

**T.C.**

**KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**EĐİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**EĐİTİM PROGRAMLARI VE ÖĐRETİM BİLİM DALI**

**WEB 2.0 ARAÇLARININ ORTAOKUL BEŐİNCİ SINIF  
ÖĐRENCİLERİNİN KELİME ÖĐRENİMİNE VE  
İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ**

**Leyla ŐAHİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**KIRŐEHİR-2022**



©2022-Leyla ŞAHİN

**T.C.**

**KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**EĐİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**EĐİTİM PROGRAMLARI VE ÖĐRETİM BİLİM DALI**

**WEB 2.0 ARAÇLARININ ORTAOKUL BEŐİNCİ SINIF  
ÖĐRENCİLERİNİN KELİME ÖĐRENİMİNE VE  
İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ**

**THE EFFECTS OF WEB 2.0 TOOLS ON SECONDARY  
SCHOOL 5<sup>th</sup> STUDENTS' VOCABULARY LEARNING AND  
ATTITUDES TOWARDS ENGLISH**

**Hazırlayan**

**Leyla ŐAHİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman**

**Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŐAR**

**KIRŐEHİR-2022**

## KABUL VE ONAY

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi, Leyla ŞAHİN tarafından hazırlanan “*Web 2.0 Araçlarının Ortaokul Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğrenimine ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi*” adlı tez çalışması 20/06/2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından oybirliği ile **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman .....(İmza)

Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR

Üye.....(İmza)

Dr. Öğr. Üyesi Gül ÖZÜDOĞRU

Üye.....(İmza)

Doç. Dr. İlkey AŞKIN TEKKOL

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../2022

.....

Prof. Dr. Hüseyin ŞİMŞEK

Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin ..... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

.../.../2022

Leyla ŞAHİN

İmza

## ÖZET

### WEB 2.0 ARAÇLARININ ORTAOKUL BEŞİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN

### KELİME ÖĞRENİMİNE VE İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK

### TUTUMLARINA ETKİSİ

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan: Leyla ŞAHİN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR

2022– (XI- 153)

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı

Jüri

Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR

Dr. Öğr. Üyesi Gül ÖZÜDOĞRU

Doç. Dr. İlkay AŞKIN TEKKOL

Bu çalışmanın amacı, birer web 2.0 aracı olan Powtoon ve Kahoot uygulamalarının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime bilgilerine ve derse yönelik tutumlarına etkisini belirlemektir. Araştırmada karma araştırma yöntemlerinden açıklayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılında Kırşehir merkez ilçesindeki bir ortaokulda öğrenim gören beşinci sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Araştırmada veri toplama araçları olarak “Kelime bilgisi başarı testi”, “İngilizce dersi tutum ölçeği” ve “yarı yapılandırılmış görüşme formu” kullanılmıştır.

Araştırma öncesinde deney ve kontrol grubunu oluşturan öğrencilere araştırmacı tarafından geliştirilen kelime bilgisi başarı testi ve Baş (2012) tarafından geliştirilen İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği ön test olarak uygulanmıştır. Ön test puanlarından elde edilen veriler deney ve kontrol grupları arasında hem kelime bilgisi hem de tutum düzeyleri açısından anlamlı bir farklılığın olmadığını göstermiştir. Sekiz haftalık deneysel süreç sonrası deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere kelime bilgisi başarı testi ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Ayrıca deney grubundaki öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler düzenlenmiş ve çalışma kapsamında kullanılan web 2.0 araçlarına ilişkin görüşleri incelenmiştir. Yapılan nicel veri analizi sonucunda, deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin hem kelime bilgisi başarı testinden ve hem de tutum ölçeğinden elde ettikleri son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur.

Araştırmadan elde edilen nicel veriler doğrultusunda, Powtoon ve Kahoot! web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş kelime öğretiminin ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin kelime bilgileri ve

İngilizce dersine yönelik tutum düzeylerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadan elde edilen nitel veriler ise web 2.0 araçlarının ilgi ve dikkat çekici bir özelliklerinin olduğunu, İngilizce dersinde web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını arttırdığını, eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğunu, sınıf içi iletişimi ve derse katılımı arttırdığını, öğrencilerin kalıcı öğrenmelerine yardımcı olduğunu ve bu doğrultuda öğrencilerin öğrenmelerine olumlu yönde katkı sağladığını göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İngilizce dersi öğretim programı, kahoot, kelime öğretimi, powtoon, tutum, web 2.0 araçları



## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTS OF WEB 2.0 TOOLS ON SECONDARY SCHOOL 5<sup>th</sup> STUDENTS' VOCABULARY LEARNING AND ATTITUDES TOWARDS ENGLISH**

**M.Sc. Thesis**

**Preparer: Leyla ŞAHİN**

**Advisor: Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR**

**2022 – (XI- 153)**

**Kırşehir Ahi Evran University, Graduate School Of Social Sciences**

**Educational Sciences Department**

**Curriculum and Instruction Science**

**Jury**

**Asst. Prof. Dr. Tarık BAŞAR**

**Asst. Prof. Dr. Gül Özüdoğru**

**Assoc. Prof. Dr. İlkay AŞKIN TEKKOL**

The aim of this study is to determine the effects of Powtoon and Kahoot! web 2.0 tools on 5<sup>th</sup> grade students' English vocabulary and their attitudes towards the lesson. Explanatory sequential design as one of the mixed methods was used in the study. The study was carried out with fifth grade students in first term of 2021-2022 academic year at a middle school in Kırşehir. "Vocabulary achievement test", "English lesson attitude scale" and "semi-structured interview form" were used as data collection tools in the research.

The control and the experimental group were administered the vocabulary achievement test prepared by the researcher and an attitude scale towards the English lesson prepared by Baş (2012) as a pre-test before the experimental session. The analysis of the data obtained from the pre-test scores suggested that there was no significant difference between the experimental and control group in terms of both vocabulary and attitude levels. After eight weeks experimental sessions, the students in the experimental and control group were administered the vocabulary achievement test and the attitude scales towards English lesson as a post-test. At the end of the experimental process, semi-structured interviews were performed to collect the students in the experimental group's views about the web 2.0 tools used within the scope of the study. As a result of the quantitative the data analysis, regarding the scores received from vocabulary achievement test and attitude toward English scale, there was a statistically significant difference between the experimental and control group in favour of the experimental group.

The findings of the quantitative data reveal that the vocabulary teaching supported by Powtoon and Kahoot! web 2.0 tools have a positive effect on secondary school 5th grade students' vocabulary knowledge and attitudes towards English lesson. The findings of the qualitative data show that web 2.0 tools have an interesting and remarkable features, the use of web 2.0 tools in



the English lesson increases the motivation of the students in the English lesson, creates a fun learning environment, improves classroom interaction and student participation, helps permanent learning. In this way, web 2.0 tools have a positive effect on students' learning.

**Keywords:** Attitude, English curriculum, kahoot, powtoon, vocabulary teaching, web 2.0 tools



## ÖN SÖZ

Kelime bilgisi, dil öğretiminin ayrılmaz ve önemli bir parçası olup hedef dili doğru kullanabilmede önemli olarak görülmektedir. Yabancı dil eğitiminde önemli bir role sahip olan kelime bilgisinde geleneksel uygulamaların dışına çıkılarak öğrencilerin ilgisini çekecek yeni yöntemler gerekmektedir. Bu nedenle bu çalışmada web 2.0 aracı olan Kahoot ve Powtoon uygulamalarının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime bilgilerine ve derse yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş kelime öğretimi ile öğrencilerin kelime bilgileri ve İngilizce dersine yönelik görüşleri dikkate alınarak kelime öğrenmede yaşanan sıkıntılara alternatif bir çözüm sunmak amaçlanmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde araştırmanın; problemine, amacı ve önemine, sınırlılıklarına ve varsayımlarına yer verilmiştir. İkinci bölümünde yabancı dilde eğitim, kelime öğretimi, tutum, web 2.0 araçları konularında yapılan alanyazın çalışmalarına yer verilerek kavramsal açıklamalar yapılmıştır. Üçüncü bölümde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analizi ile ilgili açıklamaların bulunduğu yöntem bölümü yer almaktadır. Dördüncü bölümde, alt problemlere ilişkin elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Son olarak beşinci bölümde ise elde edilen sonuçlar alanyazın ile karşılaştırılarak yorumlanmış ve elde edilen sonuçlar temel alınarak uygulayıcılara ve araştırmacılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

Öncelikle bu çalışmanın her aşamasında bilgisi ve fikirleriyle beni aydınlatan, olumlu eleştirileriyle beni yönlendiren, her zaman yardımcı olan, gece gündüz demeden değerli vaktini bana ayıran çok değerli tez danışmanım sayın Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR'a teşekkürlerimi bir borç bilirim. Dersine katıldığım ilk andan itibaren, onun öğretmenlik mesleğimin gelişimine katkıda bulunan alan bilgisine ve öğretmenliğe bakış açısına hayran kaldım. Onun destekleri ve cesaretlendirmeleri olmasaydı bu çalışmayı tamamlayamazdım.

2210-A Genel Yurt İçi Yüksek Lisans Burs Programı ile yüksek lisans eğitim sürecimde sağladığı maddi destek ve teşvik için TÜBİTAK' a (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) teşekkürlerimi sunarım.

Hem ders dönemi hem de tez yazım döneminde birbirimizi sürekli desteklediğimiz çok değerli yüksek lisans yol arkadaşlarım Eda ELYILDIRIM, Emine Deniz KAYHAN ve Selver KILIÇARSLAN'a bu yolda bana kattıkları her şey için çok teşekkür ederim.

Bu zamana kadar maddi manevi her şekilde yanımda olan, desteklerini hep hissettiğim sevgili babam Erdal DAĞDELEN'e, annem Fadime DAĞDELEN'e kardeşlerim Ebru UÇAN ve Banu DAĞDELEN ÖZCAN'a süreçteki desteklerinden, bana olan inançlarından ve güvenlerinden dolayı teşekkür ederim.

Tez çalışmam boyunca sabırla bu sürecin bitmesini bekleyen, stresli zamanlarımda beni sakinleştiren ve bana inanan, kızımıza bakan sevgili eşim, hayat arkadaşım Mehmet ŞAHİN' e desteği, sabrı ve en önemlisi anlayışı için ayrıca teşekkür ederim.

Teşekkürlerin en büyüğünü ise kelimelerle anlatılamayacak fedakarlıklar üstlenen ilk göz ağrım, canım kızım Gözde'ye iletiyorum.

Kırşehir-2022

Leyla ŞAHİN

## İÇİNDEKİLER

Sayfa

KABUL VE ONAY .....	i
BİLDİRİM.....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	v
ÖN SÖZ.....	vii
TABLolar LİSTESİ .....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR .....	xi
<b>BÖLÜM I .....</b>	<b>1</b>
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI .....</b>	<b>7</b>
<b>1.4. VARSAYIMLAR.....</b>	<b>7</b>
<b>1.5. TANIMLAR.....</b>	<b>7</b>
<b>BÖLÜM II.....</b>	<b>9</b>
<b>2. KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1. YABANCI DİLDE EĞİTİM .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2. YABANCI DİLDE KELİME ÖĞRETİMİ .....</b>	<b>13</b>
<b>2.3. TUTUM VE YABANCI DİL .....</b>	<b>16</b>

<b>2.4. EĞİTİMDE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU.....</b>	<b>18</b>
<b>2.5. YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU ....</b>	<b>23</b>
<b>2.6. WEB 2.0 ARAÇLARI .....</b>	<b>26</b>
<b>2.7. ÇALIŞMADA KULLANILAN WEB 2.0 ARAÇLARI .....</b>	<b>30</b>
2.7.1. Kahoot .....	30
2.7.2. Powtoon.....	33
<b>2.8. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....</b>	<b>35</b>
2.8.1. Konuyla İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar .....	35
2.8.2. Konuyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar.....	40
<b>BÖLÜM III .....</b>	<b>45</b>
<b>3. YÖNTEM .....</b>	<b>45</b>
<b>3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ .....</b>	<b>45</b>
<b>3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU .....</b>	<b>47</b>
<b>3.3. VERİ TOPLAMA ARACI.....</b>	<b>49</b>
3.3.1. Kelime Bilgisi Başarı Testi.....	49
3.3.2. İngilizce Dersi Tutum Ölçeği .....	51
3.3.3 Yarı yapılandırılmış Görüşme Formu.....	52
<b>3.4. DENEYSEL SÜREÇ .....</b>	<b>53</b>
<b>3.5. VERİLERİN ANALİZİ .....</b>	<b>56</b>
<b>BÖLÜM IV.....</b>	<b>59</b>
<b>4. BULGULAR .....</b>	<b>59</b>
<b>4.1 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular.....</b>	<b>59</b>

<b>4.2. İkinci Alt Probleme ilişkin Bulgular .....</b>	<b>59</b>
<b>4.3. Üçüncü Alt Probleme ilişkin Bulgular.....</b>	<b>61</b>
<b>4.4. Dördüncü Alt Probleme ilişkin Bulgular .....</b>	<b>62</b>
<b>4.5. Beşinci Alt Probleme ilişkin Bulgular.....</b>	<b>62</b>
<b>4.6. Altıncı Alt Probleme ilişkin Bulgular .....</b>	<b>63</b>
<b>4.7. Yedinci Altı Probleme İlişkin Bulgular .....</b>	<b>64</b>
<b>BÖLÜM V .....</b>	<b>68</b>
<b>5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....</b>	<b>68</b>
<b>5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA .....</b>	<b>68</b>
<b>5.2. ÖNERİLER.....</b>	<b>75</b>
5.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler .....	75
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler .....	75
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>77</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>96</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>147</b>

## TABLolar LİSTESİ

## Sayfa

<b>Tablo:3.2.1.</b> Deney ve Kontrol Gruplarının İngilizce Dersine Yönelik Tutum Testi Ön Test Puan Dağılımları .....	48
<b>Tablo:3.2.2</b> Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Bilgisi Başarı Testine Yönelik Ön Test Puan Dağılımları .....	48
<b>Tablo 3.2.3.</b> Deney ve Kontrol Gruplarındaki öğrencilerin cinsiyet dağılımı ve Sayısı... 48	
<b>Tablo 3.4.1.</b> Araştırmanın Tasarım Süreci .....	53
<b>Tablo 3.4.2.</b> Deney Grubu Uygulama Süreci .....	55
<b>Tablo 3.5.1.</b> Deney ve Kontrol Gruplarında Yer Alan Öğrencilerin Ön Test Puanlarına İlişkin Shapiro- Wilk Testi Dağılımları .....	57
<b>Tablo 3.5.2.</b> Deney ve Kontrol Gruplarında Yer Alan Öğrencilerin Son Test Puanlarına İlişkin Shapiro- Wilk Testi Dağılımları .....	57
<b>Tablo 4.1.1</b> Deney ve Kontrol gruplarının Kelime Bilgisi Başarı Testine Yönelik Son Test Puan Dağılımları .....	59
<b>Tablo 4.2.1</b> Deney Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları .....	60
<b>Tablo 4.2.2</b> Deney Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları.....	60
<b>Tablo 4.3.1</b> Kontrol Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları .....	61
<b>Tablo 4.3.2</b> Kontrol Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları .....	61
<b>Tablo 4.4.1</b> Deney ve Kontrol Gruplarının Tutum Ölçeği Son Test Puan Dağılımları .....	62
<b>Tablo 4.5.1</b> Deney Grubunun Ders Yönelik Tutum Ön Test Son Test Puan Dağılımları.	63
<b>Tablo 4.6.1</b> Kontrol Grubunun Ders Yönelik Tutum Ön Test Son Test Puan Dağılımları.....	63

## ŞEKİLLER LİSTESİ

## Sayfa

Şekil 2.1. Education First, 2021 İngilizce Yeterlilik Endeksi Dünya Sıralaması .....	12
Şekil 2.2. Education First 2021 İngilizce Yeterlilik Endeksi Avrupa Sıralaması .....	12
Şekil 2.4.1. P21 21. Yüzyıl Öğrenme Çerçevesi .....	20
Şekil 2.6.1. Web 2.0 ve web 1.0 araçları arasındaki farklar .....	27
Şekil 2.7.1.1. Oyuna katılma ekranı .....	32
Şekil 2.7.1.2. Katılımcı ekranı .....	32
Şekil 2.7.2.1. Powtoon'da hazırlanan bir videodan görüntü .....	34
Şekil 3.1.1. Açıklayıcı Ardışık Desenin Uygulanma süreci .....	46
Şekil 4.7.1. Öğrenci görüşleri doğrultusunda oluşturulan kategoriler .....	64



## SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

<b>Kısaltmalar</b>	<b>Açıklamalar</b>
<b>FATİH</b>	Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi
<b>MEB</b>	Milli Eğitim Bakanlığı
<b>P21</b>	Partnership for 21st Century Learning
<b>SPSS</b>	Statistical Package for the Social Sciences

## BÖLÜM I

### 1.GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı ve önemi, alt problemleri, varsayımları sınırlılıkları ve araştırma ile ilgili tanımlar yer almaktadır

#### 1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Eğitimin en önemli amaçlarından biri, bireylerin ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayarak yeteneklerinin gelişmesini sağlamak ve içinde bulunduğu çağın gerektirdiği bilgi ve becerileri kazanmasına yardımcı olmaktır. Teknolojik ilerlemelerin öğrenme ortamlarını ve 21. yüzyıl öğrenci özelliklerini etkilediği bu noktada öğrencilerin teknolojik gelişmelere uyum sağlayan 21. yüzyıl bilgi ve becerilerine sahip birer birey olarak yetişmesini sağlamak eğitimin en önemli işlevlerinden biri haline gelmiştir (Walker ve White, 2017)

Hızla değişen teknolojik ilerlemeler hayatın bütün alanlarında bireyin yaşantısını kolaylaştırmakta ve aynı zamanda ilgi ve ihtiyaçlarını da şekillendirmektedir. Teknoloji ve teknolojik araç kullanımı, hayatın her alanında yaygınlaşmış olup sosyal ilişkilerden alışveriş alışkanlıklarına kadar yaşamın her yönünü etkilemektedir. Ayrıca iletişim kurma, araştırma yapma, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, öğrenme gibi günlük hayatta kullanılan birçok beceri de teknolojik gelişmelerden etkilenmektedir. Teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte bilgiye ulaşma süresi de önemli ölçüde kısalmıştır (Bell, 2001). Bu doğrultuda, 21. yüzyıl öğrenen özellikleri, öğrenme ortamları, kullanılan yöntem ve teknikler de bu değişikliklere paralel olarak yeniden belirlenmiştir.

İletişim çağı, elektronik çağ ya da teknokratik çağ olarak isimlendirilen 21. yüzyılda öğrenciler teknoloji ile iç içe yetişmekte ve bu durum farklı araştırmacılar tarafından çeşitli kavramlarla ifade edilmektedir. Prensky (2001) tarafından “Dijital Yerliler”, Jones, Ramanau, Cross ve Healing (2010) tarafından “Ağ nesli”, ve Oblinger tarafından (2005) “Z Kuşağı” olarak nitelendirilen bireyler bu teknolojik çağın içinde doğan ve teknoloji ile iç içe büyüyen bir nesildir. Hayatın pek çok alanında teknoloji ile bütünleşmiş olan bu neslin hayatı algılama ve teknolojiyi yaşantılarında kullanma şekli oldukça farklıdır. Yeni nesil öğrenciler bu teknolojiyi günlük hayatlarında sürekli olarak kullanmakta ve teknolojik araç ve gereçlerin hayatlarının her alanlarında olmasını da beklemektedirler (Taş, Demirdöğmez ve Küçüköğlü, 2017). Bu bağlamda da; öğrencilerin

günlük yaşamlarının büyük bir kısmını sınıf ya da okul ortamlarında geçirdikleri gerçeği düşünüldüğünde, yaşanan gelişmelerin eğitim ve sınıf ortamlarını yeniden şekillendirmesi kaçınılmaz olup öğrenme ortamlarında teknolojiden faydalanma bir gereklilik haline gelmiştir.

Teknolojinin eğitime entegrasyonu, 21. yüzyıl öğrenci özellikleri çerçevesinde oldukça önem kazanmıştır. Yeni nesil öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarının karşılanabilmesi ve öğrenme ortamlarının teknoloji ile bütünleşerek değişim sürecinden etkilenmesi oldukça önemlidir (Park ve Son, 2022; Yeşil, 2020).

İkinci nesil web hizmeti veya yazılabilir web olarak ifade edilen web 2.0 araçları da kullanıcı temelli ve içerik üretimine elverişli olması nedeniyle öğrenme ortamlarında kullanımı giderek yaygınlaşan uygulamalardır. Etkileşimli olması, kullanıcıların da içerik üretebilmesi ve ürettikleri içeriklerin paylaşılabilmesi web 2.0 araçlarının en temel özellikleri olarak sıralanabilir (Carapina, Bjelobrik ve Duk, 2013; Karkoulia, 2016). Bu araçlar sayesinde kullanıcılar çok fazla teknik bir bilgiye sahip olmadan içerik oluşturabilmekte, iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirebilmektedirler (Gökbulut, 2021). Basit bir kullanımı olan, öğrenciler ve öğretmenler arasında etkileşimi, iş birliğini ve iletişimi arttıran web 2.0 araçlarının sunmuş olduğu çeşitli özellikler sebebiyle öğrenme ortamlarında kullanımları gittikçe yaygınlaşmaktadır (Horzum, 2010; McLoughlin ve Lee, 2007; Özel, 2013).

Yabancı dil öğretimi de web teknolojisinde yaşanan gelişmelerden etkilenmiştir. Web 2.0 teknolojilerinin öğrenme ortamlarına entegre edilmesi zenginleştirilmiş öğrenme ortamları sunması açısından önemlidir. Zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarında daha kalıcı öğrenmelerin gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir. Yapılan çalışmalarda, dil öğretiminde birden fazla duyuya hitap eden, iletişim ve etkileşimin çok yönlü ve yüksek olduğu sınıf ortamlarının öğrencilerin yabancı dil öğrenme motivasyonlarını etkileyerek öğrencilerin derslere aktif katılımını sağladığı vurgulanmaktadır (Ağca ve Bağcı, 2013; Arifah, 2014; Ayçiçek, 2018; Bolat ve Göksu, 2020; Chapelle ve Jamieson, 2008; Costley, 2014; Dörnyei ve Ushioda, 2001; Godzicki, Godzicki, Krofel, ve Michaels, 2013; Günday ve Tahtalı-Çamlıoğlu, 2015; Kennewell ve Beauchamp, 2007; Kuşçu, 2017; Tunçok, 2010).

Yabancı dil öğrenmede, öğrenci tutumları dil öğrenmeyi etkileyen en önemli faktörlerden biri olarak kabul edilmektedir (Fakeye, 2010). Olumlu tutumlar dil öğrenme sürecini kolaylaştırırken, olumsuz tutumlar ise zorlaştırmaktadır (Gardner, 1985).

Lennartsson (2008) da yaptığı çalışmada olumlu tutumlara sahip olan dil öğrencilerinin dil öğrenme sürecini daha kolay geçirdiklerini belirtmektedir. Derse yönelik olumlu tutumların öğrencilerin başarısını arttıran bir etken olduğunu belirten Kazazoğlu'na (2013) göre tutumlar, öğrencilerin dilsel gelişimlerinde, ders içi materyallerin ve etkinliklerin belirlenmesinde etkin bir rol üstlenmektedir. Bu nedenle öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarının bilinmesi etkili bir dil öğretiminde önemli bir rol oynamaktadır. Petrides (2006) ise öğrencilerin yabancı dile olan ilgilerinin sürdürülebilir olması, derslerin daha ilgi çekici ve eğlenceli hale gelebilmesi için gerekli olan motivasyonun, ders materyallerinin ve sınıf içi etkinliklerinin hazırlanırken dikkate alınması gereken bir faktör olduğunu belirtmektedir. Garder ve Lambert (1972), tutum ve dil öğretimi arasındaki ilişki üzerine yaptıkları araştırmada tutumu, yabancı dil öğreniminde motivasyonu sağlayan önemli unsurlardan biri olarak ifade etmişlerdir. Bu nedenle web 2.0 araçlarının yabancı dil öğretiminde öğrencilerin dil öğrenme motivasyonlarını arttırıcı ve derse karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirici etkisinden dolayı kullanılması gerekmektedir (Ushida, 2005). Nitekim öğrencilerin tutumlarının yabancı dil öğrenmedeki başarı düzeylerini de etkilediği birçok çalışmada belirtilmiştir (Chambers, 1991; Gardner ve Lambert, 1972; Karakış, 2014; Laufer ve Hulstijn, 2001; Yashima, 2002).

Yabancı dil eğitiminin en temel amacı bireylerin hedef dilde dinleme, okuma, yazma ve konuşma olmak üzere dört temel dil becerilerini etkili bir şekilde kullanabilmelerini sağlamaktır. Kelime bilgisi ise dil öğretiminde dinleme, konuşma, yazma ve okuma gibi temel becerilerden biri olarak görülmemesine rağmen dil yeterliliğinin önemli bir bileşeni olarak kabul edilmektedir (Duman, Orhon ve Gedik, 2015; Milton, 2013; Nation, 2001; Wu, Zhang ve Wang, 2020). Nation (2006) etkili bir iletişim için yaklaşık 7000 kelime dağarcığının gerekli olduğunu belirtirken; Vermeer (1992) ise anlamlı bir iletişimin kelime bilgisine bağlı olduğunu ifade etmektedir. Karatay (2007) ise temel dil becerilerinin etkili bir şekilde kullanılabilmesinin kelime bilgisiyle ilişkili olduğunu ifade etmektedir. Yine bir başka çalışmada yazma gücünü çeken çoğu öğrencinin yetersiz bir kelime bilgisine sahip olduğunu ifade edilmiştir (Jordan, 2007, Akt. Wu ve Huang, 2017). Bu yönüyle kelime öğretimi yabancı dil öğretiminde dört temel beceri olarak kabul edilen dil becerilerinin kazanılmasında tamamlayıcı bir özellik olup önemli bir role sahiptir.

Ülkemizde yabancı dil eğitiminde geleneksel yöntemlerin dışına çıkılamaması, öğrenciye uygun yöntem ve tekniklerin seçilmesinde yaşanan eksiklikler yabancı dil

öğretiminde yetersiz kalınmasının sebeplerinden biri olarak gösterilmektedir (Işık, 2008). Son yıllarda geleneksel yöntem ve tekniklerin kullanılmasından kaynaklı eksikliklerin en aza indirilmesi için çoklu ortam materyalleri ve teknolojik araç gereçlerden faydalanılmaktadır (Büyükaslan, 2007). Yabancı dil eğitiminde önemli bir role sahip olan kelime bilgisinde geleneksel uygulamaların dışına çıkılarak öğrencilerin ilgisini çekecek yeni yöntemler gerekmektedir. Web 2.0 araçları ile bütünleşen öğrenme ortamları öğrencilerin derse katılımlarını ve motivasyonlarını artırarak İngilizce eğitiminde niteliği arttıracığı düşünülmektedir.

## 1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu çalışmanın temel amacı, birer Web 2 aracı olan Powtoon ve Kahoot uygulamalarının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime bilgilerine ve derse yönelik tutumlarına etkisini belirlemektir. Araştırmanın bu temel amacı doğrultusunda, aşağıdaki alt problemlere cevap aranacaktır:

1. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin kelime okuma ve kelime dinleme becerileri açısından son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime okuma ve kelime dinleme becerileri açısından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime okuma ve kelime dinleme becerileri açısından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Deney grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Deney grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce dersinde web 2.0 araçlarının kullanılmasına yönelik görüşleri nelerdir?

Kelime bilgisi, dil öğretiminin ayrılmaz ve önemli bir parçasıdır. Kelime bilgisi olmadan iletişim kurmak, hedef dili doğru kullanabilmek mümkün değildir (Nation, 2001;

Riazi ve Alavi, 2004; Schmitt, 2010; Wilkings, 1972). Benzer şekilde Milton (2013) temel dil becerilerinin etkin bir şekilde kullanılabilmesinin kelime bilgisiyle doğrudan ilişkili olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle kelime öğretimi dil öğretiminde önemli bir rol oynamaktadır. Eğitimciler kelime öğretimini arttıracak yeni etkili yöntem ve teknikler için sürekli çalışmaktadırlar.

Teknolojiyle bütünleşmiş yeni nesil öğrencilerin sınıf ortamlarında bu teknolojilerin yansımaları görmek istemeleri oldukça normaldir. Dijital yerliler olan günümüz öğrencilerinin geleneksel öğretim ortamlarına karşı motivasyon ve ilgilerini kaybetme eğiliminde oldukları görülmektedir (Çakır, 2019). Web 2.0 araçlarının öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanımının öğrencilere zenginleştirilmiş öğrenme ortamları sunarak öğrencilerin ilgisini çektiği, derse katılımlarını arttırdığı ve dil öğrenmeye karşı olumlu tutum gösterdiği ve kelime öğretiminde kalıcılığı arttırdığı pek çok çalışmada ortaya konulmaktadır (Egbert, 2005; Darancık, 2014; Reyes, Brackett, Rivers, White ve Salovey, 2012) Son yıllarda eğitim ortamlarında kullanılan materyallerin çoğunlukla web 2.0 uygulamalarından biri olması bu değişimin araştırılması sonucunu ortaya çıkartmıştır.

Alanyazında, çeşitli disiplinlerde web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik çalışmalar bulunmaktadır. Bu doğrultuda alanyazında, fen bilimleri (Gürleroğlu, 2019; Uysal, 2020), Matematik (Özenç, Dursun ve Şahin, 2020; Şimşek, Bars ve Zengin, 2017), Türkçe (Batıbay, 2019; Keskin, 2021; Özipek, 2019; Tıraşoğlu, 2019; Turhan ve Baş, 2017), Bilişim teknolojileri ve Yazılım (Yalım, 2019) derslerinde web 2.0 araçlarının kullanımlarına yönelik gerçekleştirilen çalışmalar yer almaktadır.

Alanyazında, yabancı dil öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik çalışmalar da bulunmaktadır. Bu doğrultuda, İngilizce öğretmenlerinin web 2.0 araçlarına yönelik görüşlerinin (Arabacı ve Akıllı, 2021; Golshan ve Tafazoli, 2014; Özcan ve Kırkgöz, 2021; Saraçoğlu, 2019; Şahin-Topalcengiz ve Yıldırım, 2020; Yücel, 2020), tutumlarının (Karkoulia, 2016; Yaprak, 2020) ve algılarının (Almekhlafi ve Abulibdeh, 2018; Başal, 2015; Faizi, 2018) incelendiği çalışmalar alanyazında yer almaktadır. Ayrıca alanyazında, yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde web 2.0 araçlarının farklı dil becerileri için kullanımına yönelik çalışmalar da yer almaktadır (Cin-Şeker, 2020; Edwards, 2018; Damavandi, Hassaskhah ve Zafarghangi, 2018; Heryanto ve Rahayu, 2021; Liu, Wang ve Diana Tai, 2016; Marsa, Kuspiyah ve Agustina, 2021; Medina ve Hurtado, 2017; Ningsih ve Amumpuni, 2019; Rochimah ve Muslim, 2021; Puğ, 2020;

Semaan ve Ismail, 2018; Stefancik ve Stradiotová, 2020; Syafitri, Asib ve Sumardi, 2018; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Zarzycka-Piskorz, 2016).

Alanyazında bu çalışmaya benzer olarak web 2.0 araçlarının yabancı dil olarak İngilizce kelimelerin öğretiminde kullanımını inceleyen çalışmalar da yer almaktadır. Ortaokul (Çaparlar, 2021; Zengin, 2019), lise (Emecen, 2019; Ersoy-Özer, 2017; Karatekin, 2017; Vahdat ve Mazareian, 2020) ve üniversite (Açıkgöz, 2019; Bensalem, 2018; Bozkurt-Türk, 2019; Çakır, 2019; Edwards, 2018; Eren, 2013; Medina ve Hurtado, 2017; Puğ, 2020; Tasa, 2020; Ünal, 2018; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Yakar, 2019) düzeyinde gerçekleştirilen bu çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde, çalışmaların daha çok üniversite düzeyinde olduğu görülmektedir. İlkokul düzeyinde herhangi bir çalışmaya rastlanamazken; ortaokul düzeyinde ise sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Dolayısıyla da ortaokul beşinci sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilen bu çalışmanın alanyazına da katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca alanyazında kelime öğretimine yönelik yapılan çalışmaların birçoğunda hazırlanan başarı testleri sadece okuma becerisiyle sınırlıdır (Açıkgöz, 2019; Çaparlar, 2021; Emecen, 2019; Pehlivan, 2019; Ünal, 2018; Zengin, 2019). Oysa yapılan bu çalışmada, geliştirilen başarı testi öğrencilerin hem okuma hem de dinleme becerilerini ölçmektedir. Dolayısıyla da yapılan bu çalışmanın bu yönüyle de alanyazın için önemli olduğu düşünülmektedir.

Yapılan bu çalışmada, yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisi de incelenmiştir. Alanyazında bu çalışmaya benzer olarak yapılan çalışmaların birçoğunda sadece öğrencilerin kelime bilgilerine (Açıkgöz, 2019; Bensalem, 2018; Çaparlar, 2021; Emecen, 2019; Eren, 2013; Ersoy-Özer, 2017; Körlü, 2017) odaklanılmaktadır. Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik tutumlarına etkisini inceleyen (Bozkurt-Türk, 2019; Edwards, 2018; Zengin, 2019) ise sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Ayrıca yapılan bu çalışmada karma yöntem kullanılmış ve bu doğrultuda öğrencilerin web 2.0 araçlarının İngilizce dersinde kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri de alınmıştır. Alanyazında yapılan çalışmalar incelendiğinde ise çalışmaların birçoğunda sadece deneysel yöntemin kullanıldığı (Açıkgöz, 2019; Arslan, 2020; Bensalem, 2018; Cin-Şeker, 2020; Emecen, 2019; Eren, 2013; Ersoy-Özer, 2017; Karatekin, 2017; Körlü, 2017; Tasa, 2020); karma yöntem kullanan çalışmaların (Çaparlar, 2021; Kurtoğlu, 2021; Ünal, 2018; Yakar, 2019) sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu çalışmada, web 2.0 aracı olarak Kahoot ve Powtoon uygulamalarından yararlanılmıştır. Alanyazında, her iki web 2.0 aracının yabancı dil olarak

İngilizce öğretiminde birlikte kullanıldığı bir çalışma ile de karşılaşılmamıştır. Dolayısıyla da tüm bu etkenlerin çalışmayı alanyazın için de değerli kıldığı düşünülmektedir.

Araştırmadan elde edilen verilerin İngilizce öğretmenlerine kelime öğretiminde gerçekleştirecekleri etkinlikler konusunda yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Ayrıca yapılan bu araştırmanın mevcut Ortaokul İngilizce Dersi Öğretim Programı'nın güncellenme çalışmaları için de değerli ipuçları sunacağı beklenmektedir.

### 1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırmanın sınırlılıkları şunlardır:

1. 2021-2022 eğitim- öğretim yılında bir ortaokulun beşinci sınıf düzeyinde öğrenim gören 32 öğrenci ile sınırlıdır
2. Araştırmanın uygulama süreci 2021-2022 eğitim- öğretim yılının birinci döneminde Ortaokul Beşinci Sınıf İngilizce Öğretim Programı 'nda yer alan 2. ve 3. üniteye yer alan kelimeler ile sınırlıdır
3. 24 ders saatini kapsayan sekiz haftalık bir süre ile sınırlıdır
4. Araştırma okuma ve dinleme dil becerileri ile sınırlıdır
5. Araştırma kelime öğretimi ile sınırlıdır
6. Kahoot ve Powtoon web 2.0 araçları ile sınırlıdır.

### 1.4. VARSAYIMLAR

Araştırma ile ilgili varsayımlar şu şekildedir:

1. Kontrol edilemeyen değişkenlerin deney ve kontrol gruplarındaki öğrencileri aynı şekilde etkilediği varsayılmıştır.
2. Araştırmaya katılan öğrencilerin araştırmada kullanılan ölçme araçlarına uygun şekilde ve samimiyetle cevap verdikleri varsayılmıştır.

### 1.5. TANIMLAR

**Web 2.0 Araçları:** Kullanıcıların salt bilgiye ulaşmanın yanı sıra bilgi, içerik üretebilmelerini ve aynı zamanda paylaşımlarını, etkileşimde bulunmalarını ve iş birlikçi çalışmalardan yararlanmalarını sağlayan teknolojilerdir (Hulburt, 2008; O'Reilly, 2005).

**Kahoot:** Kahoot her yaştan bireye hitap eden bilgisayar ya da mobil cihaz ile erişilebilen, çok sayıda dil desteği bulunan ücretsiz bir web 2.0 aracıdır (Kahoot, 2022).



**Powtoon:** Animasyon, metin, şekil, resim, konuşma balonları karakter, ses dosyaları ve görseller ekleyerek video ve sunum oluşturmak veya dijital hikayeler hazırlamak için kullanılabilir web tabanlı bir sunum aracıdır (Kurt, 2020).

**Tutum:** Tutum kişilerin herhangi bir bireye, nesnelere, olaylara veya durumlara karşı olumlu veya olumsuz davranış gösterme eğilimidir (Ajzen, 2005).

**Yabancı Dil:** Belirli bir bölgede ya da ülkede yaşayan topluluğun ana dili olmayan yaygın bir iletişim aracı olarak kullanılmayan bilinçli ve planlı bir öğretim sonucunda öğrenilen dildir (Richards ve Schmidt, 2010)



## BÖLÜM II

### 2. KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR

#### 2.1. YABANCI DİLDE EĞİTİM

Dil bireylerin duygu ve düşüncelerinin içinde bulunduğu toplum tarafından kabul edilmiş kurallar çerçevesinde karşısındaki kişilere aktarımını sağlayan çok yönlü bir dizgedir (Aksan, 2015). Ergin'e (1977) göre dil kendine özgü kuralları olan insanların birbirleriyle iletişimini sağlayan en doğal iletişim aracıdır. Özbay (2002) ise dili sadece toplumların iletişim ve anlaşma aracı olarak değil, aynı zamanda bir kültür aktarıcısı olarak da tanımlamaktadır. Ana dil bireylerin çevresi aracılığıyla edindiği ilk dil olarak ifade edilirken yabancı dil kişilerin ana dil dışındaki öğrendiği bütün dilleri kapsamaktadır. Richards ve Schmidt (2010) ise yabancı dili belirli bir bölgede ya da ülkede yaşayan topluluğun ana dili olmayan yaygın bir iletişim aracı olarak kullanılmayan bilinçli ve planlı bir öğretim sonucunda öğrenilen dil olarak tanımlamaktadır. Yabancı dil kişilerin ana dilleri dışındaki öğrendiği dilleri ve bu doğrultuda yeni bir kültür ile etkileşime geçmesi olarak da ifade edilmektedir (Barın, 2004).

Küreselleşen dünyada ülkeler arası yakın etkileşim ve gelişen teknolojiler sayesinde insanların birbirleriyle daha hızlı iletişime geçmelerinin bir sonucu olarak yabancı dil öğretimi de önem kazanmıştır (Altunkaya, 2015; İşcan, 2018; Özer ve Korkmaz, 2016). Her bir ülkenin kendi ana diliyle iletişime geçmesi oldukça zor olduğundan ortak bir dil ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Ana dilleri farklı toplumların ortak anlaşma dili olarak ifade edilen Lingua franca kavramı bugün İngilizce dili için kullanılmaktadır (Eker, 2011; Şen, 2022). İngilizcenin dünya çapında ortak bir iletişim dili olarak küresel etkisiyle birlikte, İngilizce yeterliliğinin uluslararası iletişimde teknoloji, bilim, iş dünyası ve ekonomi olmak üzere farklı alanlarda gelişmeyi ve ilerlemeyi kolaylaştırmak için önemli bir önceliğinin olduğu vurgulanmaktadır (Pishghadam ve Zabihi, 2012). İçinde bulunduğumuz çağda, İngilizcenin gerek evrenselliği gerekse kültürel, siyasi ve bilimsel alanlarda ortak bir iletişim dili olarak kullanılması ülkemizde de yabancı dil olarak öğretilmesinde etkili olmuştur (Güven ve Vural-Akar, 2016). Nitekim yabancı dil öğrenimi hem milletler arasındaki ilişkilerin sağlanmasında hem de bilgiye ulaşma ve paylaşma sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu doğrultuda, küreselleşen dünyada çağı yakalayabilmek, uluslararası alanda iyi ilişkiler sağlayabilmek için, nitelikli bir İngilizce eğitimine gerek

olduğu söylenebilir.

Dünyanın pek çok ülkesinde olduğu gibi ülkemizde de dünyadaki diğer gelişmeleri ve değişimleri takip edebilmek için yabancı dil olarak İngilizce öğrenimi ve öğretimine ağırlık verilmiştir. İngilizce öğretimini okul öncesinden lisansüstü eğitime kadar öğretim programları arasında görmek mümkündür Demirel (1999) dil öğretimini “*uzun zaman isteyen ve yoğun bir program gerektiren bir süreç*” olarak ifade etmektedir. Bu nedenle de ülkemizde yabancı dil öğretimi politikasında sık sık değişiklikler yapıp yabancı dil eğitim politikalarında dünyadaki gelişmeler ışığında yeniliklere gidilmektedir.

1990’lı yıllarda çoğunlukla Fen, Anadolu ve yabancı dil ağırlıklı liseler olmak üzere belirli liselerde yabancı dil hazırlık eğitimi uygulanmış fakat bir süre sonra bu uygulamaya son verilerek yabancı dil hazırlık sınıfları 2005-2006 eğitim- öğretim yılında kaldırılmıştır.

Avrupa birliği (2004) tarafından yayınlanan eylem planında erken yaşta dil öğreniminin gerekliliği üzerinde durulmuş, en az iki yabancı dilin çok erken yaştan itibaren öğrenilmesinin önemli olduğu belirtilmiştir. Ayrıca yayınlanan eylem planında erken yaşta dil öğrenenlerin kendi kültürel değerlerinin farkında oldukları gibi diğer kültürlerle karşı da daha anlayışlı oldukları vurgulanmıştır. Sonuç olarak bu eylem planına göre de Avrupa birliğine üye pek çok ülkede ikinci ya da yabancı dil olarak İngilizce eğitime anaokulundan veya ilköğretim birinci sınıftan başlanmasına karar verilmiştir.

Erken yaşta dil öğrenimi ülkemizde de son yıllarda üzerinde araştırmalar yapılan bir konu olup, yurtiçi ve yurtdışı araştırmaların desteklenmesiyle önem kazanmıştır. Yaş ilerledikçe dil öğrenme becerisinde azalma olduğu ve öğrenmenin daha da zorlaştığı, erken yaşlarda dilin daha kolay ve daha hızlı öğrenildiği yapılan çalışmaların ortak sonuçları olmuştur (Anşin, 2006; Bayyurt, 2012; Brown, 2007; Cameron, 2005).

Stakanova ve Tolstikhina (2014) yaptıkları çalışmada erken yaşta dil öğrenmenin çocukların dilsel gelişimlerinin yanı sıra genel gelişimlerine de katkı sağladıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca okul öncesi dönemde birinci yabancı dili öğrenen çocukların ortaokul veya ilkokulda ikinci bir yabancı dili öğrenmelerinin de daha kolay olacağı görüşündedirler. Abrahamson’a (2007) göre ise erken yaşta dil öğrenimi ekonomik, eğitsel ve istihdam avantajlarının yanı sıra bireyde dilsel ve yaratıcı yetenekleri geliştirdiği gibi bireyin benlik algısında da önemli bir etkisi vardır. Benzer şekilde Onursal (2019: 40)

erken yaşta ikinci bir dil öğrenmenin bireyin sadece dilsel gelişimi bakımından değil, aynı zamanda duyuşsal ve kültürel gelişimi açısından da önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu gelişmeler ışığında Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) ortaokul düzeyinde yabancı dil ağırlıklı dil sınıflarını tekrardan gündeme getirmiştir. 2012 yılında gerçekleşen eğitim reformu (4+4+4) ile birlikte yapılan değişikliklerle, İngilizce derslerinin ilkokul ikinci sınıf seviyesine inmesi kararlaştırılmıştır. 2013 yılından itibaren İngilizce öğretimi ikinci sınıftan başlamaktadır. Yine aynı yıl yapılan bir düzenleme ile ortaokul beşinci sınıfta imkân ve şartları uygun olan okullarda isteğe bağılı 18 ders saatine kadar yabancı dil öğretimi yapılacağı kararı alınmıştır (MEB, 2013). Ayrıca ortaokulda seçmeli yabancı dil dersleri ile belirlenen haftalık ders saatlerine ek olarak İngilizce dersi yapılması da mümkündür.

Yabancı dil olarak İngilizce eğitime ilişkin birçok değişiklikler ve düzenlemeler yapılmasına rağmen ülkemizde hedeflenen noktaya gelinemediği yapılan çalışmalarda belirtilmektedir (Coşkun-Demirpolat, 2015; Akt. Deregözü, 2021; Işık, 2008; Kırkıç ve Boray, 2017; Suna ve Durmuşçelebi, 2013). İlk önce Eğitim (Education First) tarafından hazırlanan 2021 İngilizce Yeterlilik Endeksi (English Proficiency Index) raporuna göre Türkiye “düşük yeterlilik” aralığındaki ülkeler arasında yer almaktadır. Hazırlanan bu rapora göre Türkiye 112 dünya ülkesi arasında 70. Sırada yer alırken 35 Avrupa ülkesinin arasında 24. sırada yer almaktadır. Hazırlanan rapora ilişkin veriler Şekil 2.1 ve 2. 2’de yer almaktadır.

## Global ranking of countries and regions

Very high proficiency	High proficiency	Moderate proficiency	Low proficiency	Very low proficiency
1 Netherlands	14 Serbia	32 Hong Kong, China	59 Armenia	87 Afghanistan
2 Austria	15 Romania	33 Spain	60 Brazil	88 Uzbekistan
3 Denmark	16 Poland	34 Lebanon	61 Guatemala	89 Syria
4 Singapore	17 Hungary	35 Italy	62 Nepal	90 Ecuador
5 Norway	18 Philippines	36 Moldova	63 Ethiopia	90 Jordan
6 Belgium	19 Greece	37 South Korea	63 Pakistan	92 Mexico
7 Portugal	20 Slovakia	38 Belarus	65 Bangladesh	93 Myanmar
8 Sweden	21 Kenya	39 Albania	66 Vietnam	94 Angola
9 Finland	22 Estonia	40 Ukraine	67 Tanzania	94 Cameroon
10 Croatia	23 Bulgaria	41 Bolivia	68 Mozambique	96 Kazakhstan
11 Germany	24 Lithuania	42 Ghana	69 U.A.E.	97 Cambodia
12 South Africa	25 Switzerland	43 Cuba	70 Turkey	98 Sudan
13 Luxembourg	26 Latvia	44 Costa Rica	71 Morocco	99 Ivory Coast
	27 Czech Republic	44 Dominican Republic	72 Bahrain	100 Thailand
	28 Malaysia	44 Paraguay	73 Panama	101 Kyrgyzstan
	29 Nigeria	47 Chile	73 Venezuela	102 Oman
	30 Argentina	48 India	75 Algeria	103 Tajikistan
	31 France	49 China	76 Nicaragua	104 Saudi Arabia
		50 Georgia	77 Madagascar	105 Haiti
		51 Russia	78 Japan	106 Somalia
		52 Tunisia	79 Qatar	107 Iraq
		53 Uruguay	80 Indonesia	108 Libya
		54 El Salvador	81 Colombia	109 Rwanda
		55 Honduras	82 Sri Lanka	110 Democratic Republic

Şekil 2.1. Education First, 2021 İngilizce Yeterlilik Endeksi Dünya Sıralaması

Kaynak: <https://www.ef.com.tr/epi/> adresinden erişilmiştir.

# EUROPE

## EF EPI Rankings

01 Netherlands	663	15 Romania	598	33 Spain	540
02 Austria	641	16 Poland	597	35 Italy	535
03 Denmark	636	17 Hungary	593	36 Moldova	532
05 Norway	632	19 Greece	591	38 Belarus	528
06 Belgium	629	20 Slovakia	590	39 Albania	527
07 Portugal	625	22 Estonia	581	40 Ukraine	525
08 Sweden	623	23 Bulgaria	580	50 Georgia	512
09 Finland	618	24 Lithuania	579	51 Russia	511
10 Croatia	617	25 Switzerland	575	59 Armenia	499
11 Germany	616	26 Latvia	569	70 Turkey	478
13 Luxembourg	604	27 Czech Republic	563	86 Azerbaijan	451
14 Serbia	599	31 France	551		

Proficiency Bands ● Very High ● High ● Moderate ● Low ● Very Low

Şekil 2.2. Education First 2021 İngilizce Yeterlilik Endeksi Avrupa Sıralaması

Kaynak: <https://www.ef.com.tr/epi/regions/europe/turkey/> adresinden erişilmiştir.

Benzer şekilde, ulusal düzeyde yapılan sınavlardaki İngilizce başarı ortalamaları incelendiğinde de benzer bir sonuç ortaya çıkmaktadır. 2021 öğretim yılı ortaöğretim kurumlarına ilişkin merkezi sınava katılan öğrencilerin sınavdaki sayısal ve sözel bölümlere ait alt testlerdeki doğru cevap sayısı ortalamaları incelendiğinde, İngilizce öğrencilerin başarısız olduğu dersler arasındadır. İlgili sınav raporuna göre İngilizce dersinin doğru cevap sayısı ortalamasının 4,93 olduğu görülmektedir (MEB, 2021 Ortaöğretim Kurumlarına İlişkin Merkezi Sınav Raporu).

Ülkemizde yabancı dil olarak İngilizce eğitiminde yapılan değişiklikler incelendiğinde, yabancı dil öğretimi için yatırımların yapıldığı görülmektedir. Ancak hem ulusal hem de uluslararası alanda yapılan sınavların sonuçları da göz önüne alındığında ülkemizde yabancı dil olarak İngilizce eğitiminde istenilen yere gelinemediğini söylemek mümkündür.

## **2.2. YABANCI DİLDE KELİME ÖĞRETİMİ**

Duygu ve düşüncelerimizi ifade etmeye yardımcı olan kelimeler, dil öğretim sürecinde de önemli bir yere sahiptir. Kelime bilgisi, etkili bir yazılı veya sözlü iletişim için ön koşul olarak adlandırılmakta ve anlama ve anlatma olarak gruplandırılan temel dil becerilerinin etkili bir şekilde kullanılması kelime bilgisi ile doğrudan ilişkilendirilmektedir (Karadağ, 2021; Karatay, 2007). Bu doğrultuda kelime öğretiminin temel amacı; kişilerin kelime dağarcıklarını genişletmek, okuduğunu ve dinlediğini anlama, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmektir (Kurt, 2021).

Günümüzde dil eğitimi dil bilgisi eğitiminden ziyade iletişim becerilerinin ve kültürel bilincin geliştirilmesi üzerine yoğunlaşmaktadır (Sevinç ve Erişen, 2021). Öğrencilerin iletişim kurma yeterlikleri ise kelime bilgilerinin anlatma ve anlama becerileri kapsamında işlerlik kazanması ile sağlanmaktadır. Bu nedenle iyi bir kelime bilgisine ve bu kelimeleri iletişimde etkin bir şekilde kullanabilmeleri gerekmektedir. Milton'ın (2013) belirttiği gibi öğrenenler ne kadar çok kelime bilirlerse, yabancı dilde de o kadar çok başarılı olurlar. Sınırlı bir kelime bilgisi öğrencilerin anlama ve iletişim becerilerini kısıtlandırmaktadır (Enayati ve Gilakjani, 2020). Benzer şekilde, Moeller, Ketsman ve Masmaliyeva (2009) kelime bilgisi, öğrencilerin edebiyat, müzik ve içerik bilgisini içeren her türlü sözlü ve yazılı iletişime erişmesini sağladığı için ikinci bir dilin öğrenilmesi ve öğretilmesinde çok önemli bir yere sahip olduğunu ifade etmektedir. Bu nedenle de kelime bilgisi, öğrencilerin dört temel beceriyi eksiksiz bir şekilde kazanabilmeleri ve

kullanabilmeleri açısından oldukça önemlidir (Nation, 2001; Taylor, 1990; Wu ve diğ., 2020). Kelime bilgisinin geliştirilmesi bütün becerilerin bir bütün halinde geliştirilmesi anlamına geldiği için dilin önemli bir yapı taşı olarak görülmektedir.

Bir kelimeyi tam olarak bilmek o kelimenin sadece hedef dildeki ve ana dildeki anlamını bilmek değildir. Kelime bilgisi; kelimenin yazılışını, okunuşunu, cümle içinde farklı anlamlarını onun diğer kelimelerle ilişkisini, yapısal ve anlamsal değişikliklerini de bilmeyi kapsamaktadır (Harmer, 2007; Thornbury, 2002). Benzer şekilde Sarıgül (2017) de kelime öğretiminde öğrencilere kelimenin ana dildeki anlamı dışında onun diğer kelimelerle ilişkisinin dilbilgisi yapısının, cümle içinde kullanım şeklinin birlikte verilmesinin gerektiğini belirtmektedir. Nation (2001) ise kelime bilgisinin üç temel boyuttan oluştuğunu ifade etmektedir. Nation'ın bahsettiği boyutlar şu şekildedir:

- Biçim bilgisi
- Anlam bilgisi
- Kullanım bilgisi

Nation'e (2001) göre kişilerin bir kelimeyi bildiğini söyleyebilmesi için kelimenin biçimsel ve anlamsal özelliklerini bilmesi ve kelimeyi doğru şekilde kullanabilmesi gerekmektedir.

Günümüzde kelime öğretimi ile ilgili farklı teknik ve yaklaşımlardan yararlanılmaktadır. Büyükkiz ve Hasırcı (2013) da uygun ve doğru tekniklerle yapılan kelime öğretiminin, öğrencilerin kelimeleri etkili bir şekilde kullanmasına yardımcı olacağını belirtmektedir. Allen (1999) kelime öğretim sürecini etkileyen etmenleri aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Öğrencileri öğrenme sürecine aktif bir şekilde katılmalarını sağlayan çeşitli öğrenme aktiviteleri
- Öğrenme ortamlarının yeni kelimeleri uygun şekilde kullanabilecekleri gerçek yaşama dönük olması
- Kelimelerin anadildeki karşılıklarının verilmesinin yanı sıra anlamlı bağlamlar içinde verilmesi

Demirel (2021) ise bu tekniklerden bazılarını aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

- Hedef kelime ile ilgili gerçek nesnelere faydalanılır.
- Hedef kelimenin anlamı jest ve mimiklerle açıklanır.
- Hedef kelime ile ilgili şekiller, resimler, flaşkart, poster gibi görsel araçlardan faydalanılır.
- Öğrencilerin bildikleri kelimelerden yararlanılarak açıklama yapılır.
- Kelimenin anlamını okudukları ya da duydukları bir metinden tahmin yürüterek çıkarmaları istenir.
- Önceden öğrendikleri kelimelerden faydalanarak yeni kelimelerin anlamı çıkarılır.

Karadağ (2021) kelime öğretiminde dikkat edilmesi gereken özellikleri şu şekilde açıklamaktadır:

- Hedef kelimeler ile öğrencilerin daha önceden bildikleri kelimeler arasında ilişki kurulmalıdır.
- Kelimeler yazılışları, okunuşları ile birlikte öğretilmelidir.
- Öğretilmesi hedeflenen kelimeler bağlam içinde öğretilmelidir.
- Daha fazla kullanılan kelimelere öncelik verilmelidir.
- Öğretilmesi hedeflenen kelimeler öğrencinin ihtiyaçlarına, özelliklerine göre belirlenmelidir.
- Hedeflenen kelimeler konuşma ve yazma becerilerini de kullanacakları şekilde öğretilmelidir.

Kelime öğrenimi, dil öğrenme sürecinin en başından itibaren başlayan ve dildeki kelime hazinesinin sınırsız olmasından dolayı hiç bitmeyen bir öğrenmedir. Çoğu öğrenci dil öğrenirken yapılacak ilk şeyin, ifadeler üretmek için bu kelimeleri kullanabilmeleri için yeni kelimeler öğrenmek olduğunu düşünür. Dolayısıyla kelime bilgisi, dil öğrenmenin ilk ve en somut göstergesidir ve öğrenciler için önemli bir motivasyon kaynağıdır (Çelik ve Yavuz, 2018). Bu bağlamda, öğrenciler için hedef dili öğrenmedeki motivasyonları ve tutumları açısından oldukça önemlidir. Kelime öğrenimi, öğrenciler için önemli olarak kabul edilebilir, çünkü kelime dağarcığı dil ve öğrenen arasındaki en güçlü bağ olarak işlev



görür. Bu nedenle de kelime öğretimi ile ilgili karşılaşılan sorunların giderilmesi bu noktada oldukça önemlidir

Yapılan çalışmalar teknolojik araç ve gereçlerin öğrencilerin kelime bilgisini arttırdığını, kelimelerin kalıcılığını arttırdığını ve olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağladığını göstermektedir (Açıkgöz, 2019; Al-Malki, 2020; Anjaniputra ve Salsabila, 2018; Arslan, 2020; Avcı, 2016; Bensalem, 2018; Çakır, 2019; Çaparlar, 2021; Çınar, 2019; Emecen, 2019; Eren, 2013; Kabak, 2020; Karabulut, 2020; Körlü, 2017; Kurtoğlu, 2021; Vahdat ve Mazareian, 2020; Watts Taffe, Gwinn, Johnson ve Horn, 2003; Wichadee ve Pattanapichet, 2018). Watts Taffe ve diğ., (2003) kelime öğretiminde teknolojik araç gereçlerden faydalanmanın görsel ve işitsel anlamla daha etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca öğrencileri daha da motive etmek için teknolojiyi ve web tabanlı araçları kullanmak oyunların rekabetçi ve eğlenceli yönlerinin eğitim ortamlarında kabul görek kullanım alanlarının artmasında etkili olduğunu belirtmektedirler. Birden fazla duyuya hitap etmenin kelime öğretiminde de etkili olduğu yadsınamazdır. Bu sebeple öğrencilerin kelime bilgilerinin arttırmak için görsel ve işitsel materyallerden yararlanarak öğretimi zenginleştirmenin öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını ve derse karşı tutumlarını arttıracığı düşünülmektedir.

### **2.3. TUTUM VE YABANCI DİL**

Tutum, kişilerin herhangi bir bireye, nesnelere, olaylara veya durumlara karşı olumlu veya olumsuz davranış gösterme eğilimidir (Ajzen, 2005). Senemoğlu (2020) tutumu, bireylerin herhangi bir kişiye, eşyaya, olay veya durumlara karşı seçimlerini belirleyen kazanılmış içsel durum olarak tanımlarken; Ülgen (1997) ise tutumun öğrenmeyle kazanılan, davranışlarımıza yön veren, yanlı veya karşıt olmaya neden olan bir olgu olarak ifade etmektedir. Bireylerin etrafındaki herhangi bir kişiye, nesneye veya duruma ilişkin tepki göstermeye hazır olma durumu olarak bilinen tutum ile kişilerin bilgi ve birikimleri, içinde yaşadığı toplum ve kişisel özellikleri arasında bir bağlantı olduğu kabul edilmektedir (İnceoğlu, 2011). Bütün bu tanımlardan yola çıkarak bir kişi, bir eşya, olay ya da durum tutumun konusu olabileceği gibi, herhangi soyut bir kavram da tutumun konusu olabilmektedir. Şerif (1985) tutumun özelliklerini şu şekilde açıklamıştır:

- Doğuştan sahip olunmaz, yaşantı ve deneyimler yoluyla elde edilir.
- Geçici bir durum değildir. Belirli bir süre devam eder.

- Bilgi ve deneyimlere bađlı olarak tutumun Őiddeti artabilir veya deđiŐiklik gsterebilir.
- KiŐinin hayatı algılamasına, kararlarına bir tutarlılık kazandırır.
- Olumlu veya olumsuz ynde davranıŐların oluŐmasına yol aabilir.

Yabancı dil eđitiminde, đrenme srecini etkileyen motivasyon, tutum, kayđı, yaŐ, yetenek gibi eŐitli faktrler vardır. đrencilerin tutumu ise dil đrenmeyi etkileyen en nemli faktrlerden biri olarak kabul edilmektedir (Fakeye, 2010). Gardner ve Lambert (1972) yaptıkları bir alıŐmada ikinci bir dilde iyi olmanın sadece zihinsel yeterlilik ya da dil becerilerinden kaynaklanmadıđını aynı zamanda đrencilerin tutum ve algılarından da kaynaklandıđını belirtmiŐtir. Gardner ve Lambert'e (1972) gre akademik baŐarı sadece đrencilerin đrenme gleri ile aıklanamaz, đrencilerin derse ynelik tutumları ile dođrudan ilgilidir.

nemli duyuŐsal zelliklerden biri olarak ifade edilen tutumun đrencinin hedef dili đrenmesinde kolaylaŐtırıcı veya zorlaŐtırıcı bir etkisi vardır. Tutumların, đrencilerin derse olan ilgisine yn verdiđi, akademik baŐarılarını da etkilediđi eŐitli araŐtırmalarda belirtilmektedir (Andres, 2002; Egbert, 2005; Hosseini ve Pourmandnia 2013; Lennartsson, 2018; Smith, 1971). Andres (2002) yaptıđı araŐtırmada đrencilerin derse iliŐkin tutumlarının onların davranıŐlarını ve dil đretimini etkilediđi sonucuna ulaŐmıŐtır. Olumsuz tutumlar deđiŐebilir ve olumlu tutumlar đrencilerin dil đrenmedeki motivasyonlarını geliŐtirerek ikinci dil đrenme srecini kolaylaŐtırabilir (Hosseini ve Pourmandnia, 2013). Dil đrenimi ile tutum arasındaki iliŐki üzerine yaptıkları araŐtırmada Gardner ve Lambert (1972) tutumu yabancı dil đreniminde motive edici bir unsur olarak ifade etmiŐlerdir. Yabancı dil đreniminde tutumun neminden bahseden Smith'e (1971) gre đrenciler yabancı dil derslerine baŐladıkları ilk andan itibaren ilerinde ađırlıklı olarak olumsuz birtakım dŐncelere sahip olmalarından kaynaklı yabancı dil dersleri đrenciler iin anlaŐılması zor, sıkıcı ve anlamsız grnebilir. Bu gibi olumsuz tutumların deđiŐtirilmesinin đrencilerin akademik baŐarılarını da olumlu ynde etkilediđini ifade etmiŐtir. Garder ve Lambert (1972), tutum ve dil đretimi arasındaki iliŐki üzerine eŐitli araŐtırmalar yapmıŐlar ve tutumu, yabancı dil đreniminde motivasyonu sađlayan nemli unsurlardan biri olarak ifade etmiŐlerdir.

đrencilerin tutumları yabancı dil eđitiminde baŐarı dzeyleri üzerinde etkili

olduđu dolayısıyla başarının da öğrencileri etkilediđi bir gerçektir. Tutum, öğrencilerin hem akademik başarılarını arttırmakta hem de başarısızlıklarına sebep olabilmektedir. Kennedy (1996) araştırmasında motivasyonları yüksek olan öğrencilerin akademik başarılarının da yüksek olduğunu ifade etmiştir. Abidin, Pour-Mohammadi ve Alzwari (2012) ortaokul öğrencilerinin İngilizce öğrenmeye yönelik tutumlarının davranışsal, bilişsel ve duygusal açıdan inceledikleri durum çalışmasında, olumlu tutumların dil performansını etkileyen önemli bir unsur olduğunu belirtmişlerdir ve hedef dilde başarılı olmanın sadece bilişsel yeterliliğe dayanmadığı, öğrencilerin dile karşı tutumlarından da önemli ölçüde etkilendiđini ifade etmişlerdir. Yapılan çalışmada yabancı dil eğitiminde öğretmenlerin öğrencilerin bilişsel yeteneklerinden önce onların duygularına, düşüncelerine, inançlarına ve davranışlarına önem vermesi gerektiđi vurgulanmıştır.

Öğrencilerin bireysel özellikleri, okulun ve sınıfın fiziksel koşulları, kullanılan yöntem ve teknikler ve kullanılan araç ve gereçler öğrenci tutumlarını etkilemektedir (Oblinger, 2005). Bu sebeple, öğrencilerin İngilizce derslerine yönelik olumlu tutumlara sahip olmaları ve başarı düzeylerinin artması için uygulayıcılar olarak öğretmenlerin öğrencileri motive edebilecek, ilgilerini çekecek, derse katılımlarını arttıracak yeni yöntem ve teknikleri derslerine entegre edebilmeleri gerekmektedir. Bu yöntemlerden biri de derslerde web 2.0 araçlarından faydalanmaktır. Web 2.0 araçlarının öğretim sürecini zenginleştirdiđi, daha kalıcı öğrenmelerin sağlanmasına katkı sağladığı ve öğrencilerin derse karşı ilgisini arttırarak tutumlarını olumlu yönde etkilediđi çeşitli araştırmalarda belirtilmektedir (Anjaniputra ve Salsabila, 2018; Damavandi ve diđ., 2018; Heryanto ve Rahayu, 2021; Liu ve diđ., 2016; Marsa ve diđ., 2021; Medina ve Hurtado, 2017; Morgan, 2012; Wichadee ve Pattanapichet, 2018). Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında kullanım alanlarının artması ve dil öğrenimindeki yeri düşünöldüğünde bu teknolojik araç ve gereçlerin derse yönelik tutumları etkilemede önemli olduđu düşünölmektedir.

#### **2.4. EĐİTİMDE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU**

Furlong ve Davies'in (2012) ifade ettiđi gibi teknolojik araç gereçlerin günlük hayatımızın neredeyse her yönünü daha da derinden etkilediđi bir dönemdeyiz. Teknoloji, yaşadığımız çağda hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Yaşanan teknolojik gelişmeler bilgiyi elde etme, onu doğru biçimde kullanma gibi ihtiyaçları olan eğitim ortamlarının da yenilenmesine katkı sağlamaktadır (Altıok, Yükseltürk ve Üçğöl, 2017).

Eđitim bireyin davranışlarının istendik yönde geliştirilmesine yardımcı olurken,

teknoloji ise eğitimle elde edilen bilgi beceri ve yeteneklerin daha etkin ve sistemli kullanılabilmesine hizmet etmektedir. Gelişen her bir teknoloji o teknolojik ortamda yaşayacak bireylere gerekli bilgi ve becerileri kazandırma, onları nitelikli bir birey haline getirme ve teknolojik imkanlardan yararlanma konusunda etkilemektedir (Alkan, 2011). Bu bağlamda da teknolojinin sürekliliğini sağlamak ve gelişmesine katkıda bulunabilmek yine eğitim yoluyla gerçekleşmektedir. Bu sebeple birçok ülke okulları ve eğitim ortamlarını teknolojik araçlarla donatmak ve her bir öğrencinin teknolojik araç ve gereçlerle daha erken tanışma imkânı yakalayabilmesi için eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin çeşitli düzenlemeler yapmaktadır (Bello, 2014; Brown ve Warschauer, 2006; Önal, 2022; Walker ve White, 2017).

Ülkemizde de eğitimde teknoloji entegrasyonuna yönelik çeşitli projeler gerçekleştirilmiştir. İlk olarak Temel Eğitim Projesi I. ve II. Faz kapsamında 1998- 2007 yılları arasında okullara Bilişim teknolojisi sınıfları kurulmuştur (Gürfidan ve Koç, 2016). Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi” (FATİH) projesiyle de sınıflara akıllı tahta ve internet alt yapısı sağlanması hedeflenmiştir (Benzer, 2019). Fatih projesi ile okulların teknolojiyle bütünleşmesi, çoklu öğrenme ortamları sayesinde kalıcı ve etkili öğrenmelerin gerçekleşmesine yardımcı olması amaçlanmıştır. Ancak, eğitim ortamlarında kullanılan teknolojiler zamanla güncelliğini kaybetmektedirler. Bu nedenle öğrenci ve öğrenmen özelliklerine teknolojik anlamda uyum sağlayan adımlar atılması gerekmektedir. (Orhan-Göksün ve Kurt, 2017).

İçinde bulunduğumuz bilgi çağında, bilim ve teknolojide aktif olma, onu doğru kullanabilme, çağın bir simgesi haline gelmiştir ve öğrencilerin 21. yy. becerileri olarak da adlandırılan çeşitli becerileri kazanmaları ön koşul haline gelmiştir (İşman, 2003). Bireylerin içinde bulunduğu çağın gerektirdiği bireysel becerileri ve öğrenme eğilimlerini kapsayan 21. Yüzyıl beceriler ise “*yaşam ve meslek becerileri*”, “*öğrenme ve yenilik becerileri*” ve “*bilgi, medya ve teknoloji becerileri*” olarak üç ana alan ve her bir ana alanın altında çeşitli alt alanlar olarak sınıflandırılmıştır (P21, 2019). Bu beceriler Şekil 2.4.1 de sunulmuştur.



*Şekil 2.4.1. P21 21. Yüzyıl Öğrenme Çerçevesi (Battelle for Kids, 2021). Aydın (2019)'dan alıntılanmıştır.*

*Kaynak: Aydın, A. (2019). İngilizce Öğretmen Adaylarının Görüşleri Çerçevesinde Öğretmen Eğitiminde 21. Yüzyıl Becerilerinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*

Şekil 2.4.1’de görüldüğü gibi temel konular ve 21. yüzyıl temaları çerçevesinde kullanılan 3 tür beceri bulunmaktadır. Öğrenme ve Yenilik becerileri eleştirel düşünme, iletişim ve iş birliği, problem çözme ve yaratıcı düşünme alt becerilerinden; Yaşam ve meslek becerileri girişimcilik, üretkenlik, sorumluluk alma alt becerilerinden; Bilgi, medya ve teknoloji becerileri ise bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı ve medya okuryazarlığı alt becerilerinden oluşmaktadır. Bilgi okuryazarlığı becerileri bilgiye etkili ve verimli şekilde ulaşabilmeyi, onu bütüncül bir şekilde değerlendirebilme ve bu bilgiyi en doğru şekilde kullanabilmeyi ifade eder. Medya okuryazarlığı becerileri kitle iletişim ve web 2.0 araçları gibi teknolojik araç gereçleri etkili ve verimli şekilde kullanabilmeyi ifade eder. Bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı becerileri ise bilgisayar, tablet, mobil cihazlar gibi teknolojik araçların öğrenme ortamlarında etkili şekilde kullanılmasını ifade etmektedir (Orhan-Göksün ve Kurt, 2017). 21. Yüzyıl becerilerinin alt boyutlarında da görüldüğü gibi günümüzde öğrencilerin teknolojiyle ilgili bilgi, beceri ve tutum geliştirmesi son derece önemli hale gelmektedir. Bu bağlamda, 21. Yüzyılda gelişen ve değişen becerilerin kazandırılması için öğrenci merkezli, teknolojik

yönden zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarına ihtiyaç duyulmaktadır (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021). Öğrenme ortamlarının teknolojinin etkisiyle yenilenmesi gereklidir. Eğitimde teknoloji kullanımının birincil amacı öğrenme ortamının zenginleştirilmesi olarak görülse de çağın ihtiyaçlarını karşılayabilecek nitelikli bireyler yetiştirmek de önemli bir amaç haline gelmiştir (Elmas ve Geban, 2012). Bu bağlamda eğitimde teknoloji kullanımının önemli bir ihtiyaç olduğu ortaya koyulmaktadır.

21. yüzyılda eğitim ortamlarında teknolojik araç gereçlerin çeşitliliği ve kullanımı hızlı bir şekilde artmıştır (Walker ve White, 2017). 21. Yüzyıl becerilerinin öğrencilere kazandırılması, daha kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesi ve öğrenme ortamlarının verimli bir şekilde kullanılması amacıyla teknolojik araç ve gereçlerin sınıf ortamlarında kullanılması gerektiği birçok çalışmada vurgulanmaktadır (Başar ve Şahin, 2022; Kaya ve Yılayaz, 2013; Mumcu, 2021; Yumuşak ve Aycan, 2002). Teknolojik araçların öğretim ortamlarında kullanılması öğrencilerin öğrenme isteklerini, öz güven ve öz yeterliliklerini artırarak bireysel becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Bostancıoğlu, 2017; Heafner, 2004).

Roblyer (2006) motivasyon, zenginleştirilmiş öğretim yöntemleri ve bilgi çağının gerektirdiği bilgi becerileri kazandırma boyutunda eğitimde teknolojinin kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Eğitim programlarına teknoloji entegrasyonunun gerekli olduğunu belirten Balcı ve Eşme, (2001) (Akt. Görgülü-Arı ve Sivri, 2020) ise teknoloji ve eğitim kavramlarının birbirinden ayrı düşünülmemeyeceğini, teknolojinin bireylerin bilişsel ve duyuşsal özelliklerinin gelişmesine de katkıda bulunduğunu dolayısıyla eğitimde niteliği arttırdığına değinmektedir.

Günümüzde eğitim ortamlarında teknolojiden daha fazla yararlanılmakta ve eğitimdeki geleneksel öğretim anlayışları teknolojiye dayalı yeni öğretim yöntem ve tekniklerin bir arada kullanılmasıyla birlikte değişmektedir. Teknolojik araç ve gereçlerle zenginleştirilmiş eğitim ortamlarının çok sayıda faydasının olduğundan söz etmek mümkündür. Barron, Orwig, Ivers ve Lilavois (2002) teknoloji entegrasyonunun eğitime sağladığı avantajları şu şekilde belirtmişlerdir:

- Öğrencilerin öğrenme süreçlerine katılımlarını arttıran uyarıcı ortamlar sağlar.
- Öğrencilerin farklı kültürleri tanımalarına yardımcı olur.
- Üst düzey düşünme becerilerini geliştirebilir.

- Bireysel öğretimi destekleyerek öğrenmeyi bireyselleştirir.
- Motivasyonu olumlu yönde etkiler.
- Soyut içerikleri somutlaştırmaya yardımcı olur.
- Derslere ilginin artmasına yardımcı olur.
- Öğretmen- öğrenci etkileşimini artırır.
- İletişim becerilerini artırır.

Aslantaş (2014) ise eğitimde teknoloji kullanımının nedenlerini şu şekilde açıklamaktadır:

- Eğitim hizmetlerini daha geniş kitlelere ulaştırmak
- Öğrenme öğretme süreçlerinde niteliği arttırmak
- Eğitimdeki maliyetleri düşürmek
- Öğrencilerin günlük hayatlarında ihtiyaç duyacakları bilgi ve becerilerin geliştirilmesini sağlamak
- Yaşanan teknolojik değişime karşılık vermek

Teknolojinin eğitimde kullanılması öğrenme sürecini önemli şekilde etkilemektedir.

Sonuç olarak, teknolojinin eğitim alanında kullanımından beklenen öğrencilerin öğrenmesini daha kolay hale getirmek, motivasyonlarını arttırmak ve üst düzey düşünme becerilerini de geliştirmelerini sağlamaktır. Eğitimde teknoloji entegrasyonunun artması eğitim ortamlarının daha öğrenci merkezli, öğretim programlarının ise daha uyarlanabilir ve esnek bir yapıya dönüşmesine katkı sağlamaktadır (Mumcu, 2021).

Öğrencilerin giderek daha dijital hale gelen bir dünyaya etkin bir şekilde katılabilmeleri için teknoloji kullanımında yetkin olmaları gerektiği bilinciyle teknoloji kullanımının eğitimin bir parçası olduğunu söylemek mümkündür. Son yıllarda öğretme öğrenme sürecinin bir parçası olarak mobil uygulamalar, dijital oyunlar ve diğer teknolojik araç gereçlerin hem sınıf içinde hem de sınıf dışında kullanımının arttığı görülmektedir. Eğitim öğretim ortamlarının uygun ve çeşitli teknolojilerle tasarlanması ve öğrenci ve

öğretmenlerin bu teknolojileri hem sınıf içinde hem de sınıf dışında kullanmaları amaçlanmaktadır.

## 2.5. YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU

Yabancı dil bireyin ana dili olarak kullandığı dilin dışında edindiği başka bir dil olarak tanımlanmaktadır (Metz, 2015). Yabancı dil öğretiminde dört temel dil becerisinin doğal sürecin dışında kasıtlı ve sistemli bir şekilde kazandırılması ve hedef dil ile ilgili olan bilgi ve becerilerin geliştirilmesi hedeflenmektedir (Benzer, 2019; Metz, 2015). Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler zamanla değişse de hedefler geçerliliğini korumaktadır. Metz (2015) yabancı dil öğretimindeki amaçları şu şekilde özetlemiştir:

- *Yabancı dilde konuşan birisini anlamak,*
- *Yabancı dilde anlaşılır konuşmak,*
- *Yabancı dilde yazılan bir yazıyı okuyup anlamak,*
- *Yabancı dilde anlaşılacak şekilde yazmak,*
- *O dili konuşan insanların kültür ve gelenekleri hakkında bilgi sahibi olmak*

Yabancı dil öğretiminde temel dil becerilerinin ve dil alanlarının (kelime ve dil bilgisi) geliştirilmesinde ve kazandırılmasında geleneksel yöntemlerle birlikte teknolojinin getirdiği farklı araç ve gereçlerden faydalanılması öğrencilerin dil öğrenimlerine olumlu yönde etkilemektedir (Klimov, 2012). Teknoloji, klasik öğrenme ortamlarına göre daha fazla uyarıcıya sahiptir ve öğrenme ortamlarını zenginleştirir. Bu noktada teknolojik araç gereçler ise hedef dile ait ders materyalleri sağladığı için dil eğitimi ve teknoloji arasında bir köprü görevi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde teknolojiden yararlanılması uzun zamandır kullanılan ve son 20 yılda giderek gelişmekte ve değişmekte olan bir durumdur (Dudeney, Hockly, Sharma ve Barrett, 2008; Levy, 1997; Walker ve White, 2017). Larsen- Freeman ve Anderson'un (2011) belirttiği gibi karatahta ve tebeşir gibi düşük teknolojiler ile başlayıp



internet ve bilgisayar gibi yüksek teknoloji araçlarla devam eden teknoloji, dil öğretimiyle uzun zamandır ilişkilidir. Öğrencilerin günlük hayatlarında teknolojiyle iç içe yaşamaları, teknolojik araçların ve internetin erişilebilirliğinin artması dil öğretiminde de teknoloji kullanımını daha da önemli hale getirmektedir.

Teknolojik araçların yabancı dil öğretiminde uygulanmasıyla İngilizce öğretim geleneği de değişerek daha etkileşimli ve verimli bir öğrenme ortamının oluşmasına katkıda bulunmuştur (Brown, 2007; Shyamlee ve Phil, 2012). Yabancı dil öğretimindeki teknoloji entegrasyonu dört temel dil becerisinin geliştirilmesinde de etkili olmaktadır (Gürleyik, 2019; Klimov, 2012; Mei, Guo ve Li, 2017). Bu bağlamda, öğrencilerin ihtiyacına uygun teknolojik araç gereçlerin belirlenmesi dil öğretimindeki başarıyı arttıran faktörlerden biri olarak sayılabilir.

Dil öğretiminde blog, wikis, bilgisayar yazılımları, mobil uygulamalar, e portfolyolar, sosyal ağlar, uzaktan eğitim, elektronik sohbet ve yazışma ortamları gibi ortamların yaşadığımız teknolojik çağda kullanılabilecek uygulamalardan biridir (Larsen-Freeman ve Anderson 2011). Bahsedilen teknolojik araçların bazılarında İngilizce Öğretim Programında da yer verildiği görülmektedir (MEB, 2018). Öğretim programı incelendiğinde özellikle E-portfolyo, video blogların ön plana çıktığı görülmektedir.

Yabancı dil öğretiminde teknoloji kullanımının hem öğrenci ve öğretmenlere hem de öğrenme sürecine sağladığı birtakım avantajlar bulunmaktadır. Teknolojik araç ve gereçlerin dil öğretiminde etkin bir şekilde kullanılması sadece öğretmen ve öğrenciler arasındaki etkileşimi artırmak görevi görmeyip öğrencilerin birbirleriyle daha fazla iletişim halinde bulunarak iş birlikçi tutum geliştirmelerine de yardımcı olmaktadır. Teknolojiyle zenginleştirilmiş öğrenme ortamları öğrencilerin derse olan ilgilerini artırır. Öğrenen özerkliğinin gelişmesine katkı sağlar ve öğrenmeye anında geri bildirim ve farklı değerlendirme olanağı sağlar (Egbert, 2005).

Yabancı dil öğretiminde görsel ve işitsel araçların kullanılmasıyla daha etkili ve kalıcı öğrenmelerin gerçekleştiğini belirten Demirel (2021:30) ise görsel araçların öğrenmeyi somutlaştırırken işitsel araçların ise doğru sesletim açısından önemli olduğunu ifade etmektedir. Darancık (2014:103) da İngilizce derslerinde öğretim materyali olarak sadece ders kitaplarını veya çalışma fasiküllerini kullanmanın öğrencilerin derse olan ilgisini arttırmada yetersiz kaldığını, öğrencilerin ilgisini ve motivasyonlarını arttıracak zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının oluşturulması gerektiğini belirtmiştir. Öğretme

öğrenme süreçlerinde öğrencilerin ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenmeyi sağlayacak teknolojik olanaklardan faydalanılmalıdır. Bu bağlamda çoklu ortam materyalleri sayesinde farklı becerilere hitap ederek öğretim sürecini zenginleştirmek mümkündür.

Seçer, Şahin ve Alcı, (2015) lise öğrencileri ile yürüttükleri çalışmada İngilizce derslerinde görsel ve işitsel araçların kullanımının öğrenci başarısını arttırdığı, derse katılımı ve motivasyon düzeylerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Scott ve Beadle (2014), yabancı dil öğretiminde teknolojik araç gereçlerden yararlanılmasının öğretim ortamlarını zenginleştirdiğini, öğrenmeyi daha verimli hale getirdiğini ve öğrencilerin aktif katılımlarını artırarak öğrenme becerilerini geliştirdiğini, dil öğrenmeye karşı ilgi ve tutumlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmişlerdir.

Butler-Pascoe ve Wiburg (2003) etkili teknoloji kullanımının yabancı dil öğrenme sürecine sağladığı özelliklerini şu şekilde ifade etmişlerdir.

- İşbirlikçi öğrenme ortamlarını destekler.
- Öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirir.
- Öğrencilerin ilgi ve dikkatlerini çeker.
- Öğretmen – öğrenci, öğrenci- öğrenci etkileşimini artırır.
- Otantik materyallerin sınıf ortamına taşınmasını sağlar.
- Zenginleştirilmiş ders materyallerinin kullanımını sağlar.
- Anında geri bildirim ve değerlendirme imkanı sağlar.

Li (2016) ise yabancı dil eğitiminde teknoloji kullanımının sağladığı faydaların birkaçını aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarının karşılanmasına katkıda bulunabilir.
- Derse ilgiyi ve katılımı artırarak, öğrencilerin motivasyonlarını arttırabilir.
- Gerçek ortamlara yakın bir öğrenme ortamı sağlayabilir.
- Daha hızlı ve etkili geri bildirimde bulunarak öğrencilere öğrenme durumları ile ilgili daha fazla bilgi verebilir.

Teknoloji kullanımının yabancı dil öğrenme sürecine sağladığı olumlu özelliklerin yanı sıra birtakım sınırlılıkları da bulunmaktadır. Teknolojiyle iç içe olan öğrencilerin yanında dijital göçmen olarak ifade edilen günümüz öğretmenleri teknolojiyi kullanma konusunda kendilerini yetersiz hissedebilmektedir (Aytaş, 2020; Kurz ve Middleton, 2006; Prenksy, 2001). Sınıfların veya okulların teknolojik araçlarla bütünleşmiş olması öğretmenlerin bu teknolojileri sınıf içinde entegre edebilmesi için yeterli olmayabilmektedir. Gerekli teknolojiler ile desteklenmiş bir kurum olsa dahi yeterli teknolojik becerilere sahip olmayan öğretmenlerin bu teknolojileri derslere entegre edemedikleri çeşitli çalışmalarda vurgulanmaktadır. Ardıç ve Çiftçi (2019) öğretmenlere yönelik yapmış oldukları çalışmalarında öğretmenlerin ders içinde teknolojiyi kullanmada kendilerini yeterli görmediklerini, Marwan ve Sweeney (2019) ise ortaokul İngilizce öğretmenleriyle yapmış oldukları çalışmalarında, öğretmenlerin teknoloji kullanımına yönelik olumlu tutum ve görüşlere sahip olmalarına rağmen derslerde teknolojiyi kullanma konusunda kendilerini yetersiz hissettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Alyaz ve Akyıldız (2018) yabancı dil öğretmenlerinin dijital oyunlara ve derslerde kullanımına yönelik görüşlerini belirlemeyi amaçladığı çalışmasında öğretmenlerin teknolojik bilgi ve yeterlilikleri yönünden kendilerini yetersiz gördükleri ve dijital kültüre uzak kaldıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Chandler (2013) ise yaptığı araştırma sonucunda eğitimcilerin sınıf içine teknolojiyi entegre edilmesine karşı olumsuz tutum sergilediklerini ve teknolojiyi öğrenme süreçlerine entegre edebilen öğretmenlerin sayısının oldukça az olduğunu belirtmiştir. Bu noktada öğretmenlerin sahip oldukları bilgi, birikim ve yeterlilikler oldukça önemlidir. Uygulayıcılar olarak öğretmenlerin yeterli teknolojik becerilere sahip olmaları ve bu teknolojik becerileri aktif bir şekilde sınıf içi ve sınıf dışında kullanabilmeleri gerekmektedir (Ayçiçek, 2018; Bostancıoğlu, 2017; Chandler, 2013; Çarpıcı, 2019; Kaman, 2020; Wen ve Wu, 2017). Uygulamaya yönelik hizmet içi ve hizmet dışı eğitimler, çeşitli seminerler ile yabancı dil öğretmenleri bu konuda desteklenmelidir (Ayçiçek, 2018; Ercan, 2020; Vahdat ve Mazareian, 2020). Dolayısıyla öğretmenler yeni teknolojileri sınıf içinde en verimli şekilde entegre edebileceklerdir.

## **2.6. WEB 2.0 ARAÇLARI**

Web 2.0, 2005 yılında ikinci nesil internet hizmetlerini tanımlamak için Tim O'Reilly tarafından ortaya atılan bir kavramdır (O'Reilly, 2005). Web 2.0 kavramı

kullanıcıların salt bilgiye ulaşmasının yanı sıra bilgi, içerik üretebilmelerini ve aynı zamanda paylaşımlarını, etkileşimde bulunmalarını ve iş birlikçi çalışmalardan yararlanmalarını sağlayan teknolojiler için kullanılmaktadır (Hulburt, 2008; Mumcu, 2021; O'Reilly, 2005). Caladine (2008) Web 2.0 araçlarının en temel özelliklerini şu şekilde belirtmiştir.

- Teknik bir bilgi gerektirmeden kolaylıkla kullanılabilir.
- Kullanıcı temellidir
- Ücretsiz üyelik ile kullanılabilir
- Çok yönlü bir iletişim

Web 2.0 teknolojisi ile kullanıcıların içerik paylaşabilmeleri, etkileşimde bulunabilmeleri daha iş birlikçi çalışmalar ve yaratıcı etkinliklerden faydalanması amaçlanmaktadır (Beatty, 2003). Web 2.0 uygulamaları ve hizmetleri, kullanıcıların teknik engellerle karşılaşmadan içerik paylaşmasına ve aynı zamanda interneti sadece bir bilgi sağlayıcı olarak kullanmak yerine internetin sosyal etkileşim ve iş birliği potansiyelinden yararlanmasına olanak tanır (Karkoulia, 2016). Web 2.0 ve web 1.0 araçları arasındaki farklar ise aşağıdaki şekil 2.6.1'de belirtilmiştir:

<b>WEB 1.0</b>	<b>Web 2.0</b>
1996- 2004 yılları arasında	2004-2016 yılları arasında
Köprülü metin web	Sosyal web
Salt okunur	Okunur ve yazılır
Tek yönlü etkileşim	Çift yönlü etkileşim
Durağan bir içerik	Dinamik bir içerik
Web sayfaları, formları	Web uygulamaları

**Şekil 2.6.1.** Web 2.0 ve web 1.0 araçları arasındaki farklar

*Choudhury, (2014)dan alıntılanmıştır.*

Kaynak: Choudhury, N. (2014). World wide web and its journey from web 1.0 to web 4.0. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 5 (6), 8096-8100

Öğrencilere değişen sosyal yaşam ve iş koşulları çerçevesinde değişen bilgi ve

becerilerin kazandırılması için öğrenme ortamlarında yeni yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Solomon ve Schrum (2007) tarafından “yeni okullar” olarak ifade edilen web 2.0 araçları geleceğin sınıf ortamları olarak adlandırılmaktadır. Web 1.0 araçlarının tek yönlü iletişimi olması ve kullanıcıların etkileşim içinde bulunamamasından dolayı eğitim alanındaki artan ihtiyaçlara karşılık veremediği ve öğrenci merkezli yaklaşımların gerçekleşmesinde geride kaldığı görülmüştür (Mumcu, 2021). Bu kapsamda web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında meydana gelen değişimlere ayak uydurabilen bir teknoloji olduğunu ve eğitime farklı bir bakış açısı kazandırdığını söylemek mümkündür.

Teknolojik gelişmelerin hızlanması ve çeşitlenmesinin bir sonucu olarak ortaya çıkan web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında da kullanım alanı hızlı bir şekilde artmaktadır. Web 2.0 araçlarının mobil cihazlar, tabletler, bilgisayarlar ile erişilebilirliğinin artması, eğitim alanında da kullanımının yaygın bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur. Günümüzün teknolojisi ile yetişen öğrenciler günlük hayatlarında web 2.0 araçlarını sıklıkla kullanmaktadır ve bu nedenle eğitsel amaçlı web 2.0 araçlarını eğitim ortamlarında kullanma konusunda kolay uyum sağladıkları görülmektedir (Mumcu, 2021). Carapina ve diğ., (2013) göre web 2.0 araçlarıyla zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının bilgiye olabildiğince hızlı erişmeye alışkın olan dijital yerli öğrenciler için daha etkileşimli ve yaratıcı sınıf ortamlarının oluşmasına yardımcı olmaktadır. Yabancı dil öğretiminde ise gerçek yaşama yakın öğrenme ortamları, derste öğrenilen kazanımlara yönelik uygun alıştırmalar ve uygulama yapmak web 2.0 araçları sayesinde kolaylaşmaktadır (Ateş-Çobanoğlu ve Kılıç, 2019). Bu bağlamda daha etkileşimli e kitaplar, ders materyalleri, sunum değerlendirme gibi birçok ihtiyaca yönelik web 2.0 araçlarının ortaya çıktığı görülmektedir.

Web 2.0 araçlarının güncel ve dinamik yapısı eğitim alanındaki sağladığı katkıları da arttırmaktadır. Web 2.0 araçlarının sağlayacağı faydalar şu şekilde sıralanabilir (Ajjan ve Hartshorne, 2008; Elmas ve Geban, 2012; Grosseck, 2009; Prashnig, 2006; Tatlı, Akbulut ve Altınışık, 2019).

Web 2.0 araçlarının Avantajları:

- Öğrencilerin derse etkin katılımlarını sağlar.
- Metin, grafik, ses gibi çeşitli çoklu ortam materyalleri sayesinde öğrenme

ortamlarını zenginleştirerek sınıf iklimini olumlu yönde etkiler.

- Öğrencilerin tutum ve davranışlarını olumlu yönde etkiler.
- Öğrencilerin de içerik oluşturabilmelerine olanak sağlar.
- Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin güdülenmesine yardımcı olur.
- Bireysel öğrenmeyi teşvik eder.
- Hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin teknolojik becerilerini geliştirir.
- Harmanlanmış bir öğrenme ortamı fırsatı verir.
- Öğretmenlerin daha güncel içerikleri derslere entegre etmesine yardımcı olur.
- Öğrencilerin teknoloji okuryazarı, aktif ve bilinçli bir internet kullanıcı olmalarına yardımcı olur.

Peachey (2009) web 2.0 teknolojisinin avantajlarını beş başlıkta özetlemiştir:

- Sosyal entegrasyon
- İşbirlikçi ortam
- Yaratıcılık
- Gerçek yaşama yakınlık
- Katılım

Web 2.0 araçları her ne kadar sayısız faydalar sunsa da bu teknolojilerin kullanımıyla ilgili bazı sınırlılıklar da bulunmaktadır. Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında kullanılması için gerekli olan teknolojik araç ve gereçlere (bilgisayar, akıllı tahta, vb.) erişim olanakları ve okullardaki internet alt yapı ve teknik donanım özelliklerine yönelik engellerin kaldırılması önemlidir (Snoeyink ve Ertmer, 2001). Özellikle FATİH projesi ile birlikte okullardaki internet alt yapılarının geliştirilmesi ve sınıflara akıllı tahtaların sağlanması gibi birtakım gelişmeler yaşanmıştır. Fakat teknik anlamda donanım ve alt yapının ulaşamadığı sınıfların bulunması web 2.0 araçlarının

kullanılması konusunda bir sınırlılık olarak ortaya çıkmaktadır (Uysal, 2020).

Sahip olunan teknolojik imkanların yanı sıra uygulayıcılar olarak öğretmenlerin dersin hedef ve amaçlarına uygun web 2.0 aracını belirleme ve kullanabilme gücü bu web araçlarını kullanma isteğinin önemli olduğu yapılan çalışmalarda belirtilmektedir (Ataeifar, Sadighi, Sadegh Bagheri ve Behjat, 2019; Karabulut, 2020). Bu noktada öğretmenlerin gelişen teknolojiye uyum sağlaması, teknoloji ile barışık ve işlevsel teknoloji kullanımıyla bütünleşmeleri web 2.0 araçlarını etkili bir şekilde kullanma açısından bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Web 2.0 araçlarının çoğunluğunda İngilizce arayüze sahip olmaları ve Türkçe dil seçeneklerinin yetersiz olması da bir sınırlılık olarak düşünülmektedir (Uysal, 2020).

Derslerde öğrencilerin dikkatlerini çekebilmek, aktif katılımlarını arttırabilmek için kullanılacak en önemli araç gereç, teknolojinin sunduğu imkanlardan yararlanmaktır. Öğrencilerin teknolojik araç gereçlerle bu kadar iç içe olduğu bir yaşamda eğitim ortamlarında teknolojiyi öğrenmeyi tamamlayıcı bir unsur olarak kullanmak önemlidir. Bu nedenle web 2.0 araçları eğitimcilere bu konuda büyük kolaylık sağlamaktadır.

## **2.7. ÇALIŞMADA KULLANILAN WEB 2.0 ARAÇLARI**

Bu çalışmada, web 2. aracı olarak Kahoot! ve Powtoon uygulamaları kullanılmıştır. Powtoon ve Kahoot! uygulamalarının tercih edilme sebepleri ise şu şekilde açıklanabilir:

- Her iki web 2.0 aracının da ücretsiz kullanım özelliklerinin olması,
- Powtoon web 2.0 aracının animasyonlu sunum özelliğinin bulunması,
- Kahoot web 2.0 aracının oyun tabanlı olması ve dersin değerlendirme aşamasında da kullanılabilmesidir.

### **2.7.1. Kahoot**

Kahoot her yaştan bireye hitap eden bilgisayar ya da mobil cihaz ile erişilebilen, çok sayıda dil desteği bulunan ücretsiz bir web 2.0 aracıdır (Kahoot, 2022). En yaygın oyunlaştırma araçlarından biri olan Kahoot biçimlendirici değerlendirme, ders içeriklerinin pekiştirilmesi, motivasyon sağlamak ve derse katılımı arttırmak amacıyla kullanılabilir

(Chaiyo ve Nokham, 2017). Oyunu temel alan Kahoot sayesinde öğretmen sosyal, eğlenceli bir yarışma ortamı oluşturabilir, öğrencilerin ilgilerini ve derse katılımlarını arttırabilir (Chaiyo ve Nokham, 2017; Dellos, 2015; Stowell ve Nelson, 2007).

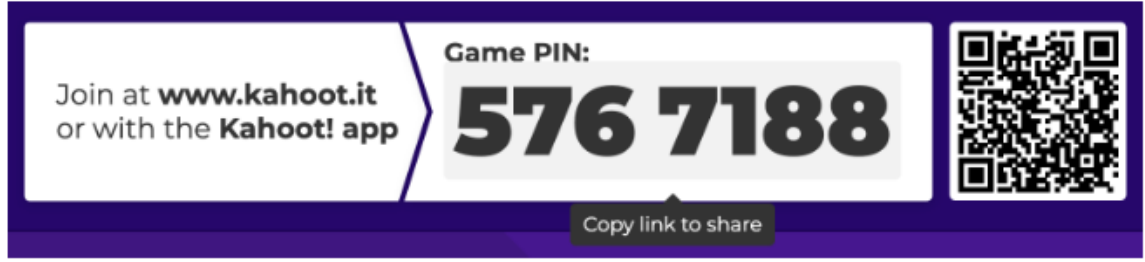
Dört farklı etkinlik seçeneği bulunmaktadır. Bunlar: Quiz, Discussion, Survey ve Jumble'dır. Bu etkinlik türlerinin açıklaması şu şekildedir:

- Quiz: Çoktan seçmeli sorular oluşturulabilir.
- Discussion: Doğru ya da yanlış bir cevabı olmayan sadece bir soru üzerinden katılımcıların fikirlerini, görüşlerini belirlemek için oluşturulabilir.
- Survey: Katılımcıların bir konu hakkındaki görüşlerini almak için kullanılabilir.
- Jumble: Sıralama gerektiren işlem basamakları veya karışık olarak verilen seçeneklerin sıralanmasını gerektiren sorular oluşturulabilir (Kahoot, 2022).

Katılımcılar uygulamaya üye olmadan internet bağlantısı olan bilgisayar, tablet veya mobil cihazlardan giriş yapabilirken eğitimcilerin uygulamaya kayıt olarak hesap açması önerilmektedir. Katılımcılar kahoot.it adresine girip sistemin otomatik olarak verdiği şifreyi girdikten sonra bir kullanıcı adı girip teste dahil olurlar (Şekil 2.7.1.1). Her yeni testte bu şifre otomatik olarak değişmektedir (Kahoot, 2022).

Kahoot!‘ta sorular ve şıklar daha önceden sadece etkinliği hazırlayan kişilerin ekranlarında gözükmektedir katılımcıların ekranlarında sadece soru şıkları gözükmekteydi. Bu özellik değişmiş olup artık katılımcıların ekranlarında da soru ve seçenekler yer almaktadır (Kahoot, 2022). (Şekil 2.7.1.2) Böylece artık etkinliği hazırlayan kişinin ekranının görülebileceği bir ekrana gerek kalmamaktadır. Eğitimci etkinliği başlattıktan sonra katılımcılar eş zamanlı bir şekilde soruları cevaplamaya başlar. Cevaplanan her sorudan sonra doğru cevabı en hızlı şekilde veren ilk 3 katılımcının ismi ekranda gösterilir. Etkinlik sonunda ise toplamda en fazla puanı alan ilk 3 katılımcı ekranda gösterilir. Katılımcılar geri bildirimde bulunabilirler. Öğretmenler de değerlendirme sonuçlarını kaydedip öğrenme eksikliklerini belirleyebilir. (Dellos, 2015; Plump ve Larosa, 2017). İnternet bağlantısı olan mobil cihazlar, tabletler veya bilgisayarın olması sınıf içinde kullanabilmek için yeterlidir (Saraçoğlu, 2019).

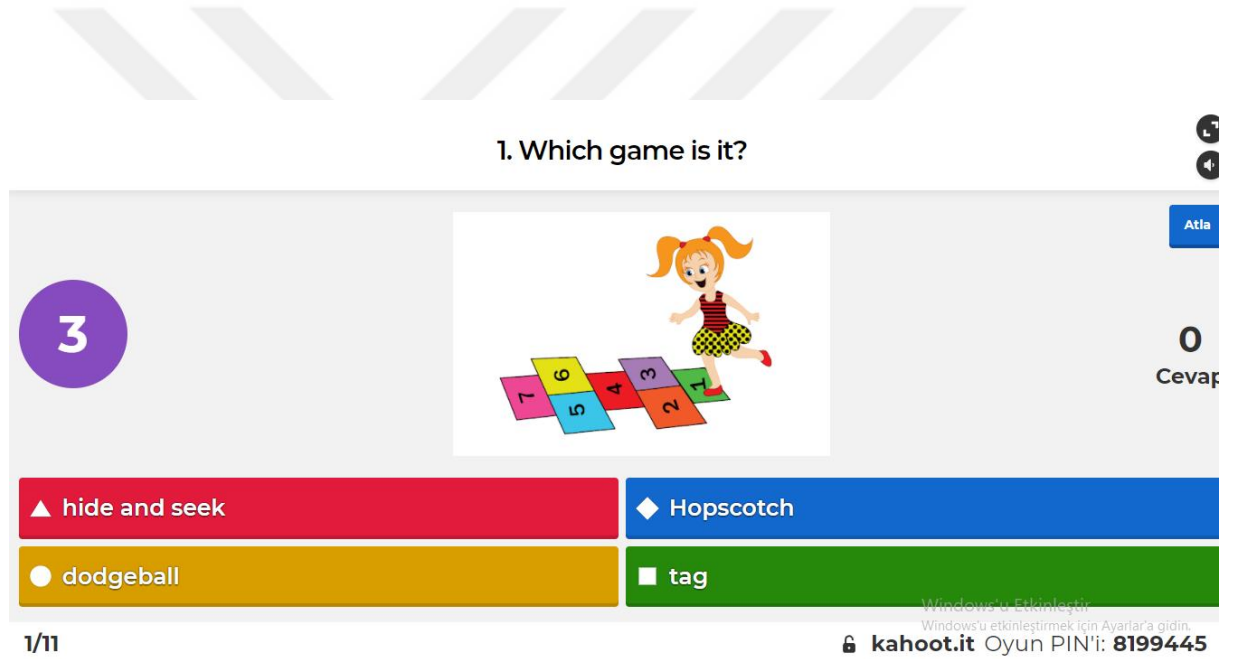




Şekil 2.7.1.1. Oyuna katılma ekranı

Kaynak: <https://support.kahoot.com/hc/tr/articles/360039890713-Bir-oyuna>

[kat%C4%B1lma#h\\_01FZWE03BGMWB1C0FY17EFGDBY](https://support.kahoot.com/hc/tr/articles/360039890713-Bir-oyuna) adresinden erişilmiştir.



Şekil 2.7.1.2. Katılımcı ekranı

Kaynak: <https://play.kahoot.it/v2/gameblock?quizId=12e04ad3-db35-40e6-9dc9-bf7da5e723c1> adresinden erişilmiştir.

Yapılan çalışmalarda Kahoot! uygulamasının olumlu özellikleri olarak; öğrencilerin derse katılımlarını arttırdığı, öğrenilen konuların daha iyi pekiştirildiği ve dersleri eğlenceli hale getirdiği gözlenmiştir (Akkuş, Özkan ve Çakır, 2021; Dellos, 2015; Plump ve Larosa, 2017; Setiawan ve Soeharto, 2020; Tıraşoğlu, 2019; Wang ve Tahir, 2020; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Yılmaz ve Karaoğlu Yılmaz, 2019). Benzer şekilde kahoot! uygulamasında her sorudan sonra ana ekrana yansıtılan puan sıralaması ve etkinlik

sonunda sıralama yapılması anında geri bildirim yanı sıra sınıf içinde tatlı bir rekabet ortamı oluşmasını sağlamaktadır (Dellos, 2015; Yapıcı ve Karakoyun, 2017).

Oyun temelli web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot! bir dersi oyunlaştırarak değerlendirme sürecinde kullanılabilir etkili web 2.0 uygulamalarından biridir. Anında geri bildirim özelliği ile öğrencilerin eksikliklerini görmeleri konusunda yardımcı olur. Öğrencilerin öz farkındalıklarının artmasının yanında ayrıntılı raporlama özelliği sayesinde web 2.0 aracı Kahoot! öğretmenlere de ders planlamaları için faydaları bilgiler sağlar. Uygulama sonrası sonuçların kaydedilebilmesi ve ayrıntılı raporlama özelliğinin olması hem öğretmen hem öğrenci hem de sınıf gelişimine olumlu yönde katkı sağlamaktadır (Saraçoğlu, 2019). Detaylı raporlama özelliği ile öğretmenler öğrencilerin eksik olduğu konuları belirleyebilir, öğrenme düzeyleri ile ilgili daha net bilgi sahibi olabilir. Bunların dışında platformda soru ve yanıtlarda kullanabileceğimiz karakter sayısında bir sınırlama vardır (Plump ve LaRosa, 2017). Soruların en fazla 120 karakter ile sınırlandırılması soru hazırlayanları kısıtlandırabilmektedir.

### **2.7.2. Powtoon**

2012 yılında Ilya Spitalnik ve Daniel Zaturansky tarafından geliştirilmiş bir web 2.0 sunum aracıdır (Powtoon, 2022). Animasyon, metin, şekil, resim, konuşma balonları karakter, ses dosyaları ve görseller ekleyerek video ve sunum oluşturmak veya dijital hikayeler hazırlamak için kullanılabilir web tabanlı bir uygulamadır (Kurt, 2020). Powtoon öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun olan hazır videoları veya sunumları aramak yerine öğretmenlere kendi sunularını hazırlamalarına yardımcı olmaktadır (Semaan ve Ismail, 2018).

Bilgisayara herhangi bir kurulum gerektirmeden internet tarayıcısı üzerinden sunum hazırlanabilir. Ücretli ve ücretsiz olmak üzere iki farklı kullanım seçeneği sunmaktadır. Ön izleme özelliği ve otomatik kaydetme özelliği bulunmaktadır. Üç dakikaya kadar oluşturulan sunumlar youtube ya da diğer paylaşım sitelerinde paylaşıldıktan sonra indirilip, internet bağlantısına gerek kalmadan da kullanılabilir (Powtoon, 2022).



Şekil 2.7.2.1. Powtoon'da hazırlanan bir videodan görüntü

Kaynak:

<https://www.powtoon.com/newdashboard/#/home?toolbarState=default&toolbarWidget=myPowtoons>

adresinden erişilmiştir.

Şekil 2.7.2.1'de hazır şablonlardan, karakterden oluşturulan bir animasyonlu sunum sunulmaktadır. İçerisinde bulunan hazır şablonlar sunum hazırlamada yol göstericidir. Hazır kütüphane sayesinde resim, metin, şekil ve arka plan eklemek de mümkündür. Ayrıca hazırlanan sunumlar seslendirilebilir veya ses kayıtları yüklenebilmektedir.

Dersin birçok farklı aşamasında ilgi çekici, merak uyandırıcı ve eğlenceli sunumlar, animasyonlar için Powtoon uygulamasından faydalanılabilir. Konunun başında dikkat çekmek için, ders esnasında pekiştirme amaçlı kullanılabilir. Derslerin sonunda işlenen konuları, tekrar etmek amaçlı kullanılabilir. Ayrıca öğrencilere de proje ödevleri verilebilir. Bu şekilde öğrencilerin hem yaratıcılık becerileri hem de dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmek mümkündür (Çelik, 2021).

Fimbriani (2016) çalışmasında Powtoon uygulamasının öğrencilerin derse katılımlarını arttırdığını, yazma becerilerini geliştirdiğini ve öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Semaan ve Ismail (2018) Powtoon sunum aracının kullanımının yabancı dil öğrencilerinin derse katılımları, dil

edinimleri ve anlama becerileri üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır.

## **2.8. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR**

Son yıllarda artan teknolojik başarılar, dil eğitimi ile yenilikçi uygulamaların ortaya çıkmasında ilerleme sağlanmıştır (Bassiouni ve Hackley, 2014). Çağdaş bir eğitim sistemi de yeniliklere açık olmalı, çağın gerektirdiği bilgi ve becerileri ve değişen öğrenci özelliklerini iyi bir şekilde anlayıp ihtiyaçlara göre şekillenmelidir. Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse katılımlarını ve motivasyonlarını arttırması, ilgi çekici olması, öğrencilerin sınıf içi etkileşimlerini arttırması gibi birçok açıdan öğrenme sürecinde etkili ve verimli bir şekilde kullanılabildiği farklı çalışmalarda belirtilmektedir.

İlgili literatür incelendiğinde web 2.0 araçları ile ilgili birçok çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda web 2.0 araçlarının akademik başarı, dil becerileri, motivasyon, tutum, algı gibi çeşitli değişkenler ile ilişkileri incelenmiştir. Alanyazında Web 2.0 araçlarının İngilizce derslerinde kullanımına yönelik yapılan çalışmalar ve bu çalışmalardan elde edilen veriler şu şekildedir:

### **2.8.1. Konuyla İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar**

Eren (2013), çalışmasında web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş kelime öğretiminin öğrencilerin kelime bilgilerine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma bir üniversitenin yabancı diller yüksekokulunda öğrenim gören 45 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmadan elde edilen sonuca göre çalışmada kullanılan web 2.0 araçlarının öğrencilerin kelime bilgileri üzerinde olumlu etkisi olmaktadır. Ayrıca çalışmada öğrencilerin kelime bilgilerini geliştirmek için web 2.0 araçlarını kullanma konusunda olumlu bir tutuma sahip olduğu belirlenmiştir.

Avcı (2016) araştırmasında web 2.0 araçlarından biri olan Whatsapp uygulamasının öğrencilerin dil yeterliliklerine etkisini incelemiştir. Araştırma bir üniversitenin yabancı diller yüksek okulunda öğrenim gören 85 öğrenci ile yürütülmüştür. Karma desenin kullanıldığı çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formları, akran değerlendirmeleri, rubrikler ve günlük dosyaları veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre öğrencilerin iletişim ve dil becerilerinin olumlu yönde etkilendiği, kelime bilgilerinin arttığı tespit edilmiştir.

Karatekin (2017), yüksek lisans tez çalışmasını lise öğrencileriyle yürütmüştür.

Yarı deneysel desenin kullanıldığı çalışmada veri toplama aracı olarak başarı testi ve anket kullanılmıştır. Araştırmada, öğrencilerin kelime bilgilerini hatırlamada önemli bir fark ortaya çıkmamasına rağmen öğrencilerin derslerde sınıf içi etkinliklere katılımlarının arttırmak ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmek gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Ünal (2018), yüksek lisans tez çalışmasını bir devlet üniversitesinin hazırlık sınıfı öğrencileri ile yürütmüştür. Yapılan çalışmada oyun temelli web 2.0 aracı olan Kahoot! Uygulamasının kelimelerin akılda kalıcılığına etkisi incelenmiştir. Araştırma, karma yöntem modeliyle yapılan bir çalışmadır. Nicel veriler öntest son test kontrol grubu yöntemiyle toplanmıştır. Araştırmanın nitel verileri ise deney grubundaki öğrenciler ve derslerinde Kahoot! uygulamasını kullanan 15 öğretmene yapılan anket formu ile toplanmıştır. Beş haftalık bir uygulama sürecinden sonra Kahoot!'un deney grubundaki öğrencilerin kelimeleri akılda tutmalarında etkili olsa da gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada deney grubundaki öğrencilerin Kahoot! uygulamasına yönelik görüşleri de belirtilmiştir. Buna göre, Kahoot! uygulaması öğrencilerin derse katılımlarını ve motivasyonlarını arttırmasına rağmen sınıf içinde rekabetçi bir ortam oluşturmaktadır.

Edwards (2018), hazırlamış olduğu yüksek lisans tez çalışmasında, kelime oyunlarının öğrencilerin yazma becerileri ve İngilizce derslerindeki motivasyonlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma, özel bir üniversitenin Yabancı diller hazırlık sınıfı öğrencileri ile yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak araştırmacı günlüğü, yarı yapılandırılmış görüşme formları, öğretmenlerin gözlem notları ve anket kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, kelime oyunlarının yazma derslerinde öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığı ve öğrencilerin kelime oyunlarına karşı olumlu bir tutum geliştirdiği ortaya çıkmıştır.

Bicen ve Kocakoyun (2018) çalışmalarında hazırlık sınıfı öğrencilerinin Kahoot! web 2.0 aracına yönelik algılarını belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma verilerinden elde edilen bulgulara göre Kahoot! uygulamasının öğrencilerin derse karşı ilgilerini, motivasyonlarını ve sınıf içi etkileşimlerini arttırdığı sonucuna ulaşmışlardır.

Yürük (2019) çalışmasında web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot'u İngilizce ders kitabından seçtiği kelimeleri tekrar etmek, pekiştirmek amaçlı kullanmıştır. Eylem araştırması yöntemi kullanılan çalışmada Kahoot! her üç ünite tamamlandıktan sonra kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin dil öğrenmeye karşı olumlu tutum

geliştirdikleri ve motivasyonlarında artış gözükmiştir.

Emecen'in (2019) çalışmasında Kahoot! uygulamasının kelimeleri akılda kalıcılığına etkisi ve öğrencilerin web 2.0 aracına yönelik düşünceleri araştırılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular, Kahoot! uygulamasının deney grubundaki öğrencilerin kelimeleri akılda tutmaları üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermiştir. Ayrıca, deney grubundaki öğrencilerin Kahoot!'a ilişkin görüşlerinin olumlu olduğu, dersleri eğlenceli hale getirdiği, derse katılımı ve motivasyonu arttırdığı gözlenmiştir.

Bozkurt-Türk (2019), çalışmasında üniversite öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme düzeylerini, İngilizceye yönelik tutumlarını araştırmıştır. Çalışmada öğrencilerin Kahoot! uygulamasına yönelik görüşleri alınmıştır. Araştırma sonuçlarına göre uygulanan başarı testinde deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre başarı puanları açısından bir fark görülse de bu farkın istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı belirtilmiştir. Öğrenciler ile yapılan görüşmeler sonucunda ise Kahoot! uygulamasının eğlenceli, ilgi ve dikkat çekici olduğu öğrenciler arasında rekabet duygusunu arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yakar (2019) çalışmasında Whatsapp ve Kahoot! uygulamaları kullanılarak yapılan sınıf içi etkinliklerin öğrencilerin başarılarına ve tutumlarına olan etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. 5 hafta süren araştırmanın katılımcıları bir devlet üniversitesinin hazırlık sınıfı öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada iç içe karma desen yöntemi araştırma deseni olarak kullanılmıştır. Başarı testi, İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği ve odak grup görüşme formu veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Yapılan çalışmada deney grubundaki öğrencilerin İngilizce başarı puanlarında ve tutum puanların artış olduğu fakat bu puan artışının kontrol grubundaki öğrencilere göre anlamlı düzeyde artmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Açıkgöz (2019), tez çalışmasında Kahoot! ve Quizgame adlı iki farklı türdeki uygulamanın dil öğrencilerinin kelime başarılarına ve içsel motivasyonlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. 6 hafta süren araştırmanın çalışma grubunu bir vakıf üniversitesinin hazırlık bölümünde öğrenim gören 43 A2 seviyesindeki öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubu 1 de Kahoot! uygulaması kullanılırken, deney grubu 2 de Quizgame uygulaması kullanılmıştır. Yapılan çalışmada oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarının öğrencilerin kelime performanslarını ve içsel motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. İçsel motivasyon envanterinden elde edilen sonuçlara göre de

uygulamalardaki süre, puan tabloları gibi rekabetçi özelliklerin öğrencileri kelime öğrenme ve pratik yapmada olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Saraçoğlu (2019) çalışmasında Kahoot! uygulaması ile ilgili lisede görev yapan öğretmenlerin ve lise öğrencilerinin görüşlerini belirlemeye çalışmıştır. Açıklayıcı sıralı desen kullanılan araştırma nicel boyutunda 201 öğrenci, nitel boyutunda ise 24 öğrenci ve 3 öğretmen ile yürütülmüştür. Veri toplama araçları olarak araştırmacı tarafından geliştirilen anket ve yarı yapılandırılmış görüşme formları tercih edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, lise öğrencileri Kahoot uygulamasını eğlenceli ve dikkat çekici buldukları, anında geri bildirim özelliğinden memnun oldukları ancak cevapların diğer öğrenciler tarafından görülmesinden hoşnut olmadıkları ve akademik anlamda başarılarının artmasına teşvik eden bir uygulama olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler ile yapılan görüşme sonuçlarına göre ise öğretmenlerin sınıf içinde uygulamanın etkili olduğu fakat Kahoot!'un ayrıntılı raporlama özelliğinden faydalanmadıkları, ön hazırlık sürecini zaman alıcı buldukları belirlenmiştir.

Puğ (2020) tez çalışmasında Kahoot! uygulamasının dilbilgisi üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Devlet üniversitelerinde görev yapan ve hazırlık öğrencilerine ders veren 110 akademisyen ve 230 hazırlık sınıfı öğrencileri araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Anket sonuçlarından elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin Kahoot! uygulamasının kullanımına ilişkin olumlu tutumlara sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, akademisyenlerin tecrübelerinin arttıkça daha az kullandıkları da bir diğer araştırma sonucudur.

Tasa (2020) Kahoot! uygulamasının öğrencilerin kelime bilgisine yönelik etkisini incelemek amacıyla 2019-2020 yılında bir vakıf üniversitesinde çalışmasını gerçekleştirmiştir. Yarı deneysel nitelikteki çalışmasında verileri toplamak için kelime başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Katılımcılara uygulanan etkinlikler 6 hafta sürmüştür. Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların öntest- sontest puanları açısından anlamlı bir fark elde edilmiştir. Görüşmelerden elde edilen bulgulara göre ise Kahoot! uygulaması eğlenceli ve öğrenmeye yardımcı, öğrencilerin güdülenmesine yardımcı olan bir web 2.0 aracı olarak ifade edilmiştir.

Arslan (2020) araştırmasında Quizlet uygulamasının lisans öğrencilerinin kelime bilgileri üzerindeki etkisini ve öğrencilerin algılarını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucu deney grubundaki öğrencilerin kelime başarılarının arttığı, öğrencilerin web 2.0

aracı ile ilgili olumlu düşüncelere sahip olduğu ve öğrencilerin bireysel çalışmalarına katkı sağladığı şeklindedir.

Nicel bir çalışma gerçekleştiren Çeçen (2020) ise çalışmasında Öğrencilerin web 2.0 araçlarından Edmodo, Quizlet ve Canva kullanımlarına ilişkin algılarını ve tutumlarını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma bir devlet üniversitesinin İngilizce hazırlık okulunda öğrenim gören 90 öğrenci ile yürütülmüştür. Çeçen'in (2020) çalışmasının sonucuna göre öğrencilerin web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik olumlu tutumlara sahip olduğu ve bu uygulamaların kullanım kolaylığı konusunda orta düzeyde olumlu görüşlere sahip oldukları görülmüştür. Ayrıca çalışmada seviyesi yüksek öğrencilerin web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik algılarının daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Kahoot! uygulaması ile ilgili bir üniversitenin yabancı diller yüksekokulunda eğitim gören öğrencilerin İngilizce dersine yönelik ilgi ve motivasyonları üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçladığı çalışmasında Ekinci (2020) veri toplama aracı olarak anket ve görüşme formu kullanmıştır. Ekinci (2020) çalışmasında Kahoot! uygulamasının öğrencilerin derse katılımlarını dil öğrenmeye yönelik motivasyonlarını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışmada uygulamanın öğrencilerin kelime ve dil bilgisi bilgilerine okuma becerilerine katkı sağladığı görülmüştür.

Ertan (2020) tez çalışmasında Socratic ve Kahoot! web 2.0 araçlarının ön lisans öğrencilerinin İngilizce dersi kapsamında başarı, tutum ve motivasyon düzeyleri üzerinde etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Ayrıca, çalışma öğrencilerle yapılan görüşmeler ile desteklenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; öğrencilerin başarı tutum ve motivasyon puanları olumlu yönde artmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre ise web 2.0 araçlarının öğrenciler tarafından dikkat çekici, eğlenceli bulunduğu, özgüvenlerini ve derse katılımlarını arttırdığı, uygulamaların rekabetçi özelliklerinin beğenildiği belirtilmiştir.

Demir ve Eren (2020) Kahoot ve Quizizz web 2.0 araçlarının değerlendirme aracı olarak kullanımlarının ön lisans öğrencilerinin İngilizce dersine katılımlarını ve motivasyonları üzerindeki etkisini belirlemek için yarı deneysel çalışmalarında uygulamaların öğrencilerin derse katılımlarında ve motivasyon düzeylerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı belirlenmiştir.

Karma yöntem kullanan Kurtoğlu (2021) ise çalışmasında Kahoot ve Quizlet web 2.0 araçlarının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin kelime başarısına etkisini belirlemeyi



amaçlamıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yapılan araştırmada Kahoot! ve Quizlet web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarıları üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmelerden elde edilen verilere göre ise öğrenciler her iki web 2.0 aracını da eğitici, eğlenceli ve ilgi çekici bulmuşlardır. Öğrenciler Kahoot! uygulamasının sıralama özelliğini beğendiklerini söylerken Quizlet uygulamasının farklı oyun modlarının olmasının derslere katılımlarını arttırdıklarını belirtmişlerdir.

Sercanoğlu, Bolat ve Göksu (2021) meslek lisesi öğrencileri ile yürüttükleri çalışmalarında Kahoot! uygulamasının öğrencilerin sınav kaygılarına, motivasyonlarına ve tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamışlardır. Deney grubunda yer alan öğrencilerin dil öğrenmeye karşı motivasyonlarının ve tutumlarının arttığı, sınav kaygılarının azaldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin tutum puanlarında anlamlı bir artışın gözleendiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrenciler ile yapılan görüşmelerden; uygulamanın eğlenceli bir sınıf ortamı oluşturduğu, kalıcı öğrenme katkı sağladığı ve sınıf içinde rekabetçi bir ortamını oluşturduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Çaparlar (2021), yaptığı çalışmada Quizlet web 2.0 aracının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime bilgileri üzerindeki etkisini ve öğrencilerin web 2.0 aracına yönelik algılarını belirlemeyi amaçlamıştır. Karma desen kullanılan çalışmada nicel veriler kelime testi, kalıcılık testi ve tutum ölçeği kullanılarak elde edilirken nitel veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler ile elde edilmiştir. Araştırmanın sonucunda Quizlet web 2.0 aracının deney grubundaki öğrencilerin kelime öğrenimleri ve kelimelerin akılda tutulması üzerinde olumlu yönde etkisi olduğu görülmüştür. Quizlet web 2.0 aracının öğrenciler tarafından eğlenceli bulunması ve öğrencileri motive etmesi elde edilen bir başka bulgudur.

### **2.8.2. Konuyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar**

Zarzycka-Piskorz (2016), üniversite öğrencilerini kapsayan çalışmasında Kahoot!'un dilbilgisi öğrenimi ve motivasyon üzerinde etkisini incelemiştir. Yaptıkları anket çalışmasına göre Kahoot web 2.0 aracını, öğrencilerin %68'inin eğlenceli bulurken; %90'ı ise amaçlanan dilbilgisi yapılarını öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca yapılan çalışmada, öğrencilerin motivasyon düzeylerinin artmasına katkı sağladığı belirtilmiştir.

Dizon (2016) tarafından yapılan çalışmada Quizlet uygulamasının üniversite öğrencilerinin kelime öğrenme üzerindeki etkisi belirlenmek istenmiştir. Çalışma 10 hafta boyunca yürütülmüştür. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin kelime

başarılarının anlamlı şekilde artmaktadır. Anket verilerinden elde edilen bulgulara göre ise öğrencilerin çalışma kapsamında kullanılan web 2.0 aracına yönelik algıları olumlu yöndedir. Öğrencilerin uygulamanın kullanışlı buldukları ve öğrenme kolaylığı sağladığı elde edilen bir diğer bulgudur.

Liu ve diğ., (2016) ilkokul 3. Sınıf öğrencileriyle gerçekleştirdikleri çalışmada Story and Painting house web 2.0 aracının öğrencilerin kelime dağarcıkları ve akıcı konuşmaları üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamışlardır. 19 hafta süren çalışmada anket, öğrencilerin dijital hikayeleri ve İngilizce başarı testi veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Bulgulara göre öğrencilerin kelime dağarcıklarının geliştiği, derse katılım ve motivasyon düzeylerinin arttığı belirlenmiştir ve öğrenciler uygulamayı çok faydalı ve eğlenceli bulduklarını belirtmişlerdir.

Medina ve Hurtado (2017), yaptıkları çalışmada Kahoot! uygulamasının üniversite öğrencilerinin dilbilgisi ve kelime öğrenmelerinde etkili olup olmadığının araştırmışlardır. 10 hafta süren araştırmanın çalışma grubunu toplam 70 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı çalışmada Kahoot! destekli sınıf içi aktivitelerin deney grubundaki öğrencilerin kelime hazinelerini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Uygulamanın sınıf içinde eğlence kattığı ve enerjiyi arttırdığı belirtilerek olumlu bir sınıf iklimi oluşturduğu da vurgulanmıştır.

Licorish, Owen, Daniel ve George (2018) Yeni Zelanda'da bir üniversitede öğrenim gören 14 öğrenci ile Kahoot web 2.0 aracına yönelik algılarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Öğrenci görüşmelerinden elde edilen sonuçlara göre; Kahoot! derse katılımı, öğrenme sürecini, motivasyonu ve sınıf dinamiklerini olumlu yönde etkilemektedir. Öğrenciler dikkatlerini ve odaklanmalarını, etkileşim ve daha aktif olmak için çabalamalarının öğrenmelerini desteklediklerini belirtmişlerdir.

Semaan ve Ismail (2018) Powtoon uygulamasının yabancı dil öğrencilerinin derse katılım, okuduğunu anlama ve okuma stratejileri üzerinde etkisini araştırmışlardır ve Powtoon uygulamasının öğrencilerin derse katılımlarını arttırdığı ve okuma becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşmışlardır.

Damavandi ve diğ., (2018) çalışmalarında Storyjumper adlı web 2.0 aracını kullanarak öğrencilerinin yazma becerilerine yönelik etkisi öğrenci görüşleri kapsamında değerlendirmişlerdir. Araştırmada karma desen tercih edilmiştir. Nicel veriler başarı testi ile toplanırken nitel veriler yarı yapılandırılmış görüşme formları ve yansıtıcı öğrenci

günlükleri kullanılarak elde edilmiştir. Çalışmanın sonucunda storyjumper adlı web 2.0 aracının öğrencilerin yazma becerileri üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşımlardır. Ayrıca, katılımcılar dijital hikayelerin daha fazla fikir üretme ve hikaye yazma konusunda yardımcı olduğunu, yazmaya yönelik isteklerini arttırdığını belirtmişlerdir.

Bensalem (2018) Whatsapp adlı web 2.0 aracının öğrencilerin kelime bilgileri üzerindeki etkisine ve İngilizce dersine yönelik algılarına etkisini araştırdığı çalışmasında kullanılan web 2.0 aracının öğrencilerin kelime öğrenimleri üzerinde olumlu bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde web 2.0 aracının öğrenme sürecini kolaylaştırma, motivasyonu ve derse katılımı artırma gibi olumlu özelliklerine vurgu yapılmıştır.

Wichadee ve Pattanapichet (2018), Kahoot!'un öğrencilerin dilbilgisi ve kelime bilgileri ve motivasyonları üzerine etkisini araştırmak istemişlerdir. Özel bir üniversitede öğrenim gören 77 öğrenci araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma 14 hafta boyunca yürütülmüştür ve her hafta 3 öğrenci derslere katılmıştır. Kontrol grubundaki öğrenciler klasik yöntemler ile kelime aktiviteleri yaparken; deney grubundaki öğrenciler Kahoot! uygulamasıyla aktiviteleri yürütmüştür. Araştırma sonuçlarına göre deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarılarının arttığı ve öğrenci motivasyonlarına olumlu yönde katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Syafitri ve diğ., (2018) tarafından yapılan çalışmada, web 2.0 aracı Powtoon'un öğrencilerin konuşma derslerindeki telaffuzlarının geliştirilmesine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Eylem araştırması şeklinde desenlenen araştırmada veriler başarı testi, anket, görüşme, gözlem formları ve günlüklerden elde edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre Powtoon web 2.0 aracı öğrencilerin konuşma sınıfında telaffuzlarını geliştirdiği, öğrenme motivasyonlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Uygulamanın sadece motivasyon üzerinde etkili olmadığı aynı zamanda öğrencilerin dikkatlerini, derse ilgilerini ve katılımlarını arttırdığı da çalışmada vurgulanmaktadır.

Ningsih ve Amumpuni (2019) benzer şekilde Powtoon uygulamasının öğrencilerin okuma becerileri üzerinde etkisi olup olmadığını araştırmak istemişlerdir. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı çalışmada, 21 dil bölümünde öğrenim gören üniversite öğrencisi katılımcı olarak belirlenmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre deney grubundaki öğrencilerin okuma becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Wang ve Tahir (2020) ise Kahoot!’un kullanımına ilişkin 2015-2018 yılları arasında yapılmış olan 93 çalışmayı incelemiştir. Yapılan içerik analizi çalışması sonucuna göre, Kahoot! uygulaması öğrencilerin öğrenme performansına, sınıf iklimine ve öğrencilerin tutumları üzerinde olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmada ayrıca, internet bağlantısı gibi teknik sorunlar, soruları ve cevapları sadece ana ekrandan takip edebilme, zaman stresi ve rekabetin olması da öğrencilerin sık karşılaştığı problemler olarak gösterilmiştir.

Heryanto ve Rahayu (2021) tarafından yapılan çalışmada Powtoon web 2.0 aracının dinleme öğrenme sürecinde etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Betimsel araştırma deseni tercih edilen araştırmanın katılımcıları 25 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Elde edilen sonuçlara göre; Powtoon uygulamasıyla öğrencilerin öğrenme sürecinde daha aktif olarak katılabildikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Marsa ve diğ., (2021) çalışmalarında Kahoot! uygulamasının öğrencilerin okuma becerileri üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçladıkları karma yöntem çalışmasında başarı testi, gözlem ve görüşme formlarını veri toplama araçları olarak kullanmışlardır. Araştırma sonucunda; Kahoot! uygulamasının öğrencilerin okuduğunu anlama başarısında olumlu etkisinin olduğu, öğrencilerin algı ve motivasyon düzeylerini arttırdığı elde edilmiştir.

Rochimah ve Muslim (2021) tarafından yapılan çalışmada Kahoot! uygulamasının öğrencilerin okuduğunu anlama becerisi üzerinde etkisi araştırılmıştır. Araştırmadan elde edilen verilere göre, Kahoot!’un öğrencilerin okuduğunu anlama becerisine olumlu yönde etkilediği öğrencilerin daha dikkatli ve ilgili oldukları, sıkılmadıkları belirtilmiştir.

Hem yurt içindeki hem de yurt dışındaki ilgili alanyazın incelendiğinde, web 2.0 araçlarının genel olarak akademik başarı, motivasyon ve derse katılımı olumlu yönde etkilediği, öğrenciler tarafından ilgi ve dikkat çekici, eğlenceli bulunduğu görülmektedir.

Yurt içi alanyazın incelendiğinde, Kahoot web 2.0 aracına yönelik birçok çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Fakat Powtoon web 2.0 aracına yönelik ise herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Benzer şekilde yurtdışı alanyazında da Powtoon web 2.0 aracı ile ilgili çalışmaların sınırlı olduğu, Kahoot! web 2.0 aracı ile ilgili çalışmaların nicelik olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla da Kahoot! web 2.0 aracıyla birlikte Powtoon web 2.0 aracının da kullanıldığı bu çalışmanın alanyazın için de değerli olduğu düşünülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde, çalışmaların genellikle yükseköğretim düzeyinde

yapıldığı, özellikle ortaokul düzeyinde yapılmış arařtırmaların sınırlı olduđu görölmektedir. Arařtırmanın bu yönüyle de alanyazın için deđerli olduđu söylenebilir. Ayrıca bu arařtırmaya benzer şekilde Powtoon ve Kahoot web 2.0 araçlarının her ikisinin aynı anda kullanıldığı ve ortaokul düzeyinde kelime öğretime ve derse yönelik tutuma etkisinin arařtırıldığı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu anlamda arařtırmanın alanyazına katkı sağlayacağı düşünölmektedir.



## BÖLÜM III

### 3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, veri toplama ve veri analizi süreçleri ile deneysel süreç hakkında detaylı bilgilere yer verilmiştir.

#### 3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

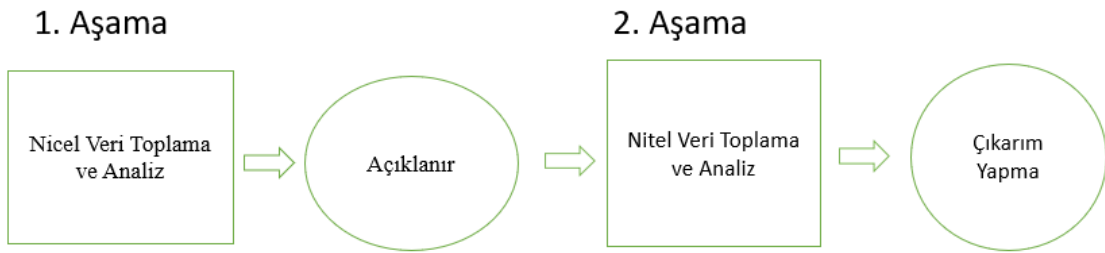
Web 2.0 araçlarından olan Kahoot ve Powtoon uygulamalarının beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce dersindeki kelime bilgilerine ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlayan bu çalışmada hem nicel hem de nitel yöntemlerden yararlanılarak karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma yöntem; bir çalışmada hem nitel hem de nicel yaklaşımlar kullanılarak verilerin toplandığı, analiz edildiği ve bulguların birleştirildiği bir yöntemdir (Johnson, Onwuegbuzie ve Turner, 2007:123). Karma araştırma yöntemlerinde nicel ve nitel veriler birbirleriyle ilişkilendirilmekte ve birleştirilmektedir (Creswell, 2021).

Araştırmadaki problem durumunun daha kapsamlı ve çok yönlü bir şekilde incelenmesi hedeflenen bu yöntemde tek bir yöntemin ortaya koyduğu sınırlılık diğer yöntemin güçlü yönleri ile telafi edilebilmektedir. Sosyal bilimlerde problemlerin daha açık bir şekilde ortaya koyulabilmesi için farklı yöntem ve tekniklerin bir arada kullanılması gerekmektedir. Sosyal olay ve olguların basit ve tek yönlü olmadığı için her olay veya olgunun hem nitel hem de nicel boyutu olmaktadır. Bu nedenle çoklu yöntemlerin tercih edilmesi gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016:323). Karma yöntem, nicel ve nitel yöntemlerin sınırlılıklarını ortadan kaldırmaya yardımcı olmaktadır. Bu şekilde araştırmacı, birden fazla bakış açısıyla araştırmasına katkı sağlayabilir. Aynı araştırmada hem nicel hem de nitel yöntemlerin güçlü yönlerini kullanabilme imkânı tanıyarak yapılan çalışmanın güvenilirliğini ve geçerliğini artırması ve farklı bakış açısına sahip olması gibi nedenlerden dolayı çalışmada karma yöntem tercih edilmiştir.

Araştırma kapsamında araştırma deseni olarak Karma yöntem desenlerinden biri olan “Açıklayıcı Ardışık” desen tercih edilmiştir. Açıklayıcı sıralı desen olarak da ifade edilen bu desen birbirini takip eden iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamasında nicel verilerin toplandığı, ikinci aşamasında da elde edilen nicel verileri daha kapsamlı bir

şekilde inceleyebilmek için nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı bir desendir (Creswell, 2021). Açıklayıcı ardışık desen aşağıdaki uygulama basamaklarını takip etmektedir:

1. birinci aşamada nicel veriler toplanıp bulgular analiz edilir,
2. ikinci aşama olan nitel aşamada hangi sonuçların daha derinlemesine inceleneceği belirlenir,
3. birinci aşamadaki nicel verilerden elde edilen bulguları açıklamaya yardımcı olması için nitel veriler toplanıp analiz edilir,
4. nitel verilerin nicel sonuçları açıklamaya nasıl yardımcı olduğuna dair çıkarımda bulunulur (Creswell, 2021). Şekil 3.1.1'de iki aşamalı açıklayıcı ardışık desenin uygulanma süreci yer almaktadır.



Şekil 3.1.1. Açıklayıcı Ardışık Desenin Uygulanma süreci Creswell (2021)

Web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot ve Powtoon uygulamalarının beşinci sınıf öğrencilerinin kelime bilgilerine ve İngilizce derslerine yönelik tutumlarına etkisinin inceleneceği araştırma deneysel bir nitelik taşımaktadır. Bu nedenle araştırmanın nicel boyutu ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel olarak desenlenmiştir. Sosyal bilim araştırmalarında gerçek deneysel çalışmaların her zaman uygulanamaması nedeniyle yarı deneysel model tercih edilmektedir (Kumandaş-Öztürk, 2019:91). Yarı deneysel desen gerçek deneysel desenlerin uygulanamadığı durumlarda, neden sonuç ilişkilerini ortaya koymak için gerçekleştirilen araştırma türü olarak ifade edilmektedir. (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2020).

Çalışmanın birinci aşaması olan nicel boyut tamamlandıktan sonra ikinci aşama olan nitel boyutta ise nicel verilerden elde edilen verilerin daha kapsamlı bir şekilde incelenmesi amacıyla nitel araştırma modellerinden durum çalışması modeli kullanılmıştır.

Durum çalışması, güncel bir olgunun kendi yaşam çerçevesi içinde birden fazla veri kaynaklarının mevcut olduğu durumlarda kullanılan yaşantılar ve deneyimler yoluyla elde edilen bir araştırma yöntemidir (Yin, 1984; Akt: Yıldırım ve Şimşek, 2016). Durum çalışmalarında asıl amaç bir genelleme yapmak değildir, her durum veya olgu kendi başına özeldir, eşsizdir; yorumlama, açıklama, derinlemesine irdeleme gibi olguları içine alan her durum incelenebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışmada incelenen durum ise ortaokul beşinci sınıf İngilizce dersinde kullanılan web 2.0 araçlarıdır.

### **3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU**

Bu araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Kırşehir ili merkez ilçesinde MEB'e bağlı bir ortaokulun beşinci sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır.

Çalışma öncesi uygulamanın gerçekleşeceği okul için Kırşehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden araştırma için gerekli izinler alınmıştır. Teknolojik yeterlilik ve ulaşım açısından uygun bir okul tercih edilmiştir. Belirlenen okulda mevcut beşinci sınıflardan biri deney diğeri ise kontrol grubu olarak kabul edilmiştir. Ortaokul İngilizce Dersi Öğretim Programı incelendiğinde, beşinci sınıf düzeyinde kelime öğretimine daha fazla ağırlık verildiği ve belirtilen web 2.0 araçları ile yapılacak aktivitelerin bu sınıf düzeyine daha uygun olacağı düşünüldüğü için bu sınıf düzeyine karar verilmiştir.

Araştırmanın nicel boyutunu oluşturan deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol gruplarının belirlenmesi için uygulamanın gerçekleşeceği okulda bulunan beşinci sınıf düzeyindeki 4 farklı şubeye “Kelime bilgisi başarı testi” ve “İngilizce dersi tutum ölçeği” ön test olarak uygulanmıştır. Ön test uygulaması sonucunda birbirine denk olduğu belirlenen 5-A ve 5-C şubelerinde deneysel sürecin gerçekleştirilmesine karar verilmiştir. Aralarında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı, birbirine denk olduğu belirlenen iki şube random yoluyla deney ve kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Buna göre, iki şubeden 5-C şubesi deney, 5-A şubesi ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarına ilişkin ön test sonuçlarına Tablo 3.2.1 ve Tablo 3.2.2'de yer verilmiştir.



Tablo:3.2.1. Deney ve Kontrol Gruplarının İngilizce Dersine Yönelik Tutum Testi Ön Test Puan Dağılımları

	Gruplar	N	$\bar{X}$	ss	df	t	p
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum</b>	Deney	16	77,06	7,71038	30	,545	,590
	Kontrol	16	78,62	8,48111			

Tablo 3.2.1 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutum testi ön test puan ortalamaları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0,05$ ). Bu sonuca göre, her iki grup arasında tutum testinden aldıkları puanların birbirlerine benzer olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo:3.2.2 Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Bilgisi Başarı Testine Yönelik Ön Test Puan Dağılımları

Test	Gruplar	N	$\bar{X}$	Ss	df	t	p
<b>Kelime Okuma Becerisi</b>	Kontrol	16	11,3750	5,89774	30	-,110	,0953
	Deney	16	11,5625	3,44420			
<b>Kelime Dinleme Becerisi</b>	Kontrol	16	13,2500	3,02214	30	-,210	,835
	Deney	16	13,5000	3,66970			

Tablo 3.2.2 incelendiğinde, beşinci sınıf deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin kelime bilgisi başarı testi okuma ve dinleme bölümlerinden elde ettikleri ön test puanlarında anlamlı bir farklılık olmadığı ortaya çıkmıştır ( $p> 0,05$ ). Elde edilen bu bulguya göre her iki gruptaki öğrencilerin kelime bilgisi başarı testinin okuma ve dinleme bölümlerinden elde ettikleri puanlar bakımından birbirleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı ve deneysel süreç öncesi birbirlerine benzer düzeyde ön öğrenmelere sahip olduklarını söylemek mümkündür.

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere ait cinsiyet dağılımı ve öğrencilerin sayısı Tablo 3.2.3 'de verilmiştir.

Tablo 3.2.3. Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımı ve Sayısı

	Deney Grubu	Kontrol Grubu	Toplam
<b>Kız</b>	8	7	15
<b>Erkek</b>	8	9	17
<b>TOPLAM</b>	16	16	32

Tablo 3.2.3'te görüldüğü gibi; katılımcılardan 15'i kız (%46), 17'si ise erkek (%53) olmak üzere toplamda 32 öğrenci araştırmanın çalışma grubunu oluşturmaktadır. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin cinsiyet dağılımlarının birbirine yakın olduğu görülmektedir.

### **3.3. VERİ TOPLAMA ARACI**

Karma yöntemin kullanıldığı bu çalışmada veri çeşitliliği sağlamak için birden fazla veri toplama aracı tercih edilmiştir. Nicel verileri elde etmek amacıyla; dinleme ve okuma becerilerine yönelik “İngilizce kelime bilgisi başarı testi” ve öğrencilerin duyuşsal özelliklerini belirlemeye yönelik “İngilizce dersi tutum ölçeği” kullanılmıştır. Diğer taraftan, nitel verileri elde etmek amacıyla deney grubundaki öğrencilerin uygulama sürecine ilişkin görüşlerini almaya yönelik yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Uygulama öncesi gerekli izinler alınmış olup Ek 1’de belirtilmiştir. Uygulamaya başlamadan önce katılımcılar için Gönüllü Onam Formu Ek 2’de ve katılımcılar 18 yaş altı olduğu için Veli Onam formu Ek 3’te uygulanmış olup Ek 2 ve 3’te sunulmuştur.

Veri toplama araçları ile ilgili bilgiler aşağıda sunulmuştur.

#### **3.3.1. Kelime Bilgisi Başarı Testi**

Araştırmada deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin İngilizce dersindeki kelime bilgilerini ölçmek amacıyla oluşturulan “İngilizce Kelime bilgisi başarı testi” ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen bu testte yer alan kelimeler uygulama süresince deney grubuna Powtoon ve Kahoot adlı web 2.0 araçları ile kontrol grubuna ise mevcut öğretim programı uygulanarak öğretilmeye çalışılmıştır. Geliştirilen kelime başarı testinde yer alacak kelimeler beşinci sınıf İngilizce Dersi Öğretim Programı’nda yer alan 2. “My Town” ve 3. ünite “Games and Hobbies” adlı ünitelerde belirtilen toplam 30 kelimedenden oluşmaktadır. Belirlenen ünitelerin seçiminde uygulama yapılacak zaman aralığı dikkate alınmıştır.

Beşinci sınıf İngilizce Dersi Öğretim Programı’nda yer alan ilgili ünitelere ait belirtilen kelimeler şu şekildedir: “barber shop, bank, library, mosque, butcher, grocery, pharmacy, bookshop, toyshop, bakery, pool, theater, museum, between, around, next to, opposite, blind man’s buff, camping, checkers, Chinese whispers, dodgeball, fishing, hangman, hiking, hopscotch, lose, origami, sculpting, win”. Her iki üniteye ait toplamda 30 kelimenin 17 tanesi ikinci üniteye aitken 13 tanesi üçüncü üniteye aittir.

Araştırmacı tarafından geliştirilen “kelime bilgisi başarı testi” okuma ve dinleme becerilerini kapsayan iki bölümden oluşmaktadır. Her bir kelime için hem okuma hem de dinleme becerisini kapsayan soru hazırlanmıştır. Testin dinleme bölümündeki sorular ana dili İngilizce olan İngilizce öğretmeni tarafından seslendirilmiştir. Bu doğrultuda, kelime bilgisi başarı testi toplamda 60 çoktan seçmeli sorudan oluşmaktadır. Geliştirilen teste ilişkin örnek soru maddeleri Ek 4’te sunulmuştur.

Kelime bilgisi başarı testinde yer alan soru maddelerinin hazırlanması sürecinde ilk olarak Beşinci Sınıf İngilizce Dersi Öğretim Programı’nda ilgili ünitelerin okuma ve dinleme becerilerine ait kazanımları ve bu ünitelerde öğretilmek istenilen kelimeler dikkate alınarak bir belirtke tablosu oluşturulmuştur. Kelime bilgisi başarı testinin geliştirilmesi sürecinde de hazırlanan bu belirtke tablosu temel alınmıştır. Geliştirilen kelime bilgisi başarı testinin pilot uygulaması için toplam kelime sayısının üç katı kadar soru hazırlanmıştır. Çünkü nihai formda yeterli sayıda madde kalabilmesi için ön uygulamada kullanılacak test formunda asıl test formunun üç katı kadar madde kullanılması gerekmektedir (Başol, 2018:241). Her bir soru maddesi öğrencilerin düzeyleri de göz önünde bulundurularak dörder seçenekli olarak hazırlanmıştır. Hazırlanan testin kapsam geçerliliğini sağlamak ve öğrenci düzeyine uygun olup olmadığını belirlemek üzere bir ölçme ve değerlendirme uzmanı, bir program geliştirme uzmanı, iki İngilizce öğretmeni ve üç dil eğitimi uzmanı olmak üzere toplam yedi uzmanın teste ilişkin görüşlerine başvurulmuştur. Alınan görüşler doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Ayrıca pilot uygulamaya geçmeden önce 2020-2021 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde beşinci sınıfta okumakta olan 10 öğrenciye, hazırlanan soruların niteliğini, anlaşılmayan maddelerin olup olmadığını ve süre sıkıntısı yaşayıp yaşamadıklarını belirlemek amacıyla başarı testi uygulanıp öğrenciler ile görüşme yapılmıştır. Alınan görüşler doğrultusunda tekrardan gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

Düzenlemeler sonucunda 180 sorudan oluşan başarı testinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması için pilot uygulaması yapılmıştır. Pilot uygulama, 2020-2021 eğitim öğretim yılında beşinci sınıf İngilizce dersini almış Kırşehir il merkezindeki farklı okullarda öğrenim gören 103 beşinci sınıf öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Başarı testinin pilot uygulaması altı farklı oturumda gerçekleştirilmiştir. Her bir oturum için ayrılan süre 40 dakikadır. Hazırlanan 180 maddelik test uygulandıktan sonra testin aritmetik ortalaması, standart sapması ve güvenirliliği gibi test istatistikileri hesaplanmıştır. Her bir soru için madde güçlük ve madde ayırt edicilik indeksleri hesaplanmıştır. Madde güçlük indeksi her

bir maddenin zorluk ve kolaylık derecesi hakkında bilgi verir ve 0 ile 1 arasında bir deęer alır. Madde güçlük derecesi 0'a yaklaştıkça maddenin zorluk derecesi artarken; 1'e yaklaştıkça maddenin kolaylık derecesi artmaktadır. 0,40 ile 0,60 arası deęerler orta güçlükteki maddeler olarak nitelendirilmektedir. Madde ayırt edicilik bilen ile bilmeyen öğrenciyi ayırt edebilme gücünü ifade eder. Madde ayırt edicilik indeksinin en az 0,30 olması istenir (Başol, 2018: 246). Bu doğrultuda her bir kelime için üç soru maddesinin yer aldığı deneme formunda yer alan maddeler arasından madde güçlük derecesi 0,40 ile 0,60 arasında olan ve ayırt edicilięi 0,30'un üzerinde olan maddeler seçilerek kelime bilgisi başarı testine son hali verilmiştir. Testin okuma ve dinleme bölümlerine ait madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri Ek 5'te gösterilmiştir. Nihai hali verilen, okuma ve dinleme bölümlerinden oluşan toplamda 60 maddelik kelime bilgisi başarı testinin KR-20 güvenilirlik katsayısı hesaplanmış olup okuma bölümünün güvenilirlik katsayısı 0,91; dinleme bölümünün ise 0,91 olup testin tamamının güvenilirlik katsayısı ise 0,96 olarak bulunmuştur. Teste ait madde analizlerine Ek 5'te yer verilmiştir.

### 3.3.2. İngilizce Dersi Tutum Ölçeęi

Öğretim programlarında sadece bilişsel davranışlara odaklanılmaz; öğrencilere bazı duyuşsal davranışlar da kazandırılmaya çalışılır. İlgi, motivasyon, tutum, inanç, güven, saygı vb. duyuşsal özelliklerdir (Turgut, 1984). Anket, gözlem, görüşme, kontrol listesi ve ölçek duyuşsal niteliklerin ölçülmesinde kullanılabilen ölçme araçlarındandır. Bu araştırmada öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarını ölçmek için Baş (2012) tarafından geliştirilen İngilizce dersine yönelik tutum ölçeęi kullanılmıştır. Tutum ölçeęinin sahibinden araştırmada kullanılmak amacıyla izin alınmış olup Ek 6'da belirtilmiştir.

Baş (2012) tarafından geliştirilen ve 'duyarlılık', 'bilinç', 'önem', 'yöntem ve materyaller', 'dil ve kültür' olmak üzere beş boyuttan oluşan ölçek beşli likert ("kesinlikle katılmıyorum", "katılmıyorum", "kararsızım", "katılıyorum", "kesinlikle katılıyorum") şeklinde hazırlanmıştır. Ölçek toplamda 27 maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin 15 tanesi olumlu, 12 tanesi (2,4,5,6,8,10,12,18,22,24,25,26) olumsuzdur. Olumlu maddeler "kesinlikle katılmıyorum" 1, "katılmıyorum" 2, "kararsızım" 3, "katılıyorum" 4, "kesinlikle katılıyorum" 5 puan şeklinde; olumsuz maddeler ise kesinlikle katılmıyorum 5,

katılmıyorum 4, kararsızım 3, katılıyorum 2, kesinlikle katılıyorum 1 puan şeklinde hesaplanmıştır. İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği Ek 7’de sunulmuştur.

Geliştirilen tutum ölçeğinin KMO değeri 0.8840 ve Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı ise 0,92 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin alt boyutlarındaki güvenilirlik katsayısı ise duyarlılık boyutunda 0,93, bilinç boyutunda 0,90, önem boyutunda 0,88, yöntem ve materyaller boyutunda 0,88, dil ve kültür boyutunda 0,77’dir (Baş, 2012). Bu doğrultuda ölçeğin tamamının ve alt boyutlarının güvenilir olduğunu söylemek mümkündür.

### 3.3.3 Yarı yapılandırılmış Görüşme Formu

Öğrencilerin deneysel süreçte kullanılan web 2.0 araçlarına ilişkin görüş ve önerilerini belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. “Yarı yapılandırılmış görüşme, nitel sosyal araştırmalarda en yaygın olarak kullanılan görüşme türüdür (Ocak, 2019). Yarı yapılandırılmış görüşmede araştırmacı hem görüşme soruları doğrultusunda ilerler hem de gerek duyduğunda ek sorular yönelterek soruların dışına çıkabilir (Gürbüz ve Şahin, 2018). Bu bakımdan yarı yapılandırılmış görüşme formları hem belirlenen sorulara cevap vermeyi hem de gerektiğinde daha derinlemesine ilerlemeye yardımcı olmaktadır.

Hazırlanan görüşme sorularının geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için üç farklı dil eğitimi uzmanından görüş alınmıştır. Uzman görüşü sonrası gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Gerekli düzeltmelerin ardından iki öğrenci ile pilot uygulama yapılmıştır. Uzman görüşleri ve pilot uygulama sonrasında, görüşme formunun son hali oluşturulmuştur. Öğrencilerin çalışmada kullanılan web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik görüşlerine ulaşmak için 5 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Deneysel süreçte kullanılan web 2.0 araçlarına ilişkin yarı yapılandırılmış görüşme formu Ek 8’de belirtilmiştir.

Deneysel süreç sonrası 7 öğrenci ile görüşmeler yapılmış olup öğrenciler ile yapılan görüşmeler gönüllülük esasına göre gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılan öğrenciler belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Maksimum çeşitlilik örneklemesindeki temel amaç farklılık gösteren durumlar arasında benzerliklerin olup olmadığını ortaya koymaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu doğrultuda öğrencilerin kelime bilgisi başarı testi son test puanlarından en düşük puanlı 2 öğrenci, en yüksek puanlı 2 öğrenci ve orta puanlı 3 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Veri kaybı yaşamamak adına ses kaydı alınmıştır. Veri girişi sırasında

katılımcıların isimlerinin kullanılmayacağı belirtilerek güvenilir bir ortam oluşturulmaya çalışılmıştır.

### 3.4. DENEYSEL SÜREÇ

Çalışma öncesi, araştırmacı tarafından Kırşehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınıp, uygulamanın yapılacağı okul müdürüne araştırma ile ilgili bilgi verilmiştir. Araştırma, Kırşehir merkez ilçesindeki bir ortaokulda 2021-2022 eğitim öğretim yılının güz döneminde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın yapılacağı okulun tercih edilmesinde ilgili okulun ulaşım açısından uygunluğu, teknolojik açıdan yeterlilik düzeyi, bilgisayar laboratuvarlarının bulunması gibi koşullar dikkate alınmıştır.

Deneysel süreç öncesi deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere Kelime bilgisi başarı testi ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği aynı hafta içinde ön test olarak uygulanmıştır. 4 şubesi bulunan beşinci sınıflardan iki tanesi yapılan ön test sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

Deney ve kontrol grupları belirlendikten sonra 8 haftalık deneysel sürece başlanmıştır. Deney grubundaki dersler araştırmacı tarafından yürütülürken kontrol grubunda başka bir öğretmen tarafından dersler yürütülmüştür. Her iki grupta da aynı hafta uygulama sürecine başlanılmıştır. Deney grubunda, dersler Powtoon ve Kahoot web 2.0 araçları kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın tasarım süreci aşağıda Tablo 3.4.1'de verilmiştir.

*Tablo 3.4.1. Araştırmanın Tasarım Süreci*

Gruplar	Nicel			Nitel		
	Kelime Başarı Testi Ön Test	Tutum Ölçeği Ön Test	Deneysel Süreç (8 hafta)	Kelime Başarı Testi Son test	Tutum Ölçeği Son Test	Yarı yapılandırılmış Görüşme Formu
<b>Deney</b>	X	X	Kahoot ve Powtoon web 2.0 araçları ile öğretim	X	X	X
<b>Kontrol</b>	X	X	Mevcut öğretim programına uygun etkinliklerle öğretim	X	X	-

Araştırma kapsamında, Powtoon web 2.0 aracı kullanılarak animasyonlu video sunumları; Kahoot programı kullanılarak ise kelime etkinlikleri gerçekleştirilmiştir.

Hazırlanan videolara ve etkinliklere ilişkin üç farklı uzman görüşü alınmıştır. Uzmanlardan biri öğretim teknolojileri uzmanı, diğer ikisi ise lisansüstü eğitimine devam eden İngilizce öğretmenleridir.

Araştırmada kullanılan web 2.0 araçları araştırmacı tarafından geliştirilen ders planları kapsamında uygulanmıştır. Ders planlarının oluşturulmasında Bybee tarafından geliştirilen 5E Modeli dikkate alınmıştır. 5E Modeli giriş (engagement), keşfetme (exploration), açıklama (explanation), derinleştirme (elaboration) ve değerlendirme (evaluation) olmak üzere beş aşamadan oluşan bir öğrenme süreci planıdır (Tüfekçi-Aslım, 2014). Ders planlarının oluşturulmasında bir dil eğitimi uzmanı, iki ortaokul İngilizce öğretmeni olmak üzere toplam üç kişinin uzman görüşü alınmış, uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Hem ders planlarının hem de web 2.0 araçlarının uygulanmasına yönelik 4 haftalık bir pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Uzman görüşleri ve pilot uygulama sonucunda ders planlarının ve web 2.0 araçları kapsamında hazırlanan animasyonlu video sunumlarının ve kelime etkinliklerinin son hali verilmiştir.

Deney grubunda ders planları uygulanırken, giriş aşamasında öğrencilerin ön öğrenmeleri ortaya çıkarılıp ilgi ve dikkatleri çekilirken, keşfetme aşamasında Powtoon web 2.0 aracıyla hazırlanan animasyonlu kelime video sunumları kullanılmıştır. Powtoon web 2.0 aracı ile hazırlanan animasyonlu hikâye ile derse başlanılmıştır. Öğretilecek kelimeler tek seferde yedi kelime grubunu geçmemiştir. Hazırlanan animasyonlu sunum gösterisi akıllı tahta ile sınıfa yansıtılmıştır. Sunumun ilk izleniminde herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. Öğrencilerin sunumdan keyif almaları sağlanmıştır. Açıklama aşamasında hazırlanan animasyonlu sunum tekrar izletilerek öğrencilerden kelimeleri açıklayabilmeleri ve tanımlayabilmeleri istenmiştir. İkinci kez izleme sırasında sunum hedef kelimelerin geçtiği yerde durdurularak yeni kelime ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Bilgiyi derinleştirme aşamasında öğrenilen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımları örneklendirilmiştir. Değerlendirme aşamasında ise Kahoot! destekli etkinlikler ile derslere devam edilmiştir. Kahoot! uygulaması ile hedef kelimelerin pekiştirilmesi ve öğrencilerin ilgi ve motivasyonları arttırılmaya çalışılmıştır. Uygulama süresi boyunca yapılan etkinlikler ve detaylarına araştırmacı tarafından hazırlanan ders planları örneklerine Ek 9'da yer verilmiştir.

Araştırma kapsamında, deney grubunda yer alan öğrencilere öğretilmek istenilen kelimelerin ünitelere ve haftalara göre dağılımı aşağıda Tablo 3.4.2'de verilmiştir.

<b>HAFTA</b>	<b>UYGULAMA</b>	<b>ÖĞRETİLEN KELİMELER</b>	<b>YAPILAN ETKİNLİKLER</b>
<b>1. hafta</b>	“My Town” Ünitesi	Barber Shop Bank Library Mosque Butcher	Powtoon’da hazırlanan birinci sunumun gösterimi Kelime aktivitelerinin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>2. hafta</b>	“My Town” Ünitesi	Grocery Pharmacy Bookshop Bakery	Powtoon’da hazırlanan ikinci sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>3. hafta</b>	My Town” Ünitesi	Pool Theater Museum Toyshop	Powtoon’da hazırlanan üçüncü sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>4. hafta</b>	My Town” Ünitesi	Between Around Next to Opposite	Powtoon’da hazırlanan dördüncü sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>5. hafta</b>	“Games and Hobbies” Ünitesi	Blind Man’s Buff Hopscotch Dodgeball Chinese Whispers	Powtoon’da hazırlanan beşinci sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>6. hafta</b>	“Games and Hobbies” Ünitesi	Camping Fishing Hiking	Powtoon’da hazırlanan altıncı sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>7. hafta</b>	“Games and Hobbies” Ünitesi	Checkers Hangman Origami	Powtoon’da hazırlanan yedinci sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması
<b>8. hafta</b>	“Games and Hobbies” Ünitesi	Lose Win	Powtoon’da hazırlanan sekizinci sunumun gösterimi Kelime aktivitelerin yapılması Kahoot!’da hazırlanan etkinliklerin yapılması



---

*Tablo 3.4.2. Deney Grubu Uygulama Süreci*

Araştırma kapsamında, kontrol grubunda ise dersler mevcut İngilizce Dersi Öğretim Programı'na uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda, mevcut öğretim programında belirtilen yöntem ve teknikler temel alınarak dersler yürütülmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerle herhangi bir web 2.0 aracı ile ilgili etkinlik yapılmamıştır. Ayrıca deneysel süreç öncesi kontrol grubunun öğretmeni ile görüşme yapılmış olup mevcut öğretim yöntemlerinin dışında herhangi bir web 2.0 aracıyla yapılacak aktivitenin çalışmayı olumsuz şekilde etkileyeceği hakkında bilgi verilmiştir.

### **3.5. VERİLERİN ANALİZİ**

Bu karma yöntem çalışmasında, araştırmanın nicel kısmından Kelime bilgisi başarı testi ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçeğinden elde edilen veriler SPSS programı ile analiz edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanlarına ilişkin hangi testten yararlanılacağını belirlemek için öncelikle normallik testleri yapılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendikten sonra çalışmada parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir.

Araştırmadan elde edilen verilerin normallik dağılımları Shapiro-Wilk testi ile analiz edilmiştir. Verilerin normallik varsayımını karşıladığı için deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanlarının istatistiksel açıdan anlamlı farklılaşma durumunu belirlemek için bağımsız gruplar t testinden; deney ve kontrol gruplarının kendi içindeki ön test son test puanlarının istatistiksel açıdan anlamlı farklılaşma durumunu belirlemek için ilişkili (bağımlı) gruplar t testinden yararlanılmıştır.

Deney ve kontrol gruplarını oluşturan öğrencilerden elde edilen ön test puanlarına ve son test puanlarına ilişkin Shapiro- Wilk Testi sonuçlarına sırasıyla Tablo 3.5.1 ve 3.5.2'de yer verilmiştir.

*Tablo 3.5.1. Deney ve Kontrol Gruplarında Yer Alan Öğrencilerin Ön Test Puanlarına İlişkin Shapiro- Wilk Testi Dağılımları*

Testler	Gruplar	N	$\bar{X}$	Ortanca	Shapiro-Wilk
<b>Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Bölümü</b>	Kontrol	16	11,3750	11,0000	,411
	Deney	16	11,5625	11,0000	,300
<b>Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Bölümü</b>	Kontrol	16	13,2500	12,0000	,297
	Deney	16	13,5000	14,0000	,369
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği</b>	Kontrol	16	78,6250	79,0000	,137
	Deney	16	77,0625	79,0000	,291

*Tablo 3.5.2. Deney ve Kontrol Gruplarında Yer Alan Öğrencilerin Son Test Puanlarına İlişkin Shapiro- Wilk Testi Dağılımları*

Testler	Gruplar	N	$\bar{X}$	Ortanca	Shapiro-Wilk
<b>Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Bölümü</b>	Kontrol	16	12,6250	11,0000	,062
	Deney	16	27,3750	27,5000	,508
<b>Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Bölümü</b>	Kontrol	16	15,1250	14,5000	,544
	Deney	16	24,8125	24,5000	,885
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği</b>	Kontrol	16	108,1250	112,5000	,123
	Deney	16	118,3750	119,5000	,147

Tablo 3.5.1 ve 3.5.2’de çalışmada kullanılan nicel veri toplama araçlarına ilişkin veriler sunulmuştur. Buna göre; deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin kelime bilgisi başarı testinden ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçeğinden aldıkları ön test ve son test puanlarının normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir ( $p>,05$ ). Öğrencilerin ön test ve son test puanları normal dağılım gösterdiği için gruplar arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığına parametrik testler ile karar verilmiştir.

Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilen verilerin analizinde ise betimsel analiz tekniğinden faydalanılmıştır. Betimsel analizde elde edilen

verilerin düzenlenmiş, özetlenmiş ve yorumlanmış bir bütün halinde okuyucuya aktarılmasını içeren analiz türüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Öğrenciler Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7 şeklinde kodlanarak öğrencilerin görüşme sorularına vermiş oldukları yanıtlar benzerlik açısından gruplandırılmış ve doğrudan alıntılarla gösterilmiştir. Betimsel analiz tekniğinde verilerin okuyucuların anlayabileceği ve kullanabileceği bir şekilde sistematik şekilde düzenlenmesi söz konusudur ve görüşülen bireylerden doğrudan alıntılara yer verilir.

Bu çalışmada görüşmelerden elde edilen nitel veriler Yıldırım ve Şimşek (2016) belirttiği gibi dört aşamada analiz edilmiştir. Bunlar;

1. Veri analizi için bir çerçeve oluşturma
2. Oluşturulan çerçeveye göre verilerin bir araya getirilmesi
3. Elde edilen verilerin anlaşılabilir ve okunabilir hale getirilmesi
4. Elde edilen verilerin yorumlanması

Araştırmanın nitel verilerinin elde edilmesinde betimsel analiz tekniğinin aşamaları izlenmiştir. Görüşmeler yoluyla elde edilen veriler ayrıntılı bir şekilde incelenerek anlamlı bir şekilde kategorilere ayrılmıştır ve oluşturulan kategorik çerçeveye göre veriler bir araya getirilmiştir. Daha sonra elde edilen bulguların anlaşılabilirlik kazanması için okunabilir hale getirilerek yorumlanmıştır.

## BÖLÜM IV

### 4. BULGULAR

Bu bölümünde, problem ve alt problemlere ilişkin verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

#### 4.1 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin kelime okuma ve kelime dinleme becerileri açısından son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Deney ve kontrol gruplarının deneysel süreç sonrası kelime okuma ve dinleme becerileri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için son test puanları bağımsız örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Birinci alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.1.1’de yer verilmiştir.

*Tablo 4.1.1 Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Bilgisi Başarı Testine Yönelik Son Test Puan Dağılımları*

Test	Gruplar	N	$\bar{X}$	sd	df	t	p
<b>Kelime Okuma Becerisi</b>	Kontrol	16	12,6250	8,49215	30	-6,817	,000
	Deney	16	27,3750	1,66833			
<b>Kelime Dinleme Becerisi</b>	Kontrol	16	15,1250	3,55668	30	-9,199	,000
	Deney	16	24,8125	2,25740			

Tablo 4.1.1 incelendiğinde yapılan deneysel uygulamanın sonucunda kelime bilgisi başarı testi puan ortalamaları okuma becerisinde deney grubu için  $\bar{x} = 27,37$ , kontrol grubu için  $\bar{x} = 12,62$ ; dinleme becerisinde deney grubu için  $\bar{x} = 24,81$ , kontrol grubu için  $\bar{x} = 15,12$  olarak hesaplanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının kelime okuma ve kelime dinleme becerileri düzeylerinde son test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olduğu belirlenmiştir ( $p = ,000$ ;  $p < 0,05$ ). Bu anlamlı fark, deney grubundaki öğrenciler lehinedir.

#### 4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “Deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime

okuma ve kelime dinleme becerileri açısından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Deney grubunu oluşturan öğrencilerin uygulama sürecinin sonunda kelime bilgisi başarı testinde okuma ve dinleme becerileri açısından ön test – son test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığını belirlemek için deney grubundaki öğrencilerin ön test- son test puanları ilişkili (bağımlı) örneklem t – testi ile analiz edilmiştir. İkinci alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.2.1 ve 4.2.2’de yer verilmiştir.

**Tablo:4.2.1** Deney Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları

Deney Grubu	N	$\bar{X}$	sd	df	t	p
<b>Kelime Okuma Becerisi Ön test</b>	16	11,5625	3,44420			
<b>Kelime Okuma Becerisi Son test</b>	16	27,3750	1,66833	15	-18,764	,000

Tablo 4.2.2’de görüldüğü gibi deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime okuma becerisi açısından ön test ( $\bar{x} = 11,56$ ) ve son test ( $\bar{x} = 27,37$ ) puan ortalamaları arasında son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < 0,05$ ). Bu bulguya göre deney grubundaki öğrencilerin yapılan öğretim sonrası son test puanları lehine anlamlı bir farklılık oluşmuştur.

**Tablo:4.2.2** Deney Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları

Deney Grubu	N	$\bar{X}$	Sd	df	t	P
<b>Kelime Dinleme Becerisi Ön test</b>	16	13,5000	3,66970			
<b>Kelime Dinleme Becerisi Son test</b>	16	24,8125	2,25740	15	-11,422	,000

Tablo 4.2.2’de görüldüğü gibi deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime dinleme becerisi açısından ön test ( $\bar{x} = 13,50$ ) ve son test ( $\bar{x} = 24,81$ ) puan ortalamaları arasında son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < 0,05$ ). Bu bulguya göre deney

grubundaki öğrencilerin yapılan öğretim sonrası son test puanları lehine anlamlı bir farklılık oluşmuştur.

### 4.3. Üçüncü Alt Probleme ilişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime okuma ve kelime dinleme becerileri açısından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Kontrol grubunu oluşturan öğrencilerin uygulama sürecinin sonunda kelime okuma ve dinleme becerileri açısından ön test – son test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığını öğrenmek için kontrol grubundaki öğrencilerin ön test- son test puanları ilişkili (bağımlı) örneklem t – testi ile analiz edilmiştir. Üçüncü alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.3.1 ve 4.3.2’de yer verilmiştir

*Tablo 4.3.1 Kontrol Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Okuma Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları*

Kontrol Grubu	N	$\bar{X}$	Sd	df	t	P
Kelime Okuma Becerisi Ön test	16	11,3750	5,89774			
Kelime Okuma Becerisi Son test	16	12,6250	8,49215	15	-1,052	,310

Tablo 4.3.1 incelendiğinde kontrol grubunda öğrencilerin kelime okuma becerisi ön testi puan ortalaması ( $\bar{x} = 11,37$ ), son test puan ortalaması ( $\bar{x} = 12,62$ ) olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu bulguya göre kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ( $p = ,310$ ,  $p > 0,05$ ).

*Tablo 4.3.2 Kontrol Grubunun Kelime Bilgisi Başarı Testi Dinleme Becerisi Açısından Ön Test Son Test Puan Dağılımları*

Kontrol Grubu	N	$\bar{X}$	Sd	df	t	P
Kelime Dinleme Bölümü Ön Test	16	13,2500	3,02214			
Kelime Dinleme Bölümü Son test	16	15,1250	3,55668	15	-3,174	,006

Tablo 4.3.2 incelendiğinde kontrol grubundaki öğrencilerin kelime dinleme becerisi

ön test puan ortalaması ( $\bar{x}=13,25$ ), son test puan ortalaması ( $\bar{x} =15,12$ ) olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu bulguya göre kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön test-son test puanları arasında son test puanları lehine anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $p=,006, p<0,05$ ).

#### 4.4. Dördüncü Alt Probleme ilişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Deney ve kontrol gruplarının deneysel süreç sonrası uygulanan İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği son test puanları arasında farklılık olup olmadığını belirlemek için son test puanları bağımsız örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Dördüncü alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.4.1’de yer verilmiştir.

*Tablo 4.4.1 Deney ve Kontrol Gruplarının Tutum Ölçeği Son Test Puan Dağılımları*

Test	Gruplar	N	$\bar{X}$	sd	df	t	p
İngilizce Dersine Yönelik Tutum	Kontrol	16	108,1250	16,90710	30	-2,169	,038
	Deney	16	118,3750	8,46069			

Tablo 4.4.1’e göre uygulanan deneysel süreç sonunda deney grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutum ortalamaları ( $\bar{x} =118,37$ ); kontrol grubunda yer alan öğrencilerin tutum ortalamaları ise ( $\bar{x} = 108,12$ ) olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu bulguya göre; deney ve kontrol gruplarında yer öğrencilerin tutum ölçeğinden elde ettikleri son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $p<0,05$ ).

#### 4.5. Beşinci Alt Probleme ilişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemi “deney grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Deney grubunu oluşturan öğrencilerin uygulama sürecinin sonunda İngilizce dersine yönelik tutum testi ön test- son test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığını belirlemek için deney grubundaki öğrencilerin ön test- son test puanları ilişkili (bağımlı) örneklem t – testi ile analiz edilmiştir. Beşinci alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.5.1’de yer verilmiştir.

*Tablo 4.5.1 Deney Grubunun Derse Yönelik Tutum Ön Test Son Test Puan Dağılımları*

<b>Deney Grubu</b>	<b>N</b>	<b><math>\bar{X}</math></b>	<b>sd</b>	<b>df</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ön test</b>	16	77,0625	8,48111			
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Son test</b>	16	118,3750	8,46069	15	-13,393	,000

Tablo 4.5.1 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutum ön test ( $\bar{x} = 77,06$ ) ve son test ( $\bar{x} = 118,37$ ) puan ortalamaları arasında son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < 0,05$ ). Elde edilen bu bulguya göre deney grubundaki öğrencilerin yapılan öğretim sonrası son test puanları lehine anlamlı bir farklılık oluşmuştur.

#### **4.6. Altıncı Alt Probleme ilişkin Bulgular**

Araştırmanın altıncı alt problemi “kontrol grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumları açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Kontrol grubunu oluşturan öğrencilerin uygulama sürecinin sonunda İngilizce dersine yönelik tutum testi ön test- son test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığını belirlemek için kontrol grubundaki öğrencilerin ön test- son test puanları ilişkili (bağımlı) örneklem t – testi ile analiz edilmiştir. Altıncı alt probleme ilişkin bulgulara Tablo 4.6.1’de yer verilmiştir.

*Tablo 4.6.1 Kontrol Grubunun Derse Yönelik Tutum Ön Test Son Test Puan Dağılımları*

<b>Kontrol Grubu</b>	<b>N</b>	<b><math>\bar{X}</math></b>	<b>sd</b>	<b>df</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ön test</b>	16	78,6250	7,71038			
<b>İngilizce Dersine Yönelik Tutum Son test</b>	16	108,1250	16,90710	15	-6,969	,000

Tablo 4.6.1 incelendiğinde kontrol grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutum ön test ( $\bar{x} = 78,62$ ) ve son test ( $\bar{x} = 108,12$ ) puan ortalamaları arasında son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. ( $p < 0,05$ ). Elde edilen bu bulguya göre kontrol grubundaki öğrencilerin uygulama süreci sonrası son test puanları lehine anlamlı bir farklılık oluşmuştur.



#### 4.7. Yedinci Altı Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın yedinci alt problemi “deney grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce dersinde web 2.0 araçlarını kullanımına yönelik görüşleri nelerdir?” şeklinde oluşturulmuştur. Çalışma kapsamında beş açık uçlu sorudan oluşan görüşme soruları kullanılmıştır. Şekil 4.7.1’de deney grubu öğrencilerinin İngilizce dersinde web 2.0 araçlarını kullanılmasına yönelik görüşleri doğrultusunda oluşturulan kategorilere yer verilmiştir.



*Şekil 4.7.1 Öğrenci görüşleri doğrultusunda oluşturulan kategoriler*

Öğrencilerin görüşleri doğrultusunda en çok öne çıkan kategorilerin “Eğlenceli”, “Dikkat ve İlgi Çekici”, “Motive edici”, “Sınıf içi etkileşim” “Derse katılım” “Kalıcı Öğrenme” olduğu görülmektedir. Öğrenciler çalışmada kullanılan web 2.0 araçlarının eğlenceli olduğu, dikkat ve ilgi çekici olduğu, motive edici olduğu, sınıf içi etkileşimi ve derse katılımı arttırdığı ve kalıcı öğrenmelerine yardımcı olduğu şeklinde olumlu yönde düşüncelerini belirtmişlerdir.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde öğrencilerin İngilizce dersinde kullanılan web 2.0 araçlarını eğlenceli buldukları görülmüştür. Örneğin Ö1 kodlu öğrenci Kahoot ve Powtoon

web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik olarak “*Çok güzel bir aktivite İngilizce öğrenmemizi arttırıyor, dersler daha da eğlenceli geçiyor.*” şeklinde düşüncesini belirtirken; Ö2 kodlu öğrenci “*eğitici, eğlenceli olduğundan aklımızda daha çok kalıyor, çok eğlenceli. Hem eğlendik hem de öğrendik.*” şeklinde görüşünü açıklamaktadır. Ö7 kodlu öğrenci ise “*yapılan etkinlikler ile kelime öğrenmek daha kolaylaştı, daha eğlenceli oldu*” diyerek web 2.0 araçları ile kelime öğrenmenin daha eğlenceli hale geldiğini ifade etmektedir. Öğrenci görüşlerinden yola çıkarak İngilizce derslerinde kullanılan web 2.0 araçlarının öğrenciler tarafından beğenildiği, eğlenceli bulunduğu söylenebilir.

Öğrenci görüşlerinden elde edilen bir diğer bulgu ise öğrencilerin derste kullanılan web 2.0 araçlarını dikkat ve ilgi çekici bulmalarıdır. Ö5 kodlu öğrenci “*Powtoon’daki videolar çizgi film gibi daha çok ilgimi çekti*” şeklinde düşüncesini belirtirken; Ö7 kodlu öğrenci “*yapılan etkinlikler daha çok ilgimi çekti, hiç sıkılmadım*” şeklinde ilgi çekicilik kategorisine ilişkin görüşünü belirtmektedir. Ö6 kodlu öğrenci ise “*.. ikisi de çok eğlenceli ve ilgi çekici Kahoot!’da müzik olması bana heyecan kattı, Powtoon’da ise animasyonlar çok güzeldi, çok renkliydi, resimler güzeldi ve müzikle hiç sıkılmadım*” diyerek web 2.0 araçlarını dikkat ve ilgi çekici bulduğunu belirtmiştir. Öğrenci görüşlerinden yola çıkarak web 2.0 araçlarında yer alan görsel, müzik, video gibi çoklu medya unsurlarının bulunmasının öğrenciler için ilgi ve dikkat çekici olduğu söylenebilir.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde öğrencilerin web 2.0 araçlarının motive edici bir unsur olarak gördüğü sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin Ö6 kodlu öğrenci” *kelimeleri bu şekilde öğrenmek bence başarıyı olumlu etkiledi çünkü kelimeler zihnimde hemen canlanıyor*” şeklinde düşüncesini açıklarken Ö1 kodlu öğrenci “*aslında ben İngilizceyi çok seviyordum daha eğlenceli oldu, daha çok sevmeye başladım.*” Ö2 kodlu öğrenci “*bu uygulamalar ile kelimeleri öğrenmek motivasyonumu arttırdı. İngilizce derslerinin en sevdiğim yanı bu oldu. Eve gidince daha çok tekrar etmek istedim kelimeleri*” şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Öğrenci görüşlerinden yola çıkarak web 2.0 araçlarının öğrencilerin öğrenmelerini olumlu yönde desteklediği, öğrencileri derse karşı motive ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bununla birlikte bazı öğrencilerin web 2.0 araçlarından Kahoot!’un uygulama özelliklerinden biri olan sıralama özelliğini beğendiği ve bu özelliğin onların derse karşı motivasyon düzeylerini olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Örneğin Ö2 kodlu öğrenci “*... en çok beğendiğim şey sıralaması. Bu beni daha da hırslandırıyor*” şeklinde görüşünü açıklarken; Ö7 kodlu öğrenci ise “*Kahoot! oyununda ekranda ismimi görmek beni daha da*

*çok motive ediyor*” şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Öğrencilerin Kahoot! uygulamasının özelliklerinden biri olan sıralama özelliğini beğendiği ve rekabet duygusunun onları daha çok motive ettiği söylenebilir.

Öğrenci görüşlerinden elde edilen bir diğer bulgu ise web 2.0 araçlarının Öğretmen-öğrenci ve öğrenci- öğrenci etkileşimini arttıran bir unsur olarak görülmesidir. Örneğin Ö2 kodlu öğrenci *“normalde derslerde daha sessizimdir ama özellikle Kahoot oynarken sınıf arkadaşlarımla daha fazla iletişime geçtim, öğretmenime daha fazla soru sormaya başladım.”* şeklinde düşüncesini açıklarken; Ö4 kodlu öğrenci ise *“tüm sınıfla birlikte yarışmak daha güzel oldu özellikle takım yarışmaları beni daha çok mutlu etti”* şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Öğrenci görüşlerinden yola çıkarak web 2.0 araçlarının öğrencilerin sınıf içi etkileşimi arttırarak öğrencilerin öğrenme yaşantılarının daha nitelikli hale gelmesini desteklediği söylenebilir.

Öğrenci görüşlerinden elde edilen verilere göre web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse katılımlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin Ö5 kodlu öğrenci *“derslere daha çok katılmak istedim”* şeklinde açıklama yaparken; Ö1 kodlu öğrenci *“ özellikle Kahoot! oynarken İngilizce dersinde daha fazla söz almak isteği oluştu”* şeklinde görüşünü belirtmiştir. Ö3 kodlu öğrenci ise *“... derse çalışarak gelmeye başladım. Yaptığımız aktivitelere katıldıkça İngilizce dersini daha çok sevmeye başladım”* şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Öğrenci görüşlerinden yola çıkarak web 2.0 araçlarının deney grubundaki öğrencilerin derse katılım düzeylerini arttırdığı söylenebilir. Ayrıca, web 2.0 araçlarının sadece bir eğlence aracı olarak görülmediği öğrenme sürecinde öğrencileri derse karşı motive ederek derse katılımlarını arttırdığı söylenebilir.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde öğrencilerin web 2.0 araçlarının kelimelerin akılda kalıcılığı arttırarak kalıcı öğrenmeyi sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin Ö6 kodlu öğrenci *“aklımda daha çok kaldı kelimeleri daha kolay öğrendim”* şeklinde düşüncesini ifade ederken Ö2 kodlu öğrenci *“eğlenceli olunca aklımızda daha çok kalıyor”* şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Ö3 kodlu öğrenci ise *“Kelimeleri öğrenirken oyunlarla öğrendiğim için eğleniyorum, kelimeler aklımda kalıyor, bu da beni mutlu ediyor.”* şeklinde eğlenceli ve kalıcı öğrenme kategorisine ilişkin görüşünü açıklamaktadır. Web 2.0 araçlarının öğrenciler için ilgi ve dikkat çekici olması, öğrencilerin eğlenerek dersleri geçirmesi kelimeleri anlamlı ve kalıcı öğrenmelerine yardımcı olduğu söylenebilir.

Görüşme yapılan öğrencilerin İngilizce derslerinde Powtoon ve Kahoot! web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin çalışma kapsamında kullanılan web 2.0 araçlarına yönelik olumlu düşüncelere sahip olduğu, derse

katılımlarının arttığı ve sınıf içi etkileşimlerinin arttığı, derslerin daha eğlenceli geçtiği ve web 2.0 araçlarını dikkat ve ilgi çekici buldukları, motive edici bir unsur olarak gördükleri ve kalıcı öğrenmeye yardımcı olduğu bulgularına ulaşılmıştır.



## BÖLÜM V

### 5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın alt problemleri çerçevesinde elde edilen bulgulara dayalı olarak ortaya çıkarılan sonuçlara yer verilmiş ve bu sonuçlar ilgili literatür çerçevesinde tartışılmıştır.

#### 5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırma, birer web 2.0 aracı olan Powtoon ve Kahoot uygulamalarının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce dersindeki kelime bilgilerine ve derse yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen önemli bulgulardan birisi, web 2.0 araçlarıyla desteklenen kelime öğretiminin, öğrencilerin İngilizce kelime okuma ve kelime dinleme becerilerine olumlu yönde katkı sağladığıdır. Bu bulgu, İngilizce kelimelerin öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanılmasının öğrencilerin kelime öğrenimini kolaylaştırdığı ve bunun da öğrencilerin kelime bilgilerine olumlu yönde yansıtıldığı şeklinde yorumlanabilir.

Alanyazında gerçekleştirilen birçok çalışmada da bu çalışma ile benzer bulgular elde edilmiş ve web 2.0 araçlarının İngilizce dersinde öğrencilerin kelime bilgilerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir (Açıkgöz, 2019; Al-Malki, 2020; Arslan, 2020; Avcı, 2016; Bensalem, 2018; Çakır, 2019; Çaparlar, 2021; Emecen, 2019; Körlü, 2017; Kurtoğlu, 2021; Liu ve diğ., 2016; Medina ve Hurtado, 2017; Tasa, 2020; Vahdat ve Mazareian, 2020; Wichadee ve Pattanapichet, 2018). Açıkgöz (2019) çalışmasında web 2.0 uygulamalarının öğrencilerin kelime bilgilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Çakır (2019) dört farklı web 2.0 aracının öğrencilerin kelime başarılarına etkisini araştırdığı çalışmasında, öğrencilerin kelime başarıları üzerinde etkili olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Çaparlar (2021) web 2.0 araçlarından biri olan Quizlet'in öğrencilerin kelime bilgileri üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında, Quizlet uygulamasının İngilizce kelime bilgileri üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kurtoğlu (2021) Kahoot ve Quizlet web 2.0 araçlarının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin kelime başarısına etkisini araştırdığı çalışmasında, web 2.0 araçlarının öğrencilerin kelime öğrenmeleri üzerinde etkili olduğunu belirlemiştir. Bir başka çalışmada, Tasa (2020) Kahoot web 2.0 aracının deney grubundaki öğrencilerin kelime bilgilerini arttırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Powtoon ve Kahoot web 2.0 araçları kullanılarak İngilizce derslerinin yapıldığı deney grubundaki öğrencilerin kelime bilgilerinin kontrol grubundaki öğrencilere göre daha yüksek olmasının olası nedenlerinden birisi bu web 2.0 araçlarının öğrencilere sunduğu çoklu ortamlar olabilir. Çünkü web 2.0 araçları aracılığıyla öğrenme ortamları, ses, resim, animasyon, müzik vb. öğelerle zenginleştirilmekte ve bu da öğrencilerin zihninde kelimelerin somutlaşmasını kolaylaştırmaktadır. Böylece de öğrenciler kelimeleri ezbere ve yüzeysel değil; anlamlı ve kalıcı şekilde öğrenmektedir. Nitekim mevcut çalışmanın nitel bulguları da bu görüşü desteklemektedir. Yapılan bu çalışmada, öğrenciler, kullanılan web 2.0 araçlarının kelimeleri daha kalıcı öğrenmelerine katkı sağladığını belirtmiştir. Kelime öğretimi sırasında powerpoint gibi alışageldikleri bir sunum aracının dışında sunum aracının kullanılması, kelime etkinliklerinin Kahoot! uygulaması ile kullanılması öğrenciler için bir yenilik ve farklılık olarak görülmüş ve bu yenilik öğrenciler tarafından olumlu karşılanmıştır. Öğrenciler, web 2.0 araçları ile öğrendikleri kelimelerin daha akılda kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Web 2.0 araçları ile yapılan kelime öğrenme çalışmalarının akılda kalıcılık bakımından daha etkili ve verimli bulmuşlardır. Odabaşı ve Namlu'nun (1988) da belirttiği gibi öğretmenlerin öğretim süreçlerinde görsel ve işitsel araç ve gereçlerden yararlanması, öğrencilerde etkili ve kalıcı öğrenmeler oluşturmaları bakımından önemlidir. Alanyazında yapılan çeşitli çalışmalarda da web 2.0 araçlarının kelimelerin akılda kalıcılıkları üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirtilmiştir (Çaparlar, 2021; Emecen, 2019; Sercanoğlu ve diğ., 2021; Stroud, 2014; Tasa, 2020). Quizlet web 2.0 aracının öğrencilerin derse katılımlarına etkisini araştıran Stroud (2014) Quizlet'in kelime öğrenmeyi kolaylaştırarak kelimelerin akılda kalıcılığını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Yine Emecen (2019) Kahoot! uygulamasının kelimelerin akılda kalıcılığına etkisini incelediği çalışmasında deney grubundaki öğrencilerin kelimeleri akılda tutmaları üzerinde olumlu etkisi olduğunu sonucuna ulaşmıştır.

Alanyazın incelendiğinde, web 2.0 araçlarının öğrencilerin sadece kelime bilgilerinde değil aynı zamanda diğer dil becerileri üzerinde de etkili olduğunu gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Damavandi ve diğ., 2018; Edwards, 2018; Heryanto ve Rahayu, 2021; Marsa ve diğ., 2021; Medina ve Hurtado, 2017; Liu ve diğ., 2016; Semaan ve Ismail, 2018; Wichadee ve Pattanapichet, 2018). Morgan'a (2012) göre web 2.0 araçları öğrencilerin dört temel dil becerilerinin geliştirilmesine de yardımcı olmaktadır. Semaan ve Ismail (2018) çalışmalarında yabancı dil derslerinde Powtoon uygulamasının kullanılmasının öğrencilerin okuma ve anlama becerilerini geliştirdiği sonuna

ulaşmışlardır. Heryanto ve Rahayu (2021) tarafından yapılan çalışmada, Powtoon uygulamasının öğrencilerin dinleme becerilerini geliştirdiği vurgulanmıştır. Wichadee ve Pattanapichet (2018) Kahoot!'un öğrencilerin dilbilgisi ve kelime bilgileri üzerindeki etkisini araştırdıkları çalışmada, deney grubundaki öğrencilerin başarı puanlarında artış gözlenmiştir. Medina ve Hurtado (2017), yaptıkları çalışmada, Kahoot! uygulamasının üniversite öğrencilerinin kelime hazinelerini arttırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Marsa ve diğ., (2021) çalışmalarında, Kahoot! uygulamasının öğrencilerin okuma becerilerini olumlu yönde etkilediği bulgusuna ulaşmışlardır. Edwards (2018) kelime oyunlarının öğrencilerin yazma becerileri üzerindeki etkisini incelediği çalışmada, kelime oyunlarının öğrencilerin yazma becerilerini arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Liu ve diğ., (2016) yapmış oldukları çalışmalarında, web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş öğrenme ortamlarının öğrencilerin kelime bilgilerini ve okuma becerileri üzerinde olumlu etkisi olduğunu belirtmişlerdir. Damavandi ve diğ., (2018) yapmış oldukları çalışmada web 2.0 araçlarından biri olan Storyjumper uygulamasının öğrencilerin yazma becerileri üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yapılan bu çalışmalar incelendiğinde yabancı dil derslerinde web 2.0 araçlarının kullanılmasının öğrencilerin başarılarını arttırmada mevcut öğretim programının uygulanmasına göre daha etkili olduğu, ilgili çalışmalarda başarı puanlarına ilişkin bulguların bu araştırmanın bulgularıyla benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde, farklı disiplinlerde yapılan çalışmalarda da web 2.0 araçlarının öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Akçay ve Şahin, 2012; Almalı, 2020; Çenesiz ve Özdemir, 2021; Gürleroğlu, 2019; Şimşek ve diğ., 2017; Turhan ve Baş, 2017; Uysal, 2020; Yapıcı ve Karakoyun, 2017). Almalı (2020) Sosyal bilgiler dersinde, Akçay ve Şahin (2012) ve Turhan ve Baş (2017) Türkçe dersinde, Çenesiz ve Özdemir (2021) Coğrafya dersinde, Gürleroğlu (2019) ve Uysal (2020) Fen bilimleri dersinde, Yapıcı ve Karakoyun (2017) Biyoloji dersinde, Şimşek ve diğ., (2017) Matematik dersinde web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş öğretimin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde, Gündoğdu ve Korucu (2018) Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde web 2.0 teknolojileri ile geliştirilmiş öğrenme ortamlarının öğrencilerin akademik başarılarını arttığı bulgusuna ulaşmışlardır. Setiawan ve Soeharto (2020) ise Kahoot! web 2.0 aracının ortaokul öğrencilerinin akademik başarıları ve matematik öğrenme motivasyonları üzerindeki etkisini inceledikleri çalışmalarında öğrencilerin akademik

başarılarının arttığı sonucunu elde etmişlerdir.

Araştırma sonucunda elde edilen bir başka önemli bulgu ise ortaokul beşinci sınıf İngilizce dersi kelime öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemesidir. Alanyazında gerçekleştirilen birçok çalışmada da bu çalışma ile benzer bulgular elde edilmiş ve web 2.0 araçlarının İngilizce derslerinde kullanımının öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir (Anjaniputra ve Salsabila, 2018; Çınar, 2019; Eren, 2013; Ertan, 2020; Kabak, 2020; Puğ, 2020; Türegün-Çoban ve Adıgüzel, 2022; Yürük, 2019).

Deney grubundaki öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarının olumlu olmasının derse yönelik motivasyonlarına da olumlu yönde yansıtacağı söylenebilir. Mevcut çalışmanın nitel bulguları da bu görüşü doğrulamaktadır. Deney grubunda yer alan öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda, web 2.0 araçlarının öğrencileri derse motive etmede etkili bir araç olduğu belirlenmiştir. Alanyazında yapılan birçok çalışmada da web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir (Akkuş ve diğ., 2021; Çınar, 2019; Edwards, 2018; Emecen, 2019; Gündoğdu ve Korucu, 2018; Licorish vd, 2018; Setiawan ve Soeharto, 2020; Tasa, 2020; Wichadee ve Pattanapichet, 2018).

Öğrencilerin derse yönelik olumlu bir tutuma sahip olmaları derse daha fazla katılım sağlayacaklarının ve böylece de sınıf içi etkileşimin artacağına da bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Mevcut çalışmanın nitel bulguları da bu görüşü desteklemektedir. Bu araştırmadan elde edilen nitel bulgular, web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse katılım isteklerinin arttırdığını ve hem öğretmenleriyle hem de arkadaşlarıyla daha fazla etkileşim içinde olduklarını göstermektedir. Öğrencilerin derse katılımı, öğrenme süreçlerinde yer alan aktivitelere etkin bir şekilde katılmalarını ifade etmektedir. Alanyazında gerçekleştirilen birçok çalışmada da bu çalışma ile benzer bulgular elde edilmiş ve web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin derse katılımlarını ve sınıf içi etkileşimlerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir (Akkuş ve diğ., 2021; Başar ve Şahin, 2022; Benselem, 2018; Edwards, 2018; Licorish vd, 2018; Saraçoğlu, 2019; Syafitri ve diğ., 2018; Tenekeci, 2020). Başar ve Şahin, (2022) İngilizce eğitiminde teknoloji kullanımına yönelik yapılan çalışmaları inceledikleri içerik analizi çalışmasında, derslerde teknolojik araç kullanımının öğrencilerin motivasyonlarını arttırarak derse katılımı olumlu yönde etkilediğini ve katılımcıların özgüven ve öz yeterliklerini arttırdığını belirtmişlerdir. Kahoot! web 2.0 aracı ile ilgili lise öğrenci ve öğretmenlerinin görüşlerini belirlediği Saraçoğlu'nun (2019)



çalışmasında, öğrenciler uygulamayı eğlenceli bulduklarını, derse karşı ilgilerinin arttığını, eğlenerek sınıf içi aktivite yapmanın kaygı düzeylerini azalttığını, derse katılımlarının arttığını ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Tenekeci (2020) çalışmasında web 2.0 araçlarının sahip olduğu zengin görsel ve işitsel unsurların öğrencilerin derse katılımlarının artmasında etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Akkuş ve diğ., (2021) öğrencilerin Kahoot! uygulamasına yönelik görüşleri doğrultusunda yaptıkları çalışmada, Kahoot! web 2.0 aracının derse katılımı arttırdığı, bilginin tekrar edilmesini sağlayarak pekiştirdiği, rekabet ortamı oluşturduğu ve derse karşı motivasyonu arttırdığı saptanmıştır.

Coe, Aloisi, Higgins ve Major (2014) verimli bir öğrenme ortamında öğretmen ve öğrenci arasında iletişim seviyesinin yüksek olduğunu, öğrencilerin öz yeterlilik algılarının yükseldiğini ve olumlu bir sınıf ikliminin oluştuğunu ifade etmişlerdir. Yapılan çalışmalarda da derse katılımın sadece akademik başarıyı değil, öğrencilerin motivasyon düzeylerini, öz yeterlilik algılarını ve öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişkileri olumlu yönde etkilediği belirtilmektedir (Clark, 2013; Fredricks, 2011; Gürer, 2013; Menteş, 2011). Licorish vd., (2018) üniversite öğrencileriyle yürüttükleri çalışmalarında, öğrencilerin Kahoot! uygulamasının öğrenme ve öğretme üzerindeki etkisine ilişkin görüşlerini belirlemiştir. Öğrenciler Kahoot! uygulamasıyla derslerin daha eğlenceli geçtiğini, sınıf içi etkileşimlerinin arttığını, motivasyonlarının olumlu yönde etkilendiğini bildirmişlerdir. Nitekim görüşme yapılan öğrenciler web 2.0 araçlarını ile arkadaşları ve öğretmenleri ile etkileşimlerinin arttığını, derslere katılmada daha istekli olduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin tutum puanlarından elde edilen sonuç da bu bulguyu desteklemektedir.

Öğrencilerin İngilizce dersine yönelik olumlu bir tutum geliştirmelerinin olası nedenlerinden birisi ise çalışma kapsamında kullanılan web 2.0 araçlarını öğrencilerin eğlenceli bulmaları olabilir. Öğrencilerin web 2.0 araçlarını eğlenceli bulmaları onların derse yönelik dikkat ve ilgilerini de arttıracaktır. Mevcut çalışmanın nitel bulguları da bu yöndedir. Bu çalışmada, öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin web 2.0 araçlarının kullanıldığı derslerde eğlendikleri ve web 2.0 araçlarının sahip olduğu çoklu ortam öğelerinin onların ilgi ve dikkatlerini çektiği belirlenmiştir. Alanyazında yapılan çeşitli çalışmalarda da web 2.0 araçlarının eğlenceli, ilgi ve dikkat çekici bulunduğu belirtilmiştir (Bozkurt-Türk, 2019; Çakır, 2019; Çaparlar, 2021; Çınar, 2019; Ertan, 2020; Kurtoğlu, 2021; Saraçoğlu, 2019; Vahdat ve Mazareian, 2020; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Zarzycka-Piskorz, 2016). Çınar (2019) tarafından yürütülen çalışma da web 2.0

araçlarından biri olan Quizlet uygulamasının dersleri daha eğlenceli hale getirdiği, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını arttırarak İngilizce dersine yönelik olumlu tutum geliştirdiklerinin belirlendiği çalışma da bu görüşü doğrular niteliktedir. Yaptığı araştırmada Dellos (2015) ise Kahoot! web 2.0 aracı ile oluşturulan ilgi çekici, eğlenceli ve rekabetçi bir sınıf ortamının öğrencilerin akademik gelişimlerinin yanında psikolojik açıdan da önemli olduğunu belirtmiştir.

Alanyazında web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik çalışmaları inceleyen içerik analizi çalışmaları da bu çalışmadan elde edilen bulguları desteklemektedir. Yaşar-Sağlık ve Yıldız (2021) dil öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik çalışmaları inceledikleri araştırmalarında, web 2.0 araçlarının akademik başarıyı ve dil becerilerini geliştirici bir etkisinin olduğu, derse karşı duyuşsal ve bilişsel özelliklerin geliştirilmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşmışlardır. Kahoot! web 2.0 aracının kullanımına ilişkin 2015-2018 yılları arasında yapılmış olan 93 çalışmayı inceleyen Wang ve Tahir (2020) de Kahoot! uygulamasının öğrencilerin öğrenme performansına, sınıf iklimine ve öğrencilerin tutumları üzerinde olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Alanyazında yer alan mevcut çalışmalar incelendiğinde, araştırma bulgularıyla benzerlik göstermeyen bazı çalışmalara da rastlanmıştır. Yakar (2019) çalışmasında web 2.0 araçlarından Kahoot' ve Whatsapp uygulamaları ile gerçekleştirilen İngilizce öğretiminin lisans öğrencilerinin başarılarına ve tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Yapılan çalışmada, deney grubundaki öğrencilerin İngilizce başarı puanlarında ve tutum puanlarında artma olurken; bu puan artışının kontrol grubundaki öğrencilere göre anlamlı düzeyde artmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bozkurt-Türk (2019) ise üniversite öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme düzeylerini ve tutumlarını incelediği araştırmasında, deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre başarı puanları ve tutum puanları açısından bir fark görülse de bu farkın istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı bulgusuna ulaşmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan web 2.0 aracının öğrencilerin kelime bilgileri üzerinde ve İngilizce öğrenmeye yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Karatekin (2017) lise öğrencileri ile yürüttüğü, kelime öğretiminde web 2.0 araçlarının oyunlaştırma özelliklerinin İngilizce dersi kelime öğretiminde etkisini araştırdığı çalışmasında, mevcut öğretim programıyla derslerin yürütüldüğü kontrol grubu ile Kahoot! destekli etkinliklerin yapıldığı deney grubu arasında kelime bilgileri arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Araştırmada anket formundan elde edilen veriler, web 2.0 aracının öğrencilerin derse katılımını arttırmada,

dersi eğlenceli hale getirmede etkili olduğunu desteklemektedir. Ünal (2018) ise web 2.0 araçlarından Kahoot! destekli etkinliklerin öğrencilerin kelimeleri akılda tutmalarındaki etkisini araştırdığı çalışmasını lisans öğrencileriyle yürütmüştür. Araştırma sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin kelimeleri akılda tutmalarında etkili olsa da gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Ancak, deneysel süreç sonrası deney grubundaki öğrencilerin kullanılan web 2.0 aracını hakkında görüşlerinden elde edilen veriler ise Kahoot uygulamasının eğlenceli ve derse katılımı artırıcı bir özelliğinin olduğunu, Kahoot! uygulamasının kelimelerin akılda kalıcılığa etkisinin olduğunu göstermektedir. Bahsedilen bu çalışmaların sonuçlarıyla mevcut araştırmanın bulguları örtüşmemektedir. İncelenen çalışmalarda nitel ve nicel verilerin birbirlerini desteklemediği görülmektedir. Öğrencilerin başarı puanlarından ve tutum ölçeklerinden elde edilen veriler web 2.0 araçlarının etkili olmadığını gösterirken; nitel verilerden elde edilen veriler öğrencilerin web 2.0 araçlarına yönelik düşüncelerinin olumlu olduğunu, kelime öğrenmelerine katkı sağladığı, derse katılımlarının arttığını göstermektedir. Başka bir ifadeyle, katılımcılar çalışmada kullanılan web 2.0 araçlarına yönelik olumlu düşüncelere sahipken nicel verilerde anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ayrıca, çalışmaların örneklem grupları incelendiğinde, örneklem gruplarının lise ve lisans öğrencilerinden oluştuğu görülmektedir. Çeşitli çalışmalarda tutum gibi duyuşsal bir özelliğın deęişmesi için daha uzun bir zaman gerektięi ve tutumların erken yaşlarda deęişiminin daha kolay olduęu, ilerleyen yaşıta tutumların deęişimlere karşı daha dirençli olduęu belirtilmiştir (Blosser, 1984; Kaypakoęlu, 1994; Tavşancıl, 2002). Bu doęrultuda; öğrencilerin derse yönelik tutumlarının ve başarı puanlarında bir artışın yaşanmaması başarının gözlenebilmesi ve tutumların deęişebilmesi için sürenin yetersiz kalmasından, yaş faktöründen veya uygulama sürecinde yaşanan problemlerden kaynakladığı düşünülebilir.

Mevcut araştırmanın sonuçlarına göre; Powtoon ve Kahoot! web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş kelime öğretiminin ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin kelime bilgileri ve İngilizce dersine yönelik tutum düzeylerini olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Öğrenciler ile yapılan görüşmelerden elde edilen veriler incelendiğinde; öğrencilerin web 2.0 araçlarına ilişkin görüşlerinin olumlu yönde olduğu, derse katılımlarının, motivasyonlarının ve sınıf içi etkileşimlerinin arttığı, kalıcı öğrenmeye yardımcı olduğu ve eğlenceli buldukları saptanmıştır.

## 5.2. ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen sonuçlara bağlı olarak uygulayıcılara ve araştırma konusu ile ilgili ileride yapılacak yeni araştırmalara yönelik önerilerde bulunulmuştur.

### 5.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

1. Öğrencilerin ve öğretmenlerin dijital yetkinliklerini arttıracak hizmet içi eğitimler, kongreler, projeler gibi çalışmaların yapılması önerilmektedir. Düzenlenen etkinliklerde teorik bilgilerin yanında, uygulamaya yönelik çalışmalara yer verilmeli ve böylece öğretmenler teknolojik araç ve gereçleri öğretim süreçlerinde kullanmaları konusunda teşvik edilebilir, farkındalık kazandırılabilir.
2. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan ders kitaplarında web 2.0 araçlarına daha fazla yer verilebilir
3. İngilizce Dersi Öğretim Programlarına Kahoot!, Powtoon gibi güncel ve yeni web 2.0 araçları entegre edilebilir
4. Okullarda ve sınıflarda teknoloji temelli yeni yöntem ve tekniklerin sağlıklı bir şekilde uygulanabilmesi için gerekli teknolojik alt yapı ve destek sağlanmalıdır.
5. Araştırma kapsamında kullanılan web 2.0 araçları farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için farklı yöntem ve teknikler ile birlikte ele alınarak ders etkinlikleri çeşitlendirilebilir.
6. Web 2.0 araçlarının birçoğu sınırlı bir ücretsiz kullanım olanağı sunmaktadır. Önemli özelliklerin kullanımı ücretli olarak sunulmaktadır. Bu doğrultuda, eğitimcilerin web web 2.0 araçlarından daha fazla faydalanmalarını sağlamak amacıyla bakanlık düzeyinde ilgili kurumlarla anlaşmalar yapılabilir.
7. Uygulayıcılar olarak öğretmenlerin ders materyallerinin içeriklerini, öğrencilerin seviyesine uygunluğunu çok dikkatli ayarlamaları gerekmektedir.

### 5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. Araştırma sekiz hafta boyunca ortaokul beşinci sınıf öğrencilerine kelime öğretimi okuma ve dinleme becerileri ile sınırlı kalmıştır. Farklı sınıf düzeylerinde, daha büyük örneklem gruplarıyla ve farklı dil becerilerinde uygulanıp uzun süreli etkisi

- araştırılabilir.
2. Araştırmada kelime bilgisi başarı testi öğrencilerin dinleme ve okuma becerileri açısından değerlendirilmiştir. Yazma ve konuşma becerisi de ölçme sürecine dahil edilebilir.
  3. Bu çalışma İngilizce dersi kapsamında uygulanmıştır. Benzer bir çalışma farklı disiplinlerde uygulanabilir.
  4. Web 2.0 araçlarının öğretme-öğrenme süreçleri içerisindeki kullanımlarını incelemek amacıyla daha fazla nitel çalışma yapılabilir.
  5. Yabancı dil dersi alanında web 2.0 araçları ile ilgili olarak daha fazla deneysel çalışma yapılabilir.
  6. İleride yapılacak çalışmalarda süreç odaklı ölçme değerlendirme yöntemleri tercih edilebilir.
  7. Araştırma kapsamında birer web 2.0 aracı olan Kahoot ve Powtoon uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi incelenmiştir. İleride yapılacak çalışmalarda web 2.0 araçlarının kaygı düzeyi, motivasyon, eleştirel düşünme, analitik düşünme gibi farklı değişkenler üzerindeki etkisi araştırılabilir.
  8. Araştırma kapsamında Kahoot! ve Powtoon web 2.0 araçları tercih edilmiştir. Farklı ve güncel web 2.0 araçları kullanılarak farklı araştırmalar yürütülebilir, sonuçlar karşılaştırılabilir.
  9. Araştırma kapsamında kullanılan web 2.0 araçlarının farklı web 2.0 araçları ile karşılaştırılması yapılabilir.
  10. Araştırma kapsamında veri toplama aracı olarak başarı testi, tutum ölçeği ve görüşme formları kullanılmıştır. İleride yapılacak olan çalışmalarda bu veri toplama araçları farklılaştırılabilir. Öğrencilerden haftalık olarak yansıtıcı günlük yazmaları istenebilir, odak grup görüşmeleri yapılabilir, haftalık ders değerlendirme formları doldurmaları istenebilir, derse katılım envanterleri uygulanabilir.
  11. Araştırmanın sonuçlarına öğrencilerin ön test ve son test puanları analiz edilerek ulaşılmıştır. İleride yapılacak olan çalışmalarda elde edilen başarıların kalıcılığının değerlendirilmesi amacıyla kalıcılık testlerinin uygulanması önerilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Abidin, M. J. Z., Pour-Mohammadi, M., & Alzwari, H. (2012). EFL students' attitudes towards learning English language: The case of Libyan secondary school students. *Asian Social Science*, 8(2), 119–134.
- Abrahamson, A. (2007). *Benefits of children learning english as a second language*. 15 Nisan 2020 tarihinde <http://eslarticle.com/pub/english-as-a-second-language-esl/82-benefits-of-children-learning-english-as-a-second-language.html> adresinden erişildi.
- Açıkgöz, Z. (2019). *Effects of Two Different Gamified Student Response Systems on EFL Students' Vocabulary Achievement and Intrinsic Motivation*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ağca, R. K. ve Bağcı, H. (2013). Eğitimde Mobil Cihazların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 295-302.
- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: *Theory and empirical tests*. *Internet and Higher Education*, (11), 71-80.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality and behavior*. New York: Open University Press.
- Akçay, A. ve Şahin, A. (2012). Webquest (Web macerası) öğrenme yönteminin Türkçe dersindeki akademik başarı ve tutuma etkisi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 33-45
- Akkuş, İ., Özhan, U. ve Çakır, H. (2021). Öğrenci yanıtlama sistemlerinin kullanımı hakkında öğrenci görüşleri: Kahoot! örneği. *Journal of Qualitative Research in Education*, 25, 243-262. doi: 10.14689/enad.25.10
- Aksan, D. (2015). *Her yönüyle dil*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Alkan, C. (2011). *Eğitim teknolojisi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Allen, J. (1999). *Words, words, words: teaching vocabulary in grades 4-12*. New York, Maine: Stenhouse Publications.
- Almalı, H. (2020). *Sosyal bilgiler eğitiminde coğrafya konularının web 2.0 teknolojileri kullanılarak öğretiminin öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). Sivas Cumhuriyet Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Al-Malki, M. A. (2020). Quizlet: an online application to enhance efl foundation students' vocabulary acquisition at rustaq college of education, oman. *Arab World English Journal Special Issue on CALL* (6), 332- 343.
- Almekhlafi, A. G. & Abulibdeh, E. S. A. (2018). K-12 teachers' perceptions of web 2.0 applications in the United Arab Emirates?. *Interactive Technology and Smart Education*. 15(3), 238-261.
- Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgül, M. (2017). Web 2.0 Eğitimine Yönelik

Gerçekleştirilen Bilimsel Bir Etkinliğin Değerlendirilmesi: Katılımcı Görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.

- Altunkaya, H. (2015). *Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin okuma kaygıları ile okuduğunu anlama becerileri arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), İnönü Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Alyaz, Y. ve Akyıldız, Y. (2018). Yabancı dil öğretimi için 3b dijital oyunlar ve oyunlaştırılmış uygulamalar geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 6(1), 131-158.
- Andres, V. D. (2002). The influence of affective variables on EFL/ESL learning and teaching. *The journal of the imagination in language learning and teaching*, 7, 1-5.
- Anjaniputra, A. G., & Salsabila, V. A. (2018). The merits of quizlet for vocabulary learning at tertiary level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1-11.
- Anşin, S. (2006). Çocuklarda Yabancı Dil Öğretimi. *D.Ü.Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6, 9-20.
- Arabacı, I. B., & Akıllı, C. (2021). English teachers' views on the use of web 2.0 tools in educational environments. *Asian Journal of Education and Training*, 7(2), 115-125.
- Ardıç, Ö., & Çiftçi, H. (2019). ICT competence and needs of Turkish EFL instructors: the role of gender, institution and experience. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 5(1), 153-173. doi: 10.32601/ejal.543791
- Arifah, A. (2014). *Study on the use of technology in ELT classroom: Teachers' perspective*. M.A. Thesis, Department of English and Humanities, BRAC University, Dhaka, Bangladesh.
- Arslan, M.S. (2020). *The Effects of Using Quizlet on Vocabulary Enhancement of Tertiary Level ESP Learners*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Aslantaş, T. (2014). *Uzaktan eğitim, uzaktan eğitim teknolojileri ve Türkiye'de bir uygulama*. 30 Kasım 2021 tarihinde <https://www.tankutaslantas.com/wp-content/uploads/2014/04/Uzaktan-E%C4%9Fitim-Uzaktan-E%C4%9Fitim-Teknolojileri-ve-T%C3%BCrkiyede-bir-Uygulama.pdf> adresinden erişildi.
- Ataeifar, F., Sadighi, F., Bagheri, M. S., & Behjat, F. (2019). Iranian female students' perceptions of the impact of mobile-assisted instruction on their English speaking skill. *Cogent Education*, 6(1), 1662594.
- Ateş-Çobanoğlu, A. ve Kılıç, M. (2019). Yabancı dil olarak İngilizce öğrenme- öğretme amaçlı dijital ders araçlarının olanakları ve etkileri. İşman, A., Odabaşı, H.F. ve Akkoyunlu, B.(Eds), *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2019*. (ss.667-674) içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Avcı, H. (2016). *A case study on mobile-bledded collaborative learning in an English as a foreign language (EFL) context*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Bahçeşehir Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Avrupa Birliği (2004). Promoting Language Learning and Linguistic Diversity: An Action

Plan 2004 – 2006. 20 Mayıs 2022 tarihinde <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52003DC0449> adresinden erişildi.

- Ayçiçek, B. (2018). *Teknoloji destekli ters yüz sınıf modeli Uygulamalarının İngilizce öğretiminde lise Öğrencilerinin derse katılımları, akademik Başarıları ve sınıf yaşamı algıları üzerindeki Etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Mersin Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Aydın, A. (2019). *İngilizce Öğretmen Adaylarının Görüşleri Çerçevesinde Öğretmen Eğitiminde 21. Yüzyıl Becerilerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aytaş, Ö. (2020). *Öğretmen Adaylarının Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerileri ile Derste Teknoloji Kullanımına Yönelik Eğilimlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Barın, E. (2004). Yabancılara Türkçe öğretiminde ilkeler. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları*, (1), 19-30.
- Barron, A.E, Orwig, G.W., Ivers, K., & Lilavois, N. (2002). *Technologies for education: A practical guide*. Greenwood Village, Colorado: Libraries Unlimited.
- Bassiouni, D. A., & Hackley, C. (2014). Generation Z' children's adaptations to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133.
- Baş, G. (2012). Attitude scale for elementary english course: validity and reliability study. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 411-424
- Başal, A. (2015). English language teachers and technology education. *Journal of Theory and Practice in Education*, 11(4), 1496- 1511.
- Başar, T., & Şahin, L. (2022). Technology integration in teaching English as a foreign language: A content analysis study. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(1), 204-222. doi: 10.31681/jetol.972577.
- Başol, G. (2018). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. (6. Baskı). Ankara:Pegem.
- Batıbay, E. F. (2019). *Web 2.0 uygulamalarının türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: kahoot örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Battelle for Kids. (2019). P21 Partnership for 21st century learning. 13 Aralık 2021 tarihinde <https://www.battelleforkids.org/networks/p21> adresinden erişildi.
- Bayyurt, Y. (2012). 4+4+4 Eğitim Sisteminde Erken Yaşta Yabancı Dil Eğitimi. Sarıçoban, A., Oz, H. (Eds.) *1. Yabancı Dil Eğitimi Çalıştayı Bildirileri* içinde (117-126). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Beatty, K. (2003). *Teaching and researching computer assisted language learning*. New York: Longman.
- Bell, L. (Ed.) (2001). Preparing tomorrow's teachers to use technology: Perspectives of the leaders of twelve national education associations. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 1(4) 517-534.



- Bello, A. A. (2014). *Impact of technology interventions on student achievement in rural Nigerian schools*. Walden Dissertations and Doctoral Studies, Walden University Scholar Works.
- Bensalem, E. (2018). The impact of whatsapp on EFL students' vocabulary learning. *Arab World English Journal*, 9(1), 23-38.
- Benzer, A. (2019). *Dijital çağda öğretim teknolojileri ile Türkçe eğitimi*. İstanbul: Eski Babil.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72-93.
- Blosser, P. E. (1984). *Attitude research in science education*. Columbus, Oh: ERIC Clearinghouse for Science, Mathematics ve Environmental Education.
- Bolat, İ. Y. ve Göksu, İ. (2020). Teknoloji kullanımı Türkiye' de öğrencilerin akademik başarılarını etkiliyor mu? Bir meta-analiz çalışması. *Eğitim teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 10 (1), 138-176.
- Bostancıoğlu, A. (2017). Teknolojinin dil öğretiminde kullanımı: lisans seviyesinde verilen bir bilgisayar destekli dil öğretimi dersinden yapılan çıkarımlar. *Turkish Studies*, (12),6,89-102.
- Bozkurt-Türk, H. (2019). *Öğrenci yanıt sistemlerinden kahoot!'un üniversite öğrencilerinin ingilizce kelime öğrenme başarıları ve tutumları üzerindeki etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Düzce Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Düzce.
- Brown, D., & Warschauer, M. (2006). From the university to the elementary classroom: Students' experiences in learning to integrate technology in instruction. *Journal of Technology and Teacher Education*, 14(3), 599-621.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. New York: Longman.
- Butler-Pascoe, M. E., & Wiburg, K. M. (2003). *Technology and teaching English language learners*. Pearson College Division.
- Büyükaşlan, A. (2007). Yabancı dil Türkçenin öğretilmesinde yeni yöntemler, bilişim uygulamaları, çözüm öneriler. (Bildiri). *I. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*, Çanakkale.
- Büyükikiz, K. K., ve Hasırcı, S. (2013). Yabancı dil olarak türkçenin öğretiminde sözcük öğretimi üzerine bir değerlendirme, *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(21), 145-155
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (29. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Caladine, R. (2008). *Enhancing E-Learning with Media-Rich Content and Interactions*. New York: Information Science Publishing.

- Cameron, L. (2005). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Čarapina, M., Bjelobrč, D., & Duk, S. (2013). Web 2.0 tools in Croatian higher education: An overview. In *2013 36th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics*, (676-680).
- Chambers, F. (1991). Promoting use of the target language in the classroom. *The Language Learning Journal*, 4(1), 27-31.
- Clark, K. R. (2013). *Examining the effects of the flipped model of instruction on student engagement and performance in the secondary mathematics classroom: An action research study*, (Unpublished doctoral dissertation). Capella University.
- Creswell, J. W. (2021). *Karma yöntem arařtırmalarına giriş*. (Çev: Sözbilir, M.) Ankara: Pegem Akademi.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology*.
- Chandler, C. (2013). The use of game dynamics to enhance curriculum and instruction: What teachers can learn from the design of video games. *Journal of Curriculum and Instruction*, 6(2), 60-75.
- Chapelle, C., & Jamieson, J. (2008). *Tips for teaching with CALL: Practical approaches to computer-assisted language learning*. USA: Pearson Education.
- Choudhury, N. (2014) World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 5(6), 8096-8100.
- Cin-Şeker, Z. (2020). The effect of web 2.0 educational tools on the success of secondary school 5th grade students in affix-root teaching. *European Journal of Alternative Education Studies*, 5(1), 95-107.
- Coe, R., Aloisi, C., Higgins, S., & Major, L.E. (2014). *What makes great teaching? Review of the underpinning research*. London: Sutton Trust. 19 Nisan 2022 tarihinde <https://dro.dur.ac.uk/13747/1/13747.pdf?DDD45+DDD29+DDO128+ded4ss+d700tmt> adresinden erişildi.
- Costley, K. C. (2014). *The positive effects of technology on teaching and student learning*. Arkansas Tech University.
- Çakır, S. (2019). *The Effect of Five Different Gamified Student Response Applications on Students' Vocabulary Development and Intrinsic Motivation in EFL*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çaparlar, İ. (2021). *İngilizce kelime öğrenmede çevrimiçi uygulamaların etkileri ve öğrenen görüşleri: Quizlet uygulaması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.

- Çarpıcı, S. S. (2019). *Ters Yüz Sınıf Modelinin İngilizce Dersinde Akademik Başarıya Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çeçen, G. (2020). *Yüksek öğrenim gören ve İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin teknoloji kabul modeli (tam) çerçevesinde edmodo, quizlet ve canva kullanımına yönelik algıları*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çelik, T. (2021). *Sosyal bilgilerde dijital dönüşümün yansımaları*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çelik, Ö. ve Yavuz, F. (2018). An extensive review of literature on teaching vocabulary through mobile applications. *Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 56-91.
- Çenesiz, M. ve Özdemir, M. A. (2021). Web 2.0 araçlarının ortaöğretim 10. sınıf coğrafya dersi topografya ve kayaçlar konusunda akademik başarıya etkisi. *International Jjournal of Geography and Geography Education*, (43), 39-53.
- Çınar, İ. (2019). *Quizlet Çevrimiçi Kelime Uygulamasının Ortaöğretim Öğrencilerinin Kelime Öğrenmelerine ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Çiftçi, S., Sağlam, A. ve Yayla, A. (2021). 21. yüzyıl becerileri bağlamında öğrenci, öğretmen ve eğitim ortamları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (24), 718-734.
- Damavandi, Z. M., Hassaskhah, J., & Zafarghandi, A. M. (2018). The effects of computer-assisted mediating prompts on EFL learners writing ability. *International Journal of Education and Literacy Studies*,6(1), 64-71. doi:10.7575/aiac.ijels.v.6n.1p.64
- Darancık, Y. (2014). LÜK eğitim setinin yabancı dil öğretiminde önemi ve derse etkisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8, 102-113.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Demir, S. ve Eren, E. (2020). Değerlendirme aracı olarak oyunlaştırma platformlarının kullanımının öğrencilerin derse katılım ve motivasyonlarına etkisi. *Asian Journal of Instruction*, 8(1), 47- 65.
- Demirel, Ö. (1999). *Eğitim sözlüğü*, (1. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö. (2021). *Yabancı dil öğretimi. dil pasaportu, dil dosyası, dil biyografisi*. (12. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Deregözü, A. (2021). Türkiye ve Avrupa'da yabancı dil eğitimi: bir durum değerlendirmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 58, 501-521.
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.

- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2001). *Teaching and researching motivation*. (2. Baskı). Pearson Education: Limited.
- Dudeny, G., Hockly, N., Sharma, P., & Barrett, B. (2008). How to Teach English with Technology Blended Learning. *ELT Journal*, 62(4), 422-424.
- Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2015). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012. *ReCALL : The Journal of EUROCALL*, 27(2), 197-216.
- Edwards, A. (2018). *The impact of vocabulary games on A2 level students' motivation in writing lessons: A case study*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- EF Education First, (2022). *EF English Proficiency Index*. 20 Mayıs 2022 tarihinde <https://www.ef.com/wwen/epi/> adresinden erişildi.
- Egbert, J. (2005). *CALL essentials. Principles and Practice in CALL classrooms*. Alexandria, VA: TESOL.
- Eker, S. (2011). *Çağdaş türk dili*. Ankara: Grafiker Yayıncılık.
- Ekinci, M. (2020). Kahoot for good: firing competitive learning for efl learners. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 8(4),305-318.
- Elmas, R., & Geban, Ö. (2012). Web 2.0 tools for 21st century teachers. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254.
- Emecen, S. (2019). *A case study in ninth grade students at a state school; differences between kahoot! and traditional activities in terms of vocabulary retention*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ufuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Enayati, F., & Gilakjani, A. P. (2020). The Impact of Computer Assisted Language Learning (CALL) on Improving Intermediate EFL Learners' Vocabulary Learning. *International Journal of Language Education*, 4(1), 96-112. doi: 10.26858/ijole.v4i2.10560
- Ercan, B. (2020). Language preparatory school students' use of modern technologies to study English. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(3), 1402-1414.
- Eren, Ö. (2013). *Yabancı dili İngilizce olan öğrencilerin kelime bilgilerini web 2.0 araçları kullanarak geliştirme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi /Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Ergin, M. (1977). *Türk Dil Bilgisi*. İstanbul: Minnetoğlu
- Ersoy-Özer, Y. (2017). *Mobile- Assisted vocabulary learning and its effects of recall*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Ertan, K. (2020). *Oyunlaştırılmış İngilizce dersinde başarı, tutum ve motivasyon değişkenlerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Faizi, R. (2018). Teachers' perceptions towards using Web 2.0 in language learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 23, 1219-1230.
- Fakeye, D. O. (2010). Students' personal variables as correlates of academic achievement in English as a second language in Nigeria. *Journal of social sciences*, 22(3), 205-211.
- Fimbriani, S. C. (2016). *The Use of Teaching Media Powtoon to Improve Eleventh Grade of Language Class Students' Writing Ability at SMA Negeri 1 Malang*. (Undergraduate thesis), University of Muhammadiyah Malang.
- Fredricks, J. A. (2011). Engagement in school and out-of-school contexts: A multidimensional view of engagement. *Theory Into Practice*, 50(4), 327-335. doi: 10.1080/00405841.2011.607401
- Furlong, J., & Davies, C. (2012). Young people, new technologies and learning at home: Taking context seriously. *Oxford Review of Education*, 38(1), 45-62.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: the role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold Publishers.
- Gardner, R. C., & Lambert, W.E. (1972). *Attitudes and motivation in second language learning*. Rowley, MA: Newbury House.
- Golshan, N., & Tafazoli, D. (2014). Technology-enhanced language learning tools in Iranian EFL context: Frequencies, attitudes and challenges. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 136, 114-118.
- Godzicki, L., Godzicki, N., Krofel, M., & Michaels, R. (2013). *Increasing motivation and engagement in elementary and middle school students through technology-supported learning environments*. 27 Kasım 2021 tarihinde <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED541343.pdf> adresinden erişildi.
- Gökbulut, B. (2021). Uzaktan eğitim öğrencilerinin bakış açısıyla uzaktan eğitim ve mobil öğrenme. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(1), 160-177. doi: 10.17943/etku.797164.
- Görgülü-Arı, A. ve Sivri, Ş.N. (2020). Genel biyoloji dersine yönelik artırılmış gerçeklik teknolojisi ile mobil uygulama tasarımı ve öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 10(1), 257- 279.
- Grosseck, G. (2009). To use or not to use web 2.0 in higher education?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 478-482.
- Günday, R. ve Tahtalı, Çamlıoğlu, Y. (2015). Yabancı dil ve gramer öğretiminde dijital medyayı kullanma. *Turkish Studies*, 10(15), 471-484.

- Gündođdu, M. M. ve Korucu, A. T. (2018). Ağ gnlkleri teknolojisi ile geliřtirilmiř iřbirlikli đrenme ortamının ortaokul đrencilerinin akademik bařarıları ile problem zmeye ynelik yansıtıcı dřnme becerilerine ve motivasyon dzeylerine etkisi. *Anadolu niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi (AUJEF)*, 2(3), 196-226.
- Grbz, S. ve řahin, F. (2018). *Sosyal bilimlerde arařtırma yntemleri*. (5. Baskı). Ankara: Sekin Yayıncılık.
- Grer, M. D. (2013). *Sosyal Bilgiler Dersinde đrenme Nesnelерinin Kullanımı: Bařarı, Tutum ve Derse Katılım*, (Yayımlanmamıř Doktora Tezi). Orta Dođu Teknik niversitesi/Fen Bilimleri Enstits, Ankara.
- Grfıdan, H., & Ko, M. (2016). The impact of school culture, technology leadership, and support services on teachers' technology integration: A structural equation modelling. *Education and Science*, 41, 99-116.
- Grlerođlu, L. (2019). *5E modeline uygun web 2.0 uygulamaları ile gerekleřtirilen fen bilimleri đretiminin đrenci bařarısına motivasyonuna tutumuna ve dijital okuryazarlıđına etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamıř Yksek lisans Tezi). Marmara niversitesi/Eđitim Bilimleri Enstits, İstanbul.
- Grleyik, S. (2019). *niversite Yabancı Dil Hazırlık Sınıfı đrencilerinin Teknoloji Destekli Yabancı Dil đrenimine Ynelik Tutumları*. (Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi). Zonguldak Blent Ecevit niversitesi/Sosyal Bilimler Enstits, Zonguldak.
- Gven, H. ve Vural-Akar, R. (2016). İlkokullarda grev yapan İngilizce đretmenlerinin akıllı tahta kullanımına iliřkin z deđerlendirmeleri. *Adnan Menderes niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits Dergisi*, 4(2), 69-86.
- Harmer, J. (2007). *How To Teach English* (New edition). England: Pearson Education Limited.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(1), 42-53.
- Heryanto, G., & Rahayu, S. (2021). The influence of powtoon media in teaching listening. *Professional Journal of English Education*, 4(1), 86-90.
- Horzum, M. B. (2010). đretmenlerin web 2.0 aralarından haberdarlıđı, kullanım sıklıkları ve amalarının eřitli deđiřkenler aısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Hosseini, S. B., & Pourmandnia, D. (2013). Language learners' attitudes and beliefs: Brief review of the related literature and frameworks. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(4), 63-74.
- Hulburt, S. (2008). Defining tools for a new learning space: Writing and reading class blogs. *Journal of Online Learning and Teaching*, 4(2), 182-189.
- Iřık, A. (2008). Yabancı dil eđitimimizde yanlıřlar nereden kaynaklanıyor? *Dil ve Dilbilim alıřmaları Dergisi*, 4(2), 15-26.
- İnceođlu, M. (2011). *Tutum algı iletifim*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

- İşcan, A. (2018). Yabancı dil öğretimi ve yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin tarihçesi. Abdullah Şahin (Ed.). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi/Kuramlar, Yaklaşımlar, Etkinlikler içinde* (3-28). (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- İşman, A. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Sakarya: Değişim Yayınları.
- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of Mixed Methods Research*, 1(2), 112-133.
- Jones, C., Ramanau, R., Cross, S., & Healing, G. (2010). Net generation or Digital Natives: Is there a distinct new generation entering university?. *Computers & Education*, 54(3), 722-732.
- Kabak, K. (2020). *Dijital İçerik Tasarımı ile Geliştirilen Arayüzün Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Tutumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Kahoot!. (2022). 18 Nisan 2022 tarihinde <https://kahoot.com/company/> adresinden erişildi.
- Kaman, N. (2020). *İngilizce Öğretiminde Ters Yüz Sınıf Modelinin Etkililiğine Yönelik Deneysel Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Karabulut, H. İ. (2020). *The effectiveness of technology-enhanced language teaching methods on achievement in english: a meta-analysis*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Karadağ, Ö. (2021). *Kelime öğretimi*. (3. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Karakış, Ö. (2014). *Lise öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik kaygıları, motivasyonları, öz-yeterlik algıları ve İngilizce ders başarıları arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27 (1), 141-153.
- Karatekin, İ. (2017). *The use of gamification in teaching foreign language vocabulary for beginners*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Karkoulia, K. C. (2016). Teachers' attitudes towards the integration of Web 2.0 tools in EFL teaching. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 7(1), 46-74.
- Kaya, Z. ve Yılayaz, Ö. (2013). Öğretmen eğitimine teknoloji entegrasyonu modelleri ve teknolojik pedagojik alan bilgisi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(8), 57-83.
- Kaypakoğlu, S. (1994). Toplumsallaşma sürecinde kitle iletişimi. *Marmara İletişim Dergisi*, 5(5), 85-122.
- Kazazoğlu, S. (2013). Türkçe ve İngilizce derslerine yönelik tutumun akademik başarıya etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 38(170), 294-307.

- Kennedy, J. R. (1996). *Variations in the Motivation of Successful and Unsuccessful Turkish Learners of English*, (Unpublished MA Thesis), Boğaziçi University/ Institute of Social Sciences, İstanbul
- Kennewell, S., & Beauchamp, G. (2007). The features of interactive whiteboards and their influence on learning. *Learning, Media and Technology*, 32(3), 227–241.
- Keskin, A. (2021). *Web 2.0 uygulamalarının öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarılarına ve Türkçe dersine yönelik tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans Tezi). Düzce Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Düzce.
- Kırkıcı, K. A. ve Boray, T. (2017). İngilizce öğretiminde ve öğreniminde Türkiye için inovatif bir teknik: Boray tekniği (BT). *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 13-29.
- Klimov, B. F. (2012). ICT versus traditional approaches to teaching. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 47, 196-200.
- Körlü, H. (2017). *The impact of quizlet on performance and autonomy in vocabulary learning of Turkish EFL learners*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kumandaş-Öztürk, H. (2019). Araştırma modelleri ve türleri. Kürşad Yılmaz ve Recep Serkan Arık (Eds.). *Eğitimde Araştırma Yöntemleri içinde* (76-98). Ankara: Pegem Akademi.
- Kurt, A. A. (2020). Powtoon, Zeynep Tatlı (Ed.), *Kavram Öğretiminde Web 2.0 içinde* (226-237). Ankara: Pegem Akademi.
- Kurt, B. (2021). Sözcük eğitiminin temel kavramları. Ülker Şen (Eds.). *Dil Eğitiminin Temel Kavramları içinde* (149-172). (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Kurtoğlu, U. (2021). *Vocabulary teaching through web 2.0 tools: a comparison of kahoot! and quizlet*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Kurz, T. L., & Middleton, J. A. (2006). Using a functional approach to change preservice teachers' understanding of mathematics software. *Journal of Research on Technology in Education*, 39(1), 45-65.
- Kuşçu, E. (2017). Yabancı dil öğretimi/öğreniminde görsel ve işitsel araçları kullanmanın önemi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(43), 213-224.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching*. (3. Baskı). New York: Oxford University Press.
- Laufer, B., & Hulstijn, J. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: The construct of task-induced involvement. *Applied linguistics*, 22(1), 1-26.
- Lennartsson, F. (2008). Students' motivation and attitudes towards learning a second language: British and Swedish students' points of view. 2 Haziran 2022 tarihinde <http://lnu.diva-portal.org/smash/get/diva2:206523/FULLTEXT01.pdf> adresinden erişildi.
- Levy M. (1997). *CALL: context and conceptualization*. Oxford: Oxford University Press.



- Li, L. (2016). CALL tools for lexico-grammatical acquisition. In F. Farr & L. Murray (Eds.), *The Routledge handbook of language learning and technology*. New York: Routledge.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students perception of Kahoot's influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23.
- Liu, C.C., Wang, P. C., & Diana Tai, S. J. (2016). An analysis of student engagement patterns in language learning facilitated by web 2.0 technologies. *ReCALL* 28(2), 104-122.
- Marsa, C. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The effect of kahoot! game to teaching reading comprehension achievement. *Journal of English teaching*, 7(2), 133- 149.
- Marwan, A., & Sweeney, T. (2019). Using activity theory to analyse contradictions in English teachers' technology integration. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 28(2), 115-125. doi.org/10.1007/s40299-018-0418-x.
- McLoughlin, C., & Lee, M. (2007). *Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the web 2.0 era*. Proceedings ascilite Singapore.
- MEB (2013). *İlköğretim Kurumları (İlkokul ve Ortaokul) Haftalık Ders Çizelgesinin Ortaokul Kısmında Değişiklik Yapılması*. 18 Mayıs 2022 tarihinde <https://www.memurlar.net/common/news/documents/572077/ek-1-28052013-22.pdf> adresinden erişildi.
- MEB (2018). *İngilizce Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*. Ankara: MEB
- MEB (2021). *2021 Ortaöğretim Kurumlarına İlişkin Merkezi Sınav*. Ankara: Eğitim Analiz ve Değerlendirme Raporları Serisi. 21 Mayıs 2022 tarihinde [https://www.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2021\\_07/01113311\\_2021\\_Ortaogretim\\_Kurumlarina\\_Iliskin\\_Merkezi\\_Sinav.pdf](https://www.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2021_07/01113311_2021_Ortaogretim_Kurumlarina_Iliskin_Merkezi_Sinav.pdf) adresinden erişildi.
- Medina, E. G., & Hurtado, C. P. (2017). Kahoot! a digital tool for learning vocabulary in a language. *Revista Publicando*, 12(1), 441-449.
- Mei, J., Guo, Y., & Li, X. (2017). Adaptive learning mode of a multimedia-based "English literature" learning system. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(1), 71-83.
- Menteş, C. (2011). *İlköğretim Okulu 5. Sınıf Öğrencilerinin Öğretmenlerine Olan Güven Düzeyleri İle Derse Katılım Düzeyleri Arasındaki İlişki*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Mete, F. (2015). Yabancı dilde kelime öğretiminde resimlerin seviye ve taksonomiye uygun kullanımı. *Hacettepe Üniversitesi Yabancı Dil Olarak Türkçe Araştırmaları Dergisi*, (2), 65-80.
- Milton, J. (2013). Measuring the contribution of vocabulary knowledge to proficiency in the four skills. *Eurosla Monographs Series*, 2, 57-78.

- Moeller, A.J., Ketsman, O., & Masmaliyeva, L. (2009). *The Essentials of vocabulary teaching: from theory to practice. Diverse by Design*. Central States Conference Report. 1-16.
- Morgan, L. (2012). Generation Y, learner autonomy and the potential of Web 2.0 tools for language learning and teaching. *Campus-wide information systems*, 29(3), 166-176.
- Mumcu, F. (2021). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin entegrasyonu alanında güncel eğilimler: TPİB Modeli. Akkoyunlu, B., İşman, A., ve Odabaşı, H.F. (Eds.) *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2018* içinde 83- 100. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening?. *The Canadian Modern Language Review*, 63(1), 59-82.
- Ningsih, N. A., & Amumpuni, R. S. (2020, March). *The Effect of Pawtoon Video on Students' Reading Ability*. In 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019) (pp. 354-358). Atlantis Press.
- Oblinger, D. (2005). Learners, learning & technology. *EDUCAUSE Review*, 40(5), 67-75.
- Ocak, G. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Odabaşı, F. ve Namlu, A. G. (1988). *Türkçe öğretiminde ortamlar, Türkçe öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Onursal, İ. (2019). Yabancı dil öğretimi/öğreniminde yaş etkeni üzerine bir değerlendirme. *Dil Dergisi*, 170(1), 40-53.
- O'Reilly, T. (2005). *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. 13 Aralık 2021 tarihinde <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> adresinden erişildi.
- Orhan-Göksün, D., & Kurt, A. A. (2017). Öğretmen adaylarının 21. yy. öğrenen becerileri kullanımları ve 21. yy. öğreten becerileri kullanımları arasındaki ilişki. *Eğitim ve Bilim*, 42(190), 107-130.
- Önal, N. (Ed.). (2022). Öğretimde kullanılacak teknoloji destekli uygulamalar. N. Önal (Ed). *Etkinlik örnekleriyle zenginleştirilmiş eğitimde teknoloji uygulamaları* içinde (2-14). (5. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Özbay, M. (2002). Kültür aktarımı açısından Türkçe Öğretimi. *Türk dili*, 602, 112-120.
- Özcan, M. ve Kırkgöz, Y. (2021). Turkish EFL teachers' perspectives on web 2.0 applications: benefits and potential challenges. *Contemporary Research in Education*, 9(2), 132-138.
- Özel, A. (2013). *The use of the internet and web 2.0 tools among EFL instructors*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi/Eğitim Bilimleri

Enstitüsü, Antalya.

- Özenç, M., Dursun, H., & Şahin, S. (2020). The effect of activities developed with web 2.0 tools based on the 5e learning cycle model on the multiplication achievement of 4th graders. *Participatory Educational Research*, 7(3), 105-123.
- Özer, B. ve Korkmaz, C. (2016). Yabancı dil öğretiminde öğrenci başarısını etkileyen unsurlar. *EKEV Akademi Dergisi*, 20(6), 59-84.
- Özipek, K. (2019). *Padlet uygulamasının öğrencilerin akademik başarıları ile teknolojiye ve Türkçe dersine karşı tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Park, M., & Son, J.B. (2022). Pre-service EFL teachers' readiness in computer-assisted language learning and teaching, *Asia Pacific Journal of Education*, 42(2), 320-334.
- Peachey, N. (2009). *Web 2.0 tools for teachers*. 10 Mayıs 2022 tarihinde <http://www.technology.org.uk/Web20-Tools-for-Teachers.pdf> adresinden erişildi.
- Pehlivan, O. (2019). *Ön Gösterim- Gösterim- Gözden Geçirme (Preview- View- Review) İngilizce Kelime Öğrenme Stratejisinin Yabancı Dili İngilizce Olan Lise Öğrencileri Üzerinde Etkilerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Petrides, J. R. (2006). Attitudes and motivation and their impact on the performance of young English as a foreign language learners. *Journal of Language and Learning*, 5(1), 1-20.
- Pishghadam, R., & Zabihi, R. (2012). Crossing the threshold of Iranian TEFL. *Applied Research in English*, 1(1), 57-71.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A game based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Prashnig, B. (2006). *Learning styles and personalized teaching*. London, UK: The Continuum International Publishing.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Powtoon. (2022). 21 Mayıs 2022 tarihinde <https://www.powtoon.com/aboutus/> adresinden erişildi.
- Puğ, H. (2020). *An Investigation into Using Kahoot! for Grammar Practice From Learners' And Instructors' Perspectives*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Reyes, M. R., Brackett, M. A., Rivers, S. E., White, M., & Salovey, P. (2012). Classroom emotional climate, student engagement, and academic achievement. *Journal of educational psychology*, 104, 700-712.
- Richards Jack C., & Schmidt, R. (2010). *Dictionary of language teaching and applied linguistics*. London: Longman/Pearson Education.
- Riazi, A., & Alvari, A. (2004). Strategy activation in learning English words. *Academic Exchange*, 6(2), 199-203.

- Roblyer, M. D. (2006). *Integrating. Educational Technology into Teaching*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Rochimah, H., & Muslim, S. (2021). Students' perceptions in using the kahoot! game on reading comprehension learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2213-2222.
- Saraçođlu, G. (2019). Lise ogrenci ve ogretmenlerinin kahoot kullanimina iliskin gorusleri. *Akdeniz Egitim Arastirmalari Dergisi*, 13(29), 1-19. doi:10.29329/mjer.2019.210.1
- Sarıgöl, E. (2017). Yabancı Dil Öğretiminde Sözcük Öğrenimi ve Öğretimi Sürecine Genel Bir Bakış. *The Journal of Academic Social Science Studies* 54, 91-104.
- Scott, D., & Beadle, S. (2014). *Improving the effectiveness of language learning: CLIL and computer assisted language learning*. *Education and Training*. 25 Mayıs 2022 tarihinde [https://www.ecml.at/Portals/1/resources/Articles%20and%20publications%20on%20the%20ECML/CLIL%20and%20CALL%20report\\_July.2014.pdf?ver=2017-07-11-151504-977](https://www.ecml.at/Portals/1/resources/Articles%20and%20publications%20on%20the%20ECML/CLIL%20and%20CALL%20report_July.2014.pdf?ver=2017-07-11-151504-977) adresinden erişildi.
- Schmitt, N. (2010). Key Issues in teaching and learning vocabulary. In R. Chacón-Beltrán, C. Abello-Contesse, & M. Del Mar Torreblanca-Lopéz, (Eds.) *Insights into non-native vocabulary teaching and learning* (pp. 28-40). Bristol: Multilingual Matters.
- Seçer, Ş. Y., Şahin, M., & Alcı, B. (2015). Investigating the effect of audio visual materials as warm-up activity in Aviation English courses on students' motivation and participation at high school level. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 199, 120-128.
- Semaan, C., & Ismail, N. (2018). The effect of using powtoon on learning english as a foreign language. *International Journal of Current Research*, 10(5), 69262-69265.
- Senemođlu, N. (2020). *Gelişim, öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sercanođlu, M., Bolat, Y. İ., & Göksu, İ. (2021). Kahoot! as a gamification tool in vocational education: More positive attitude, motivation and less anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18), 682-701.
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school studens. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1),39-48.
- Sevinç, B. ve Erişen, Y. (2021). İletişimsel Dil Öğretimi Yaklaşımıyla Oluşturulan İngilizce Öğretim Tasarımı Programının İngilizce Konuşma Tutum ve Becerisine Etkisi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 86-109.
- Shyamlee, S. D., & Phil, M. (2012). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis. *International Conference on Language, Medias and Culture*. 33, 150-156.
- Smith, A. N. (1971). The importance of attitude in foreign language learning. *The Modern Language Journal*, 55(2), 82-88.

- Snoeyink, R., & Ertmer, P. A. (2001). Thrust into technology: How veteran teachers respond. *Journal of educational technology systems*, 30(1), 85-111.
- Solomon, G., & Schrum, L. (2007). *Web 2.0: new tools, new schools*. Washington, DC: International Society for Technology in Education
- Stakanova, E., & Tolstikhina, E. (2014). Different approaches to teaching english as a foreign language to young learners. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 146, 456- 460.
- Stefancik, R., & Stradiotova, E. (2020). Using web 2.0 tool podcast in teaching foreign languages. *Advanced Education*, 14, 46-55
- Stowell, J. R., & Nelson, J. M. (2007). Benefits of electronic audience response systems on student participation, learning, and emotion. *Teaching of Psychology*, 34(4), 253-258.
- Stroud, R. (2014). 'Students engagement in learning vocabulary with CALL' in S. Jager, L. Bradley, E. J. Meima, S. Thouesny (Eds), *CALL Design: Principles and Practice; Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference* (pp. 340-344), Groningen.
- Suna, Y. ve Durmuşçelebi, M. (2013). Türkiye'de yabancı dil öğrenme-öğretme problemine ilişkin yapılan çalışmaların derlemesi. *Türkiye Sosyal Politika ve Çalışma Hayatı Araştırmaları Dergisi*, 3(5),7-24.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An application of Powtoon as a digital medium: Enhancing students' pronunciation in speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295-317
- Şahin-Topalcengiz, E., & Yıldırım, B. (2020). Teachers' opinions about distance web 2.0 tools training and teachers' in-class web 2.0 practices. *Journal of Turkish Science Education*, 17(4), 561-577. doi: 10.36681/tused.2020.45
- Şen, Ü. (2022). *Dil eğitiminin temel kavramları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Şerif, M. (1985). *Sosyal Kuralların Psikolojisi*. İstanbul: Alan.
- Şimşek, Ö., Bars, M., & Zengin, Y. (2017). Matematik öğretiminin ölçme ve değerlendirme sürecinde bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 7(13), 189-207.
- Tasa, S. S. (2020). *The impact of technology on enhancing edult efl learner vocabulary*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M. ve Küçükoğlu, M. (2017). Geleceğimiz olan z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031-1048.
- Tatlı, Z., Akbulut. H. İ., & Altınışik, D. (2019). Changing attitudes towards educational technology usage in classroom: web 2.0 tools. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. 7(2), 1-19.

- Tavşancıl, E. (2002). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi*. Ankara: Nobel.
- Taylor, L (1990). *Teaching and learning vocabulary*. New York: Prentice Hall.
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe öğretiminde web uygulamaları ve mobil uygulamalar ile bunların öğretmenlerce bilinirliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Malaysia: Langman.
- Tıraşoğlu, C. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde söz varlığını geliştirmeye yönelik web 2.0 araçları: Kahoot! Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Tunçok, B. (2010). *A case study: Students' attitudes towards computer assisted learning, computer assisted language learning and foreign language learning*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Turgut, M. F. (1984). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme metodları*. Ankara: Saydam Matbaacılık.
- Turhan, O. ve Baş, B. (2017). Yabancılara Türkçe öğretiminde yazma becerisine yönelik web 2.0 araçları: Poll Everywhere örneği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 1233-1248.
- Tüfekçi-Aslim, S. (2014). Yapılandırmacı yaklaşım. S. Büyükalan Filiz (Ed), *Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları* içinde (336- 348) içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- Türegün-Çoban, B. ve Adıgüzel, A. (2022). Uzaktan Eğitim İngilizce Dersi Kelime Öğretiminde Web 2.0 Araçları Kullanımının Öğrenci Başarısına ve Tutuma Etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 164-180. doi: 10.21733/ibad.961403.
- Ushida, E. (2005). The role of students attitudes and motivation in second language learning in online language courses. *CALICO Journal*, 23(1), 49-78.
- Uysal, M. Z. (2020). *İlkokul 4. sınıf fen bilimleri dersinde web 2.0 animasyon araçları kullanımının çeşitli değişkenlere etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ömer Halisdemir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Ülgen, G. (1997). *Eğitim psikolojisi*. İstanbul: Alkim Yayınevi.
- Ünal, H. N. (2018). *Comparison between kahoot! And a traditional exercise in terms of vocabulary retention in efl learners*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Vahdat, S., & Mazareian, F. (2020). The impact of Telegram on learning of collocational knowledge among EFL high school students. *Applied Linguistics Research Journal*, 4(3), 37-51.
- Vermeer, A. (1992). Exploring the second language learner lexicon. In J. H. A. L. De Jong & L. Verhoeven (Eds.), *The construct of language proficiency: Applications of psychological models to language assessment* (pp. 147–162). Amsterdam: John Benjamins.

- Walker, A., & White, G. (2017). *Technology Enhanced Language Learning: Connecting theory and practice*. (Tenth Edition). The UK: OUP Oxford.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 217-227.
- Watts-Taffe, S., Gwinn, C.B., Johnson, J.R., & Horn, M. L. (2003). Preparing preservice teachers to integrate technology with the elementary literacy program. *The Reading Teacher*, 57(2), 130-138.
- Wen, J., & Wu, W. (2017). Multi-interactive teaching model of college English in computer information technology environment. *iJET*, 12(12), 79-90.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an english language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92.
- Wilkins, D. (1972). *Linguistics in language teaching*. London & NY: Longman.
- Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2017). A mobile game-based English vocabulary practice system based on portfolio analysis. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 265-277.
- Wu, Q., Zhang, J., & Wang, C. (2020). The effect of English vocabulary learning with digital games and its influencing factors based on the meta-analysis of 2,160 test samples. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(17), 85-100.
- Yakar, Ü. (2019). *İngilizce Öğretiminde Kesintisiz Öğrenme Yaklaşımının Öğrenci Başarısı ve Tutumuna Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yalım, M. (2019). *Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde Dijital Test Aracı Kullanımının Akademik Başarı ve Derse Yönelik Tutuma Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yapıcı, İ. Ü., & Karakoyun, F. (2017). Gamification in biology teaching: A sample of Kahoot application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4),396-414.
- Yaprak, E. (2020). *An Investigation into EFL Teachers' Self- Efficacy Beliefs, Frequency of Use and Attitudes Towards Web 2.0 Tools*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yashima, T. (2002). Willingness to communicate in a second language the japanese efl context. *The Modern Language Journal*, 86, 54-66.
- Yaşar-Sağlık, Z. ve Yıldız, M. (2021). Türkiye’de dil öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik yapılan çalışmaların sistematik incelemesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 418-442.
- Yeşil, B. L. (2020). *İngilizce öğretiminde dijital dönem interaktif uygulama örnekleri*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, R., & Karaoglan Yılmaz, F.G. (2019). Investigating the views of teacher candidates for using kahoot as a gamification and formative assessment tool. *II. International Symposium of Academic Studies on Education and Culture, I-SASEC 2019*, 12-14 September 2019, Mersin, Turkey.
- Yumuşak, A. ve Aycan, Ş. (2002). Fen bilgisi eğitiminde bilgisayar destekli çalışmanın faydaları; demirci (manisa)'de bir örnek. M.Ü. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 16, 197-204.
- Yücel, R. (2020). *Exploring in-service english teachersbeliefs about using web 2.0 tools and telecollaboration in language teaching and learning process*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yürük, N. (2019). Edutainment: Using Kahoot! As a review activity in foreign language classrooms. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 2(2), 89-101.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Zengin, M. (2019). *İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.



## **EKLER**

**EK 1.** Etik Kurul Onay Raporu ve MEB İzni

**EK 2.** Gönüllü Onam Formu

**EK 3.** Veli Onam Formu

**EK 4.** Kelime Bilgisi Başarı Testi

**EK 5.** Kelime Bilgisi Başarı Testine Ait Madde Analizleri

**EK 6.** Tutum Ölçeği İzni

**EK 7.** İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

**EK 8.** Görüşme Formu

**EK 9.** Ders Planı Örnekleri

## EK 1. ETİK KURUL ONAY RAPORU VE MEB İZİNİ



### KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL DEĞERLENDİRME VE KARAR FORMU



Değerlendirme Talebinde Bulunan Kişi/Kurum	Leyla ŞAHİN		
Değerlendirme Başvuru Tarihi	16.07.2021		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Eserin/Araştırmanın Adı	Web 2.0 Araçlarının Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğrenimine ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Araştırma/Ölçek/Anket/Görüşme Formu			
Değerlendirmeyi Yapan Etik Kurul	KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU		
Değerlendirme Toplantı Bilgileri	Yeri	Tarihi	Saati
	İİBF Dekanlığı Makam Odası	16.09.2021	11:00
Karar No	Karar Tarihi	16.09.2021	
	Karar No	2021/6/5	
Karar Sonucu	(X) Kabul	(X) Oybirliği	
		( ) Oy Çokluğu	
	( ) Ret	( ) Oybirliği	
		( ) Oy Çokluğu	

Etik Kurulumuz, yukarıda başvuru bilgileri yer alan eser/araştırma için toplanarak bilimsel araştırmalar ve yayın etiği açısından değerlendirme yapmış ve aşağıda gerekçesi açıklanan karar(lar)ı almıştır:

#### Karar ve Gerekçesi

Leyla ŞAHİN'e ait "Web 2.0 Araçlarının Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğrenimine ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi" konulu proje araştırmasının bilimsel araştırmalar etiği açısından yapılan değerlendirmesinde kabulüne ancak YÖK Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi 4. Maddesinin 2/g fıkrasına göre araştırma verilerinin yayımlanabilmesi için araştırma yapılan kurumdan resmi izin alınması sorumluluğunun araştırmacıya ait olduğuna

*oy birliğiyle karar verilmiştir.*

Etik Kurul Başkanı  
Prof. Dr. Nur ÇETİN



T.C.  
KIRŞEHİR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-24512418-605.01-32838070  
Konu : Leyla ŞAHİN'in  
Araştırma izni

23/09/2021

VALİLİK MAKAMINA

Ahi Evran Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 17.09.2021 tarih ve 351920 sayılı yazıları ile; Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Leyla ŞAHİN'in "Web 2.0 Araçlarının Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğrenimine ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi" konulu araştırmayı yapma isteği bildirilmektedir.

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi yüksek lisans öğrencisi Leyla ŞAHİN'in; Merkez Şehit Ömer Halis Demir İmam Hatip Ortaokulu öğrencilerine Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarih 1563890 sayılı (2020/2 nolu genelge) emirleri doğrultusunda araştırmanın, pandemi tedbirleri kapsamında yüz yüze eğitim öğretimdeki değişiklikler göz önüne alınarak ilgili denetimi okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre ve araştırmacının sorumluluğunda müdürlüğümüz tarafından mühürlenmiş anket formlarının uygulanması müdürlüğümüze uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınızca arz ederim.

Murat Muhsin KAYA  
İl Millî Eğitim Müdür V.

OLUR  
23/09/2021

Adnan KAYIK  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

**Bu belge görevli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Yenice Mahallesi 182. Sokak No:2 / P.K.40100 Merkez/KIRŞEHİR

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

Telefon No : 0 (386) 213 51 50

E-Posta: [kirsehir@meb.gov.tr](mailto:kirsehir@meb.gov.tr)

Kep Adresi : [meb@ksh1.kep.tr](mailto:meb@ksh1.kep.tr)

Bilgi için: Sevin AKGÖL Şef

Uyvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: [kirsehir.meb.gov.tr](http://kirsehir.meb.gov.tr)

Faks 386213 1003

Bu evrak görevli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://smktsorgu.meb.gov.tr> adresinden 5d9a-ab5c-3d6b-93f4-5bb2 koda ile teyit edilebilir.

## EK 2. GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

### Sayın Katılımcı,

Bu araştırma Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Leyla ŞAHİN tarafından yürütülmektedir. Araştırmada web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot! ve Powtoon uygulamalarının ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersinde kelime öğrenmelerine ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Bu çalışmanın katılımcıları 5. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. “Web 2.0 araçlarının ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin kelime öğrenimine ve İngilizce dersine yönelik Tutumlarına etkisi” isimli bu araştırmaya katılımınızı onayladığımız takdirde, Eylül 2021- Kasım 2021 tarihleri arasında çalışmanın birer katılımcısı olacaktınız. Akademik bir çalışma amacı taşıyan bu uygulamada katılımcıların kişisel bilgileri 3. kişi ya da kurumlarla kesinlikle paylaşılmayacaktır. Bu çalışma kapsamında elde edilecek olan bilimsel bilgiler sadece araştırmacılar tarafından yapılan bilimsel yayınlarda, sunumlarda paylaşılacaktır. Toplanan veriler isminiz silinerek, bilgisayarda şifreli bir dosyada tutulacaktır.

Bu çalışmaya katılım gönüllük esasına dayalıdır. Bu uygulamada yer alan hiçbir aşama, kişisel rahatsızlık verecek nitelikte değildir. Ancak herhangi bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz, uygulamaları nedenini açıklamaksızın yarıda bırakıp araştırmadan çıkmakta serbestsiniz. Bu çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederim. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak ve yanıtlanmasını istediğiniz sorularınız için araştırmayı yürüten Leyla ŞAHİN ile iletişim kurabilirsiniz.

***Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve istediğim zaman yarıda kesip çıkabileceğimi biliyorum. Bu araştırma kapsamında gereken Kahoot ve Powtoon uygulamalarında yer alacağımı biliyorum.***

***Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayımlarda kullanılmasını kabul ediyorum.***

Çalışmaya katılmak istiyorum Evet / Hayır

Katılımcının Adı Soyadı: .....

Katılımcının İmzası: .....

Tarih .....

### EK 3. VELİ ONAM FORMU

Sayın Veli,

Bu araştırma Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Leyla ŞAHİN tarafından yürütülmektedir. Araştırmada web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot! ve Powtoon uygulamalarının ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersinde kelime öğrenmelerine ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Bu araştırmaya katılımınızı onayladığınız takdirde, Eylül 2021- Kasım 2021 tarihleri arasında çocuğunuz araştırmanın katılımcısı olacaktır. Araştırmada yer alan web 2.0 araçları çocuğunuza rahatsızlık verecek nitelikte değildir. Çalışmaya katılım gönüllülük esasına dayalıdır. Ancak herhangi bir nedenden ötürü çocuğunuz ya da siz rahatsızlık hissederseniz, uygulamaları nedenini açıklamaksızın yarıda bırakıp çıkmakta serbestsiniz. Bununla birlikte, bu araştırmaya katılımınız çocuğunuzu İngilizce kelime öğrenimi alanında destekleyebilir ve siz de başka konu ve alanlarda bu uygulamaları bireysel olarak hazırlama ve kullanma olanakları elde edebilirsiniz.

Akademik bir çalışma amacı taşıyan bu uygulamada katılımcıların kişisel bilgileri 3. kişi ya da kurumlarla kesinlikle paylaşılmayacaktır. Bu çalışma kapsamında elde edilecek olan bilimsel bilgiler sadece araştırmacılar tarafından yapılan bilimsel yayınlarda, sunumlarda paylaşılacaktır. Toplanan veriler isminiz silinerek, bilgisayarda şifreli bir dosyada tutulacaktır. Bu çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederim. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak ve yanıtlanmasını istediğiniz sorularınız için araştırmayı yürüten Leyla ŞAHİN ile iletişim kurabilirsiniz

***Bu çalışmaya çocuğumun katılmasına izin veriyorum. Çocuğumun, istediği zaman bu çalışmadan ayrılabileceğini biliyorum. Bu araştırma kapsamında çocuğumun yukarıda adı geçen web 2.0 araçlarını kullanacağını biliyorum. Araştırma süresince elde edilen bilimsel bilgilerin bilimsel yayınlar ve akademik sunumlar dışında kesinlikle kullanılmayacağını biliyorum.***

Teşekkürler

Leyla ŞAHİN

Yukarıda açıklamasını okuduğum çalışmaya, velisi olduğum \_\_\_\_\_'in katılımına izin veriyorum.

Velinin Adı, soyadı: \_\_\_\_\_ İmzası: \_\_\_\_\_ Tarih: \_\_\_\_\_

**EK 4. KELİME BİLGİSİ BAŞARI TESTİ ÖRNEK SORULAR**

**VOCABULARY ACHIEVEMENT EXAM (READING PART)**

**Name & Surname:**

**Date:**

**Class:**

**Score:**

**Number:**

**Choose the correct alternative.**

**1. Which of the following completes the conversation?**

Paul: Hello! This is Paul. Can I speak to David please?

Sarah: He is not at home now.

Paul: Where is he?

Sarah: He wants to keep money. He is .....

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| a. at the bank   | c. at the grocery |
| b. at the bakery | d. at the library |

**2. What is on Tim's right?**

- |               |           |             |           |
|---------------|-----------|-------------|-----------|
| a. Playground | b. Mosque | c. Hospital | d. Bakery |
|---------------|-----------|-------------|-----------|

**3. Carlos wants to play a board game with his friend, Alberto.**

**Which game can they play?**

- |             |                     |
|-------------|---------------------|
| a. Tag      | c. Dodgeball        |
| b. Checkers | d. Blind man's buff |

**4. I don't like playing football because I .....matches.**

- |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| a. draw | b. lose | c. jump | d. make |
|---------|---------|---------|---------|

**5. There are a lot of books here. I'm reading a book and this place is very quiet. Where am I?**

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| a. In the library | c. In the book shop   |
| b. At the barber  | d. At the post office |

6. My favourite hobby is ..... I fold papers and make shapes.

- a. collecting stamps      b. origami      c. sculpting      d. hiking

7. Mum: Tony, we have guest this evening.

Tony: Who will come, mum?

Mum: Your uncle. We should buy some cookies and cake. Can you go to the .....

Tony: OK. mum.

- a. Restaurant      b. bank      c. bakery      d. cinema

8. Anil: I want to buy a doll for my sister.

Feyza: Go to the ..... on the corner of the Street

- a. toy shop      c. pharmacy  
b. barber      d. bakery

9. Judy: I love seeing famous paintings. Where should I go?

- a. Museum      c. Theatre  
b. Shopping mall      d. Cinema

10. Ted: We go ..... with my father every Saturday. We go fishing to the lake and make a fire. We listen to birds' singing there.

- a. camping      c. hiking  
b. fishing      d. rollerskating

11. There is a ..... on the corner of Flower Street. I can buy new books from there.

- a. butcher      b. hospital      c. bus stop      d. bookshop

12. Sue and Betty are at home and they want to play a game. They only have a piece of paper and a pen.

Which game can they play?

- a. Dodgeball      b. hopscotch      c. checkers      d. Hangman

## VOCABULARY ACHIEVEMENT TEST (LISTENING PART)


Name & Surname:

Date:

Class:


Score:

Listen to the conversations and answer the questions.

1.  *Asli: Hi, Sally, Do you like playing dodgeball?*  
*Sally: Oh! I love it. It's my favourite activity.*


**Which activity does Sally like doing?**

- a. Riding a horse  
b. Playing Chess  
c. Playing dodgeball  
d. Doing checkers

2.  *Mary: Is Daniel at the bakery?*  
*Alice: No, he isn't.*  
*Mary: Where is he?*  
*Alice: He is at the theatre with her friends.*


**Where is Daniel now?**

- a. butcher    b. library    c. theatre    d. school

3.  *Shery: Excuse me, where is the museum?*  
*Man: Well, go straight ahead. Take the second left, It's on your left next to the hospital.*  
*Sue: Thank you.*


**Where does Shery want to go?**

- a. museum    b. hospital    c. café    d. supermarket

4.  *Ann: Peter, the weather is very good. Let's go to the garden and play hopscotch.*  
*Peter: Great idea! It's my favourite outdoor game.*

**Which activity do Ann and Peter want to do together?**


- a. Hide and seek  
b. Hopscotch  
c. Play tag  
d. Blind man's buff

5.  *Mum: Tony, we have guest this evening.*  
*Tony: Who will come, mum?*  
*Mum: your uncle and his wife. You should buy some fruit and vegetables. Can you go to the grocery?*  
*Tony: Ok. I will.*

**Where does Tony go?**

- a. Restaurant  
b. Bank  
c. Grocery  
d. Cinema



6.  Salesperson: How can I help you, sir?  
Jesus: I want to buy some bread and cookies.


Salesperson: Here you are.

Jesus: How much is it?

Salesperson: It is 6 liras.


**Where is Jesus?**

- a. At the butcher  
b. At the bakery  
c. At the greengrocer's  
d. At the museum

7.  Ivy: Is Harry there?  
Mum: No he isn't.  
Ivy: Where is he?  
Mum: He is at the barber shop. He needs a new haircut.  
Ivy: Ok. I will call later.


**Where is Harry now?**

- a. At the barber shop  
b. In the playground  
c. In the library  
d. At the bakery

-  Jane: Where is Judy?  
Patty: She is at the library. She loves reading book there.

**8. Where is Judy now?**

- a. Museum  
b. Pool  
c. Pharmacy  
d. Library

9.  *Hello, I am Harry from Denmark. I'm fourteen. I play games with my friends on weekends. We play hangman and do origami. I love playing checkers, but I don't like playing hopscotch*

**What does Harry like doing?**

- a. checkers  
b. Hopscotch  
c. Blind man's buff  
d. Hiking

## EK 5. KELİME BİLGİSİ BAŞARI TESTİ MADDE ANALİZ SONUÇLARI

Kelimeler	Okuma Bölümü		Dinleme Bölümü	
	Pj	Rj	Pj	Rj
1. Library	,45	,59	,52	,56
2. Pharmacy	,63	,63	,46	,44
3. Bakery	,47	,53	,58	,67
4. Grocery	,49	,59	,56	,59
5. Butcher	,44	,65	,50	,42
6. Mosque	,64	,56	,56	,52
7. Barbershop	,62	,71	,54	,65
8. Theatre	,47	,54	,54	,43
9. Win	,40	,45	,46	,41
10. Pool	,64	,58	,48	,53
11. Lose	,40	,35	,66	,66
12. Chinese Whispers	,65	,56	,72	,48
13. Bank	,60	,50	,48	,34
14. Museum	,51	,35	,66	,50
15. Bookshop	,55	,66	,56	,54
16. Around	,43	,27	,64	,52
17. Toyshop	,65	,36	,58	,56
18. Camping	,44	,50	,52	,53
19. Origami	,55	,61	,64	,31
20. Next to	,56	,36	,50	,41
21. Opposite	,50	,52	,60	,47
22. Between	,42	,51	,52	,32
23. Fishing	,53	,54	,56	,49
24. Hopscotch	,52	,65	,46	,42
25. Blind man's Buff	,68	,63	,50	,56
26. Dodgeball	,55	,37	,56	,54
27. Sculpting	,47	,51	,64	,61
28. Checkers	,54	,68	,48	,44
29. Hangman	,52	,73	,68	,39
30. Hiking	,55	,49	,54	,36
	Kr-20= ,919		Kr-20= ,916	

## EK 6. TUTUM ÖLÇEĞİ İZİNİ

İlköğretim İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeğini kullanma izin Talebi Gelen Kutusu x



**Leyla dağdelen**  
Alıcı: gokhanbas

13 Tem 2021 Sal 16:25 ☆ ↶ ⋮

Merhaba hocam,

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalında Dr. Öğr. Üyesi Tarık BAŞAR danışmanlığındaki "Web 2.0 araçlarının Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin kelime öğrenimine ve İngilizce Dersine yönelik tutumlarına etkisi" konulu yüksek lisans tez çalışmam kapsamında geliştirdiğiniz İlköğretim İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeğini izninizle kullanmak istiyorum. Şimdiden çok teşekkür ediyorum. İyi çalışmalar diliyorum.

Leyla ŞAHİN

İngilizce Öğretmeni

**Gokhan Bas**  
Alıcı: ben

19 Tem 2021 Pzt 18:48 ☆ ↶ ⋮

Merhaba,

Tarafıma geliştirilen ölçeği kullanabilirsiniz. Ölçeğin geliştirildiği makalenin sonunda opcek formu mevcut. Ne yazık ki elimde ölçeğin word hali yok. Ölçeği boyutlarıyla birlikte kullanacaksanız, boyutlara düşen

maddeler şu şekilde:

Duyarlılık: 1, 2, 3, 4, 5, 10

Biliş: 6, 8, 9, 18, 26

Önem: 11, 12, 14, 16, 21, 22, 24, 25

Yöntem ve materyaller: 13, 15, 19, 23, 27

Dil ve kültür: 7, 17, 20

İyi çalışmalar.

Doç. Dr. Gökhan Baş



## EK 7. İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ

Sevgili öğrenciler,

Bu ölçek sizin İngilizce dersine ilişkin tutumlarınızı belirlemek için yapılmaktadır. İngilizce dersi ile ilgili cümleleri dikkatli bir şekilde okuyarak size en uygun seçeneğe (x) şeklinde işaret koyunuz. Araştırmanın sağlıklı ve bilimsel açıdan doğru yürütülmesi adına vereceğiniz cevapların samimi ve içtenlikle olması oldukça önem arz etmektedir. Şimdiden verdiğiniz katkılar için teşekkür ederim.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1. İngilizce en çok sevdiğim dersler arasındadır.					
2.İngilizcenin dilbilgisi yapısını anlamak ve kullanmak bana zor geliyor.					
3. İngilizce dersi ile uğraşmak beni eğlendirir.					
4. İngilizce dersine çalışırken canım sıkılır.					
5. İngilizcede ilerlemek geleceğim için önemli değildir.					
6.İngilizce dersinden korkarım.					
7. İngilizce konuşmaktan ve onu kullanmaktan hoşlanıyorum.					
8. İngilizcenin, dünyada herkesin anlaşmasını sağlayan ortak bir dil olduğuna inanıyorum.					
9.İngilizce ile ilgili her şey dikkatimi çeker					
10. Yetki verseler okuldaki tüm İngilizce derslerini kaldırırım.					
11. İngilizcenin gelecekte yapacağım meslekte işime yarayacağına inanıyorum.					

12. Mmkn olsa, İngilizce dersi yerine başka bir ders alırım.					
13. İngilizce dersi ödevlerini sıkılmadan, zevkle yaparım.					
14. İngilizce dersi, derslerin en önemlilerinden bir tanesidir.					
15. İngilizce derinde konuşmak, drama yapmak, müzik dinlemek ve oyun oynamak bana zevk verir.					
16. Dersler arasında en çok İngilizce dersinden hoşlanırım.					
17. Boş zamanlarımda İngilizce dersi konuları ile uğraşmaktan hoşlanırım.					
18. İngilizce ile uğraşmanın pek yararlı bir iş olduğuna inanmıyorum.					
19. İngilizce dersinde yapılan etkinlikleri ve sınıf-içi faaliyetleri severim.					
20. İngilizce dersinde yabancı insanlar ve kültürler hakkında konuşmaktan hoşlanmam.					
21. Büyüyünce İngilizce Öğretmeni olmak istiyorum.					
22. İngilizce ile uğraşmanın zaman kaybı olduğunu düşünüyorum.					
23. İngilizce ile ilgili kitaplar, resim ve materyaller ilgimi çeker.					
24. İngilizce dersinin olduğu gün okula gitmek içimden gelmiyor.					
25. İngilizcenin gereksiz bir ders olduğuna inanıyorum.					
26. İngilizceyi hayatım boyunca hiçbir yerde kullanacağıma inanmıyorum.					
27. İngilizce dersinde kullandığımız kaynak ve materyalleri seviyorum.					

## EK 8. GÖRÜŞME FORMU

Sevgili Öğrenci,

Bu görüşme, İngilizce dersinde kullanılan web 2.0 araçlarından Kahoot ve Powtoon uygulamaları ile ilgili görüşlerinizi almak için yapılmaktadır. Bu çalışmada yer almak tamamıyla gönüllülük esasına dayanmaktadır ve istediğiniz anda vazgeçebilme hakkına sahipsiniz. Görüşme yoluyla elde edilen bilgiler sadece bilimsel amaçla kullanılacak olup tamamen gizli kalacaktır. Sorulara içtenlikle yanıt vereceğinize olan inancımı belirtir, değerli katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

1. Powtoon ve Kahoot uygulamalarıyla Kelime öğrenme deneyiminiz hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Powtoon ve Kahoot uygulamalarının en çok beğendiğiniz özellikleri nelerdir?
3. Powtoon ve Kahoot uygulamaları ile ilgili beğenmediğiniz özellikler nelerdir?
4. Powtoon ve Kahoot uygulamaları kelime öğrenmeye yönelik görüşlerinizi değiştirdi mi?
5. Powtoon ve Kahoot uygulamaları İngilizce dersine yönelik düşüncelerinizi etkiledi mi?

## EK 9. DERS PLANI ÖRNEKLERİ

### DERS PLANI (1)

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 2

**Konu:** My Town

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Barber Shop - Bank- Library – Mosque - Butcher

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik temelli öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

#### **Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünitelerde geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

### ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

#### **Giriş**

*(Öğretmen öğrencileri selamladıktan sonra onlara “ bugün sizinle bir oyun oynayalım” der. Öğretmen öğrencilerin arkasına sıra olmalarını ister. Öğrencilerin “Where are you going?” sorusunu sormasını isteyerek sınıfın içinde gezinir. Öğretmen “ I’m going to ... zoo, school, hospital, airport gibi yer isimlerini söyleyerek sınıfın içinde gezinir. Daha sonra yerine başka bir öğrencinin geçmesini sağlayarak onlardan bildikleri yer isimlerini söylemelerini ister. Bu şekilde öğrencilerin ön bilgileri harekete geçirilir.)*

**T:** Hello, everybody

**Ss:** .....

**T:** How are you today?

**Ss:** .....

**T:** How was your weekend? Did you do anything special?

**Ss:** .....

**T:** Good.

*(After some students talk about their weekend, the teacher plays “Snake follow game” to activate students’ existing knowledge. Oyunda öğretmen öğrencilerin arkasına sıraya geçmesini ister. Öğrencilerin “Where are you going?”sorularına “I’m going to zoo, school, hospital gibi yer isimleriyle cevap verir. Ders başlamadan önce öğretmen sınıfın*

*farklı noktalarına yer adlarını yapıştırır ve sınıfın içinde gezer. Daha sonra birkaç öğrencinin de sıranın başına geçmesini sağlayarak oyunun devam etmesini sağlar.)*

**T:** Now, friends. It is time to play a game. I want you to stand up and come to board. Get everyone to line up behind me. You shout “Where are you going?” and I’ll say “I’m going to zoo, school, etc.” We keep doing this as you snake your way around the classroom. After me, you can also have a go at being the head of snake. It is clear? (*Öğretmen gerekli gördüğünde oyunu Türkçe olarak da anlatabilir.*)

Ss: .....

**T:** Who wants to tell us what we are going to do now?

Ss: .....

**T:** Excellent! Here we go.

Ss: Where are you going?

**T:** I’m going to Zoo. I want to see an elephant.

### **Keşfetme**

*(Oyun bittikten sonra Öğretmen “Bugün bulunduğumuz şehirdeki banka, kütüphane, kuafor gibi yer adlarını öğreneceğiz” der.)*

**T:** Ok. Everybody. You are very good. Thank you all of you. Well, today we are going to learn different places in a town such as butcher, mosque, library, bookshop, toyshop, pharmacy.

Ss: .....

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)*

### **Açıklama**

*(Öğrencilere “Benim Şehrim” ünitesi ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video tekrar izlettirilir. Video izlendikten sonra video tekrar izletilir, öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)*

**T:** Now, you are going to watch a short video. This vocabulary presentation demonstrates the various places in a city such as butcher, mosque, library, pharmacy.

Ss: .....

**T:** Let’s look at this slide. (*Teacher shows the first slide on presentation.*)





**T:** Why do we go here?

**Ss:** .....

**T:** That's right! When we go there to read books and borrow novels .

**Ss:** .....

**T:** Do you know where is it?

**Ss:** .....

**T:** Very good! It is kütüphane in Turkish and we say “ library” in English. We go to the library to borrow books. *(Teacher writes the sentence on the board)*

**Ss:** .....

**T:** Repeat after me “ Library”

**Ss:** .....

**T:** Ok. Let's have a look this slide. *(Teachers shows another place on presentation. It goes on like this.)*

### **Derinleştirme**

*(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirilmiştir.)*

**T:** I love going library and read books there. Who likes?

**Ss:** .....

**T:**

### **Değerlendirme**

*(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)*

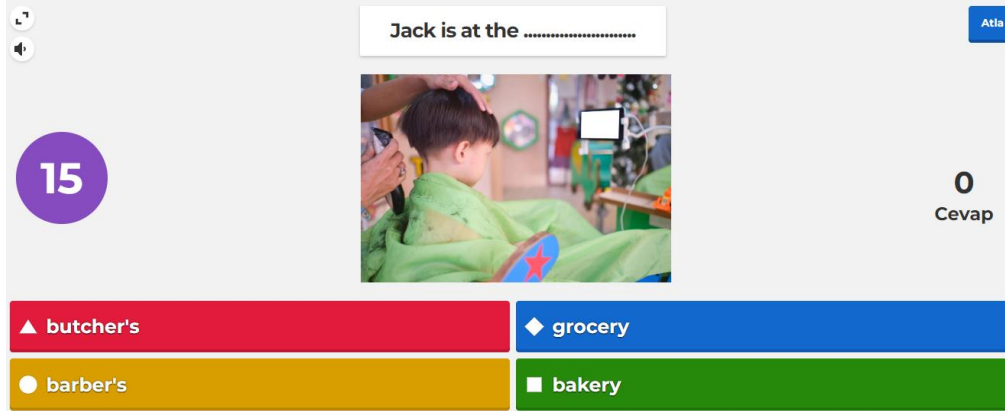
**T:** We have learned about places in town. Now, It's time to play Kahoot. I wonder who goes first. Could you please go Kahoot.com, enter the game pin and then type your nicknames?

**T:** Does everybody complete?

Ss: ..... (Once all of them in, teacher start the quiz)

T: Ok. Let's move to first question.

(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end. The answers are checked. It goes on like this.)



## ENDING LESSON

T: Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

Ss: .....

## DERS PLANI (2)

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 2

**Konu:** My Town

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Pharmacy - Bookshop – Bakery - Butcher - Grocery

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik temelli öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

### Kazanımlar:

4. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
5. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
6. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

### Giriş

(Öğretmen öğrencileri selamladıktan sonra onlara geçen hafta derste oynadıklarını oyunu oynayacaklarını söyler ve öğrencilerin arkasına sıra olmalarını ister. Öğrencilerin “Where are you going?” sorusundan sonra “I’m going to .... barber shop , bank, library, mosque, butcher gibi geçen hafta derste öğrendikleri yer isimlerini söyleyerek sınıfın içinde gezinir. Daha sonra birkaç öğrencinin de sıranın başına geçmesini sağlayarak oyunun devam etmesini sağlar Bu şekilde öğrencilerin ön bilgileri harekete geçirilir.)

**T:** Hello, everybody

**Ss:** .....

**T:** How are you today?

**Ss:** .....

**T:** How was your weekend? Did you do anything special?

**Ss:** .....

**T:** Good.

**T:** Now, friends. It is time to play a game that we played last week. I want you to stand up and come to board. Get everyone to line up behind me. You know the rules of the game. You shout “Where are you going?” and I’ll say “I’m going to zoo, school, etc.” We keep doing this as you snake your way around the classroom. After me, you can also have a go at being the head of snake. It is clear?

**Ss:** .....

**T:** Who wants to tell us what we are going to do now?

**Ss:** .....

**T:** Well done! Let’s go!

**Ss:** Where are you going?

**T:** I’m going to bakery to buy some muffins.

**Ss:** Where are you going?

**T:** I’m going to butcher. I need some meat.

### Keşfetme

(Oyun bittikten sonra Öğretmen “Bugün bulunduğumuz şehirdeki kasap, fırın, kütüphane, eczane gibi yer adlarını öğreneceğiz” der.)

**T:** Ok. Everybody. You are very good. Thank you all of you. Well, today we are going to learn different places in a town such as butcher, mosque, library, bookshop, toyshop, pharmacy.

Ss: .....

(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)

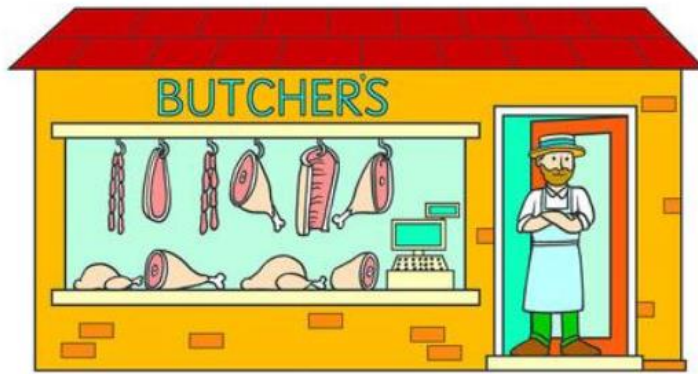
### Açıklama

(Öğrencilere “Benim Şehrim” ünitesi ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video ikinci kez izlettirilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)

**T:** Now, you are going to watch a short video. This vocabulary presentation demonstrates the various places in a city such as butcher, mosque, library, pharmacy.

Ss: .....

**T:** Let’s look at this slide. (Teacher shows the first slide on presentation.)



**T:** Why do we go here?

Ss: .....

**T:** That’s right! When we need to buy some meat and chicken, we go to there.

Ss: .....

**T:** Do you know where is it?

Ss: .....

**T:** very good! It is kasap in Turkish and we say “ butcher” in English. We go to the butcher to buy some meat and chicken. (Teacher writes the sentence on the board)

Ss: .....

**T:** Repeat after me “ Butcher”

Ss: .....

**T:** Ok. Let’s have a look this slide. (Teachers shows another place on presentation. It goes on like this.)

### Derinleştirme

(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.)

T: A butcher prepares and sells meat, chicken etc. (Teacher writes the sentence on the board.)

### Değerlendirme

(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)

T: We have learned about places in town. Now, It's time to play Kahoot. I wonder who goes first. Could you please go Kahoot.com, enter the game pin and then type your nicknames?


T: Does everybody complete?

Ss: ..... (Once all of them in, teacher start the quiz)

T: Ok. Let's move to first question.

(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end. The answers are checked. It goes on like this.)

Where can you buy beefsteak?



17

▲ at the bakery

◆ at the library

● at the pharmacy

■ at the butcher's

Windows'u Etkinleştir  
Windows'u etkinleştirmek için Ayarlar'a gidin.

### ENDING LESSON

T: Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

Ss: .....

### DERS PLANI (3)

Dersin Adı: İngilizce

Öğrenme Alanı: Kelime

Sınıf: 5

## Ünite: 2

**Konu:** My Town

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Pool - Theater - Museum - Toyshop

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik temelli öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

### **Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## **ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ**

### **Giriş**

*(Öğretmen öğrencileri selamladıktan sonra tahtaya bazı mekanlara ait mesleklerin bulunduğu flash kartları asarak öğrencilerin ilgisini çekmeye çalışır. Öğrencilerin ön bilgilerini de harekete geçerek bu meslek gruplarının nerelerde çalıştığını sorar. Bu şekilde öğrencilerin ilgisi çekilmeye çalışılır)*

**T:** Hello, everybody

**Ss:** .....

**T:** How are you today?

**Ss:** .....

**T:** How was your weekend? Did you do anything special?

**Ss:** .....

**T:** Good.

### **Keşfetme**

*(Flash kartlar ile ilgili konuşulduktan sonra Öğretmen “ bugün Pool - Theatre- Museum - Toyshop” gibi yer adlarını öğreneceğiz”der.*

**T:** Ok. Everybody. You are very good. Thank you all of you. Well, today we are going to learn different places in a town such as pool, theatre, museum, toyshop.

**Ss:** .....

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)*

## Açıklama

(Öğrencilere “Benim Şehrim” ünitesi ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video izlettirilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)

**T:** Now, you are going to watch a short video. This vocabulary presentation demonstrates the various places in a city such as pool, theatre, museum, toyshop.

Ss: .....

**T:** Let’s look at this slide. (Teacher shows the first slide on presentation.)



**T:** Why do we go here?

Ss: .....

**T:** That’s right! We go there to swim.

Ss: .....

**T:** Do you know where is it?

Ss: .....

**T:** Very good! It is yüzme havuzu in Turkish and we say “ pool” in English. We go to the pool to swim .(Teacher writes the sentence on the board)

Ss: .....

**T:** Repeat after me “ Pool”

Ss: .....

**T:** Ok. Let’s have a look this slide. (Teachers shows another place on presentation. It goes on like this.)

## Derinleştirme

(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.)

**T:** Who likes swimming in the pool?

Ss: .....

**T:** There is a pool in my neighborhood. *(Teacher writes the sentence on the board.)*

Ss: .....

### Değerlendirme

*(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)*

**T:** We have learned about places in town. Now, It's time to play Kahoot. I wonder who goes first. Could you please go Kahoot.com, enter the game pin and then type your nicknames?

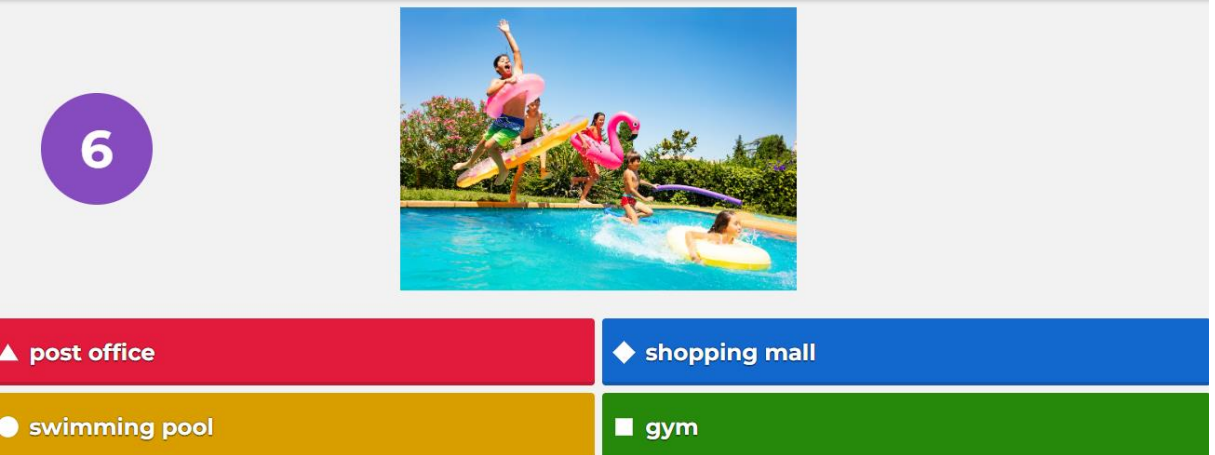
**T:** Does everybody complete?

Ss: ..... *(Once all of them in, teacher start the quiz)*

**T:** Ok. Let's move to first question.

*(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end. The answers are checked. It goes on like this.)*

They are in the .....



6

▲ post office

◆ shopping mall

● swimming pool

■ gym

### ENDING LESSON

**T:** Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

Ss: .....



## DERS PLANI (4)

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 3

**Konu:** Games and Hobbies

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:**

Blind man's buff - Chinese Whispers - Hopscotch - Dodgeball – Origami – Hangman-  
Checkers

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik Temelli Öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

**Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

**Giriş**



(Öğretmen yukarıdaki resmi tahtaya yansıtır ve öğrencilere resimde ne gördüklerini sorar resimde geçen aktiviteleri öğrencilerin tahmin etmesi ve yorumlamaları istenir.)

**T:** Ok. Class, Now let's look at the picture.

These are children of happy street. At the weekend they come together and they decide to

go on picnic.

**T:** How is the weather like? Is it snowy? Is it rainy or sunny?

S: .....

**T:** That's right.

**T:** Where are they? At school garden? At the park?

Ss: .....

**T:** Yes. They are at the park.

**T:** How many boys are there?

Ss: .....

**T:** How many girls are there?

S: .....

**T:** Are they playing together? Birlikte mi oynuyorlar?

S: .....

**T:** Some kids are playing with together and some are alone. Tell me what they are doing?

Ss: ..... (*Öğrenci cevapları Türkçe / İngilizce olarak karışık verilebilir.*)  
*riding a bike, playing with a dog, playing with a ball, paten sürmek gibi*

**T:** Let's remember some of the games and hobbies that we like playing.

Ss: ..... (*Öğrencilerden hatırladıkları oyunlar ve hobiler cevap olarak gelir.*)

### **Keşfetme**

*(Öğretmen yapılan yorumlardan yola çıkarak ve uygun sorularla öğrencilerin doğru etkinlikleri tahmin etmesini sağlayarak belirlenen kelimeleri tahtaya yazar ve öğrencilere bugün bu kelimeler öğrenecekleri ifade edilir.)*

**T:** Today we'll talk about hobbies and games that we like doing in our free time.

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)*

### **Açıklama**

*(Belirlenen hedef kelimeler ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video ikinci kez öğrencilere izletilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)*

Let's look at this slide (*Teacher shows the first picture on presentation.*)



**T:** How many children are there?

**Ss:** four.

**T:** Yes, there are four children here. Where are they? Are they at home? Or outside?

**Ss:** outside

**T:** That's right! This is an outdoor game and these children are playing a game at the park. What are they doing?

**Ss:** koşuyorlar.

**T:** Yes. Three of them are running but one player closes his eyes and counts to ten.

(*Burda öğretmen koluyla gözünü kapatarak gösterir.*)

Then he opens his eyes and tries to find his friends. Do you remember this game?

**Ss:** Burda çocuklar saklambaç der.

**T:** Very good!. It is “saklambaç” in Turkish .

So, we say “They are playing hide and seek”. (*Teacher writes the sentence on the board*)  
Please repeat after me but only boys “hide and seek”

**Ss:**

**T:** Now repeat after me but only girls “hide and seek”

**Ss:** .....

**T:** Now repeat after me everybody” hide and seek”

**Ss:** .....

**T:** Can we play hide and seek with more people?

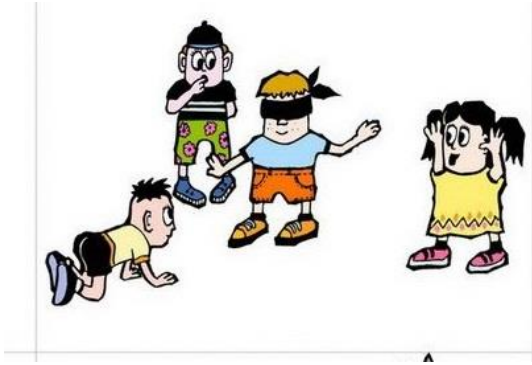
**Ss:** Yes.

**T:** Is it an indoor game?

**Ss:** No.

**T:** Excellent. Hide and seek is an outdoor game.

**T:** Good to you! Now, let's look at this one. How many children are here?



Ss: ....

**T:** There are four children here. Well, what are they doing?

Ss: Körebe oynuyorlar..

**T:** That's right. One player is "blind man / sobe" and the other players form a circle around him. When the "sobe" catches someone, he must guess who he/she is.

*(Bu oyunu kısaca anlatırken gözlerimi kapatıp birilerini yakalıyomuş gibi yapar.)*

Do you remember this game?

Ss: ....

**T:** What do we say in Turkish?

Ss: körebe

**T:** Yes. It is körebe in Turkish but we say "Blind man's buff" in English. . *(The teacher writes the sentence on the board)*

Please repeat after me" Blind man's buff"

Ss: .....

**T:** Can everybody play blind man's buff?

Ss: Yes..

**T:** Ok. Class. Let's look at this picture. *(Teachers shows another game on presentation. It goes on like this.)*

### **Derinleştirme**

*(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.)*

**T:** In this game, someone closes his/her eyes, and tries to touch someone else.

Ss: .....

T: I like playing blind man's buff with my friends.

Ss: .....

### Değerlendirme

(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)

T: Ok. We have seen games and free time activities and learned how to play them. Now, we'll play a quiz game of Kahoot. I'm sure that you will like it. Could you please go Kahoot.com, enter the game pin and then type your nicknames?

T: Does everybody complete?

Ss: Yes/ No. (Once all of them in, teacher start the quiz)

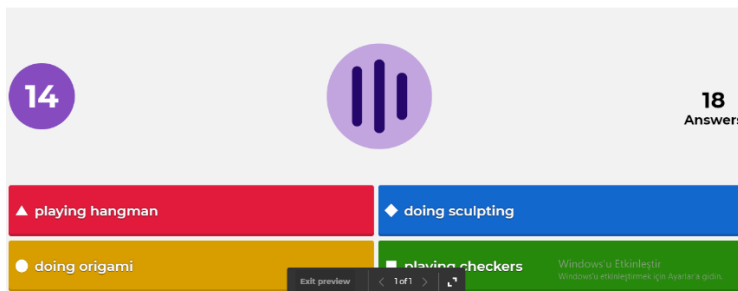
T: Ok. Let's move to first question.

(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end.)

The answers are checked. It goes on like this.)



Choose Mandy's favourite activity



### ENDING LESSON

T: Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

Ss: See you.

## **DERS PLANI (5)**

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 3

**Konu:** Games and Hobbies

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:**

Blind Man's Buff - Hopscotch - Dodgeball - Chinese Whispers

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik Temelli Öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

**Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## **ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ**

### **Giriş**

*(Öğretmen sınıfa bir video izlettirir ve öğrenciler ile hobiler ve sevdikleri oyunların neler olduğunu sorar. )*

**T:** Ok. Class, Today, I have a video for you.

*(Öğrenciler videoyu birlikte izlerler ve video üzerinden konuşurlar.)*

**T:** Do you have favorite games?

**S:** .....

**T:** Very good! What else?

**Ss:** .....

**T:** playing football, volleyball, chess, doing origami.... Well done. You are great.

**Ss:** .....

**T:** Yes. What else?

**Ss:** .....

**T:** That's right!

## **Keşfetme**

*(Öğretmen yapılan yorumlardan yola çıkarak ve uygun sorularla öğrencilerin ön öğrenmelerini harekete geçirir ve bugün blind man's buff, hopscotch, dodgeball, chinese whispers gibi yeni oyunları öğreneceklerini ifade eder.)*

**T:** Today, we'll talk about games and hobbies.

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)*

## **Açıklama**

*(Belirlenen hedef kelimeler ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video tekrar öğrencilere izletilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)*

Let's look at this slide *(Teacher shows the first picture on presentation.)*

**T:** How many children are there?

**Ss:** four.

**T:** Yes, there are four children here. Where are they? Are they at home? Or outside?

**Ss:** outside

**T:** That's right! This is an outdoor game and these children are playing a game at the park. What are they doing?

**Ss:** sek sek oynuyorlar.

**T:** Yes. To play this game, we should draw some squares on the ground. Then, we jump.

*(Burda öğretmen aynı zamanla jest ve mimiklerini de kullanarak sek sek oyununu anlatır.)*

What is the name of this play?

**Ss:** Burda çocuklar "sek sek" der.

**T:** Very good!. It is "sek sek" in Turkish .

So, we say "They are playing hopscotch. *(Teacher writes the sentence on the board)* Please repeat after me but only boys "hopscotch"

**Ss:**

**T:** Now repeat after me but only girls "hopscotch"

**Ss:** .....

**T:** Now repeat after me everybody" hopscotch"

**Ss:** .....

T: Can we play hide and seek with more people?

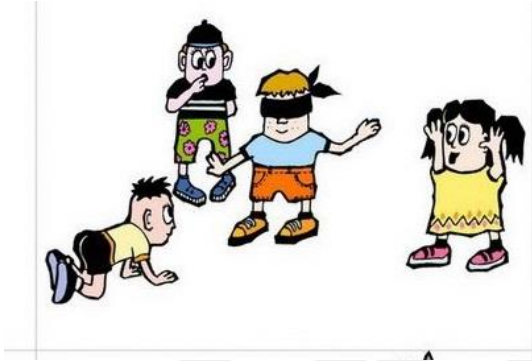
Ss: Yes.

T: Is it an indoor game?

Ss: No.

T: Excellent. Hide and seek is an outdoor game.

T: Good to you! Now, let's look at this one. How many children are here?



Ss: ....

T: There are four children here. Well, what are they doing?

Ss: Körebe oynuyorlar.

T: That's right. One player is "blind man / sobe" and the other players form a circle around him. When the "sobe" catches someone, he must guess who he/she is.

*(Bu oyunu kısaca anlatırken gözlerimi kapatıp birilerini yakalıyor gibi yapar.)*

Do you remember this game?

Ss: ....

T: What do we say in Turkish?

Ss: körebe

T: Yes. It is körebe in Turkish but we say "Blind man's buff" in English. . *(The teacher writes the sentence on the board)*

Please repeat after me" Blind man's buff"

Ss: .....

T: Can everybody play blind man's buff?

Ss: Yes..

T: Ok. Class. Let's look at this picture. *(Teachers shows another game on presentation. It*



*goes on like this.)*

### **Derinleştirme**

*(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.)*

**T:** She likes playing hopscotch with her friends.

**Ss:** .....

**T:**

**Ss:** .....

### **Değerlendirme**

*(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)*

**T:** Ok. We have seen games and free time activities and learned how to play them. Now, we'll play a quiz game of Kahoot. I'm sure that you will like it. Could you please go Kahoot.com , enter the game pin and then type your nicknames?

**T:** Does everybody complete?

**Ss:** Yes/ No. (Once all of them in, teacher start the quiz)

**T:** Ok. Let's move to first question.

*(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end.*

*The answers are checked. It goes on like this.)*



Choose Mandy's favourite activity

## ENDING LESSON

T: Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

Ss: See you.

## DERS PLANI (6)

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 3

**Konu:** Games and Hobbies

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Camping, Fishing, Hiking

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik Temelli Öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

**Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

### Giriş

(Öğretmen derse girdikten sonra öğrencilere derse bir oyunla “ Chinese Whisper “ oynayarak başlayacaklarını söyler ve en öndeki öğrencinin kulağına sessizce bir kelime veya cümle söyler. Öğrencilerde aynı şekilde bir arkadaki arkadaşının kulağına sessizce aynı kelime veya cümleyi söyler.)

**T:** Ok. Class, Now, we are playing a game. It is Chinese whispers. Do you know how to play it?

S: .....

**T:** That's right.

Ss: .....

**T:** Shall we begin?

Ss: .....

S: .....

**T:** Are they playing together? Birlikte mi oynuyorlar ?

### **Keşfetme**

Oyundan sonra öğretmen öğrencilere ;

- Do you like this game ?

- Which games do you know ?

- Which games do you like ?

- What are your favourite games ? sorularını sorarak cevaplar almaya ve öğrencilerin konu ile ilgili ön bilgileri hakkında bilgi edinmeye çalışır.

**T:** Today we'll talk about hobbies and games that we like doing in our free time.

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfta izlenir.)*

### **Açıklama**

*(Belirlenen hedef kelimeler ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video ikinci kez öğrencilere izletilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)*

Let's look at this slide *(Teacher shows the first picture on presentation.)*



**T:** How many people are there?

**Ss:** four.

**T:** Yes, there are four people here. Where are they? At the park or mountain?

**Ss:** .....

**T:** What are they doing?

**Ss:** yürüyüş yapıyorlar.

**T:** Very good! They are going hiking.

So, we say “They are going hiking”. (*Teacher writes the sentence on the board*) Please repeat after me but only boys “hiking”

**Ss:**

**T:** Now repeat after me but only girls “hiking”

**Ss:** .....

**T:** Now repeat after me everybody” hiking”

**Ss:** .....

**T:** Can we go hiking in city center?

**Ss:** No

**T:** Is it an indoor game?

**Ss:** No.

**T:** That’s right! It is not an indoor game. Hiking is an outdoor game.

**T:** Ok. Class. Let’s look at this picture. (*Teachers shows another game on presentation. It goes on like this.*)

**Derinleştirme**

*(Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.)*

T: I like going hiking at the weekends.

Ss: .....

T: Hiking is a long walking in the nature.

Ss: .....

### **Değerlendirme**

*(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)*

**T:** Ok. We have seen games and free time activities and learned how to play them. Now, we'll play a quiz game of Kahoot. I'm sure that you will like it. Could you please go Kahoot.com , enter the game pin and then type your nicknames?

**T:** Does everybody complete?

Ss: Yes/ No. (Once all of them in, teacher start the quiz)

**T:** Ok. Let's move to first question.

*(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end.*

*The answers are checked. It goes on like this.)*

### **DERS PLANI (7)**

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 3

**Konu:** Games and Hobbies

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Checkers- Hangman Origami

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik Temelli Öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

**Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.
2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.

3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

### Giriş

*(Öğretmen sınıfa bir sınıfa bir kutuyla gelir ve öğrencilerden içinde ne olabileceğini tahmin etmelerini ister. (Kutunun içinde çeşitli flashcardlar vardır.)*

**T:** Ok. Class, Today, I have a box in my hand. What can be inside?

**S:** .....

**T:** Well! I have some flashcards in my box.

**Ss:** .....

**T:** Look at this one. What can you see? What are they doing in this picture?

**Ss:** .....

**T:** Yes. What else?

**Ss:** .....

**T:** That's right!

### Keşfetme

*(Öğretmen yapılan yorumlardan yola çıkarak ve uygun sorularla öğrencilerin ön öğrenmelerini harekete geçirir ve bugün checkers- hangman, origami gibi oyunları öğreneceklerini ifade eder.)*

**T:** Today, we'll continue to talk about some games and hobbies likes checkers, hangman and origami.

*(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)*

### Açıklama

*(Belirlenen hedef kelimeler ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video ikinci kez öğrencilere izletilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)*

Let's look at this slide *(Teacher shows the first picture on presentation.)*



**T:** How many children are there?

**Ss:** Two

**T:** Yes, there are two children here. Where are they? Are they inside? Or outside?

**Ss:** inside.

**T:** That's right! This is an indoor game and these children are playing a board game. What are they doing? What is the name of this play? Who wants to tell us?

**Ss:** Dama oynuyorlar.

**T:** Very good!. It is "checkers" in English.

So, we say "They are playing checkers. (*Teacher writes the sentence on the board*) Please repeat after me but only boys "checkers"

**Ss:**

**T:** Now repeat after me but only girls "checkers"

**Ss:** .....

**T:** Now repeat after me everybody" checkers"

**Ss:** .....

**T:** How many people do we need to play this game?

**Ss:** Two.

**T:** Is it an indoor game?

**Ss:** Yes,

**T:** Excellent. Hide and seek is an indoor game. Ok. Class. Let's look at this picture. (*Teachers shows another game on presentation. It goes on like this.*)

### **Derinleştirme**

(*Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.*)

**T:** I like playing checkers.

**Ss:** .....

**T:** Checkers is a kind of board game.

**Ss:** .....

### **Değerlendirme**

(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)

**T:** Ok. We have seen games and free time activities and learned how to play them. Now, we'll play a quiz game of Kahoot. I'm sure that you will like it. Could you please go Kahoot.com , enter the game pin and then type your nicknames?

**T:** Does everybody complete?

**Ss:** Yes/ No. (Once all of them in, teacher start the quiz)

**T:** *Ok. Let's move to first question.*

*(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end.*

*The answers are checked. It goes on like this.)*

### **ENDING LESSON**

**T:** Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

**Ss:** See you.

### **DERS PLANI (8)**

**Dersin Adı:** İngilizce

**Öğrenme Alanı:** Kelime

**Sınıf:** 5

**Ünite:** 3

**Konu:** Games and Hobbies

**Süre:** 40 dakika

**Hedef Kelimeler:** Lose- Win

**Öğretim Yöntem ve Teknikler:** Etkinlik Temelli Öğretim, Soru- Cevap Tekniği

**Kullanılan araç gereçler:** Akıllı tahta, Ders kitabı, Telefon/ tablet

**Kazanımlar:**

1. Öğrenciler ünite de geçen hedef kelimeleri anlar.



2. Öğrenciler kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder.
3. Öğrenciler belirlenen kelimeleri etkinliklerde kullanır.

## ÖĞRETME- ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

### Giriş

(Öğretmen sınıfa bir video izlettirir ve izledikleri video sonunda video ile ilgili çeşitli sorular sorar.)

**T:** Ok. Class, Today, Let's watch a video.

**S:** .....

**T:** Well! What happened in this video?

**Ss:** .....

**T:** Yes, there is a soccer match between two school teams.

**Ss:** .....

**T:** Which soccer team do you like?

**Ss:** .....

**T:** That's right!

### Keşfetme

(Öğretmen yapılan yorumlardan yola çıkarak ve uygun sorularla öğrencilerin ön öğrenmelerini harekete geçirir ve win ve lose fiileri üzerinde durur.)

**T:** So, Tell me what's the score of the match?

**Ss:** .....

**T:** Which team wins the match?

**Ss:** .....

**T:** That's right! Team A wins the football match.

(Öğretmenin açıklamasından sonra Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video müdahale edilmeden sınıfça izlenir.)

### Açıklama

(Belirlenen hedef kelimeler ile ilgili Powtoon uygulamasıyla hazırlanan animasyonlu video ikinci kez öğrencilere izletilir. Video izlendikten sonra öğrencilerin hedef kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıkları kontrol edilerek gerekli açıklamalar yapılır.)

Let's look at this slide (*Teacher shows the first picture on presentation.*)



**T:** How many children are there?

**Ss:** Two

**T:** Yes, there are two children here. Where are they? Are they inside? Or outside?

**Ss:** inside.

**T:** That's right! What are they doing? What is the name of this play? Who wants to tell us?

**Ss:** .....

**T:** Very good!. They are playing chess. So who wins the chess tournament? The girl or the boy?

**Ss:** .....

**T:** That's right! The girl wins the chess tournament. So, we say "She wins the match" (*Teacher writes the sentence on the board*) Please repeat after me but only boys "win"

**Ss:**.....

**T:** Now repeat after me but only girls "win"

**Ss:** .....

**T:** Now repeat after me everybody" win"

**Ss:** .....

**T:** Ok. Class. Let's look at this picture. (*Teachers shows another game on presentation. It goes on like this.*)

### **Derinleştirme**

(*Bu aşamada öğretmen hedef kelimelerin farklı cümle yapılarındaki kullanımlarını örneklendirmiştir.*)

**T:** I 'm really good at playing chess. I always win this game.

**Ss:** .....

**T:** Tina likes playing tic tac toe because she always wins.

**Ss:** .....

## **Değerlendirme**

(Bu süreçte öğrencilerin hedef kelimeleri kavrayıp kavramadıklarını değerlendirmek amacıyla Kahoot uygulamasında hedef kelimeleri içeren etkinlikler öğrencilerle birlikte uygulanır.)

**T:** Ok. We have seen games and free time activities and learned how to play them. Now, we'll play a quiz game of Kahoot. I'm sure that you will like it. Could you please go Kahoot.com , enter the game pin and then type your nicknames?

**T:** Does everybody complete?

**Ss:** Yes/ No. (Once all of them in, teacher start the quiz)

**T:** *Ok. Let's move to first question.*

*(The top-scoring three students will be displayed after each question along with the winning student with the most points at the end.*

*The answers are checked. It goes on like this.)*

## **ENDING LESSON**

**T:** Thank you so much class! You were really great today. It is time for us stop now. I hope you all have a good weekend. See you next week.

**Ss:** See you.

## ÖZGEÇMİŞ

### **Kişisel Bilgiler**

**Adı, Soyadı** : Leyla ŞAHİN

### **Eğitim Durumu**

Ortaöğretim: Ankara Lisesi (Anadolu)

Lisans : Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İngilizce Öğretmenliği Bölümü

Yüksek Lisans: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı

### **Mesleki Deneyim**

**MEB** (2015- halen)

### **Yayınlar :**

Başar, T. ve Şahin, L. (2022). Technology integration in teaching English as a foreign language: A content analysis study. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(1), 204- 222. doi: 10.31681/jetol.972577

©2022- Leyla ŞAHİN

