

KAHOOT UYGULAMASI İLE DEĞERLENDİRMEYE YÖNELİK ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

STUDENT AND TEACHER VIEWS REGARDING ASSESSMENT WITH KAHOOT APPLICATION

Öğr. Gör. Dr. Gülşen ALTINTAŞ

Eğitim Programları ve Öğretimi Anabilim Dalı, Manisa Celal Bayar Üniversitesi,
Demirci/Manisa. gulsencbu@gmail.com

Manisa / Türkiye

ORCID: 0000-0002-3394-5903

Öğretmen Margrit YEŞİLTEPE

İstek Özel Atanur Oğuz İlkokulu, Beşiktaş, İstanbul. margrithe@hotmail.com

İstanbul / Türkiye

ORCID: 0000-0002-9090-6601

ÖZET

Bu çalışmada ilkokul 4. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin ve sınıf öğretmenlerinin bir Web 2.0 aracı olan Kahoot Uygulaması ile öğrenme-öğretme süreçlerinin değerlendirilmesine yönelik görüşleri incelenmiştir. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin çözümlenmesinde içerik analizi kullanılmıştır. Çalışmaya 2016-2017 öğretim yılında, 4. sınıfta öğrenim gören 19 öğrenci ve 15 öğretmen katılmıştır. Çalışmada ilkokul 4. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin internete bağlanabildikleri herhangi bir cihaz üzerinden (masaüstü bilgisayar, notebook, tablet, telefon, vs.) doğru cevabı bulmaya çalıştıkları ve cevapları karşılığında puan topladıkları bir Web 2.0 aracı olan Kahoot Uygulaması verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak elde edilmiştir. Çalışmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin Kahoot Uygulamaları sürecine ilişkin olarak; öğreneni stresten kurtararak eğlenceli katılımı desteklediği, öğrenenler arasında iletişim kurmayı sağladığı, öğrenilenlerin pekiştirilmesine imkân verdiğini değerlendirmesi sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenlerin uygulamadan haberdar olup, Kahoot Uygulamasının yenilikleri yoklama ve uygulama becerisi kazandırması, kolaylıkla tekrar yapılabilmesi, öğrencileri sınıfta aktif tutabilme, zaman kazanma, öğrencilerin ilgileri doğrultusunda sevecekleri ve eğlenecekleri ortam yaratabilmesi ve mesleki olarak kendilerini geliştirdiğini bildirmişler, eğitim ve öğretim etkinliklerini zenginleştireceği fikrini paylaşmışlardır.

Anahtar Kelimeler: Öğretmen, Öğrenci, Dijital oyun, Kahoot

ABSTRACT

In this study, the opinions of primary school 4th grade students and classroom teachers about the evaluation of learning-teaching processes with the Kahoot application, a Web 2.0 tool, were examined. The study was carried out with descriptive analysis, one of the qualitative research methods. Content analysis was used in analyzing the data. 19 4th grade students and 15 teachers participated in the study in 2016-2017. In the study, the data of Kahoot application, which is a Web 2.0 tool in which primary school 4th grade students try to find the correct answer via any device they can connect to the internet (desktop computer, notebook, tablet, phone, etc.) has been. According to the findings obtained in the study, regarding the Kahoot application process of the students; It was concluded that it supports entertaining participation by relieving the learner from stress, enabling communication among learners, and enabling the reinforcement of what has been learned. They stated that the teachers were aware of the application and that the Kahoot application provides the ability to probe and practice innovations, be able to easily repeat, keep students active in the classroom, gain time, create an environment that students will love and have fun in line with their interests, and improve themselves professionally, shared the idea that it will enrich their education and training activities.

Keywords: Teacher, Student, Digital game, Kahoot,

1.GİRİŞ

Günümüzde eğitim süreçlerinin sonucunun yanında sürecinde değerlendirilmesi, bilginin hatırlanmasının yanında bilginin uygulanabilmesi için öğrencinin ölçülmesinde ortaya konulan kriterlerin net ifade edilmiş olmaları beklenmektedir. Değerlendirmeler sadece öğretimden sonra değil, öğretim sırasında da ölçümler yapılması; tek bir ölçme yöntemine bağlı kalınmayıp, çoklu ölçüm yöntemleri kullanılması ve aralıklarla değil, sürekli ölçümler yapılması hedeflenir (McMillian, 1997). Bu ölçümlerin gelişen teknoloji ile daha çok oyunlaştırılarak sunulması her geçen gün artmaktadır.

Piaget (1962), çocuğun zihinsel faaliyetinin gelişme aşamaları ile ilişkili olarak oyunu yorumlar. Somut işlemler dönemindeki oyun; özünde sosyal olan, kuralları olan yarışma gibi faaliyetleri içerir. Sosyo-dramatik oyun da denilen bu tür oyun da, grup kurallara karar verir ve bu kurallar tüm katılanlarca paylaşılır. Öğrenme yaşam boyu aktif yada pasif devam eden bir süreçtir. Bu sürecin son bulma olasılığı her zaman çok düşük bir olasılıktır. Sürekli değişen ve gelişen dünyada bu sürecin kalıcı, şekillendirici ve kazanımları bireyi tatmin edici şekilde düzenlenmesi gerekir.

Son yıllarda öğrenme-öğretme süreci öğrenciyi merkeze alan bir anlayışla yeniden yapılandırılmaya çalışılmaktadır. Merkeze alınan öğrencilerin aktif olan öğrenme süreçlerine katılabilmeleri oldukça önemlidir. Öğretmen hem eğitim içeriklerini hem de bu içeriklere uygun öğrenme süreçlerini aktif bir şekilde planlamalıdır. Öğretmenler aktif bir öğrenme- öğretilme süreci planlasalar bile her öğrencinin aktif olmasını sağlamakta güçlük çekebilirler. Özellikle kalabalık sınıflarda öğrenciler ve öğretmen arasındaki etkileşim bazen çok zorlayıcı olabilir (Fallmann ve Wala,2016,2). Büyük gruplarda, öğrencilerin büyük bir kısmı iki ya da üç aktif öğrenci soruları cevaplayana kadar pasif olarak beklemektedir (Preszler vd.,2007,30) .

Gelişen teknoloji eğitim sisteminde içerik ve bilgiye odaklanan öğrenme-öğretme süreçlerini öğrenme deneyimlerine doğru hızlı bir geçiş sağlamıştır. Bu geçişe hem öğretmenin hem de öğrencilerin uyum sağlayabilmeleri için etkilemeye devam etmektedir. Birçok değişiklik öğrencilerin yeni yollarla öğrenmelerinde “yaparak öğrenme” ön plana çıkmaktadır. Öğrenme piramidinde yer alan aktif öğrenme yöntemleri (Tartışma, Yaparak Öğrenme, Başkalarına Öğretme) pasif öğrenme yöntemlerinden(Seminer, Kitap, Görsel-İşitsel, Demastrasyon-Gösteri) daha fazla kalıcı öğrenme sağlamaktadır. Aktif öğrenme yöntemlerinde etkin olmak isteyen bir öğretmen

öğrenme koçluğunu yürütmek zorundadır. Buda öğretmenlerin birden fazla teknik kullanma, etkileşimli teknolojileri sınıfta kullanarak öğrencileri takip etme, tepkilerini izleme ve anında dönüt verme zorunluluğunu getirmektedir. Öğrencilerin eleştirel düşünme ve meşgul oldukları bir ortam yaratmak, öğrencinin öğrenmesi için çok önemlidir (Icard, 2014, 38). Tüm öğrenciler öğrenme ve farklı öğrenme stillerine sahiptir; bu da öğretmenlerin her öğrenci için öğrenme deneyimi yaratmak için öğretim değişikliği yapmaları gerekir. Sınıflardaki teknoloji için gittikçe artan baskılarla birlikte, eğitimciler, sınıf eğitimleri sırasında farklı kaynaklar kullanarak elde edebilecekleri tüm olasılıkları ve faydaları düşünmelidirler (Dellos,2015, 49). Öğretmenlerin öğrencileri etkileyebilecek etkili ve rekabetçi öğrenme oyunları bulmak için zorlu ve zorlayıcı bir görev olabilir (Chien-Hung vd., 2014, 13). Öğretmenler farklı öğrenme stiline sahip olan öğrencilere hitap edebilecek öğrenme ortamları yaratmaları, onların öğrenmesine önemli katkı sağlayacaklardır. Oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin sınıf içeriğini incelemesine yönlendirmek için en iyi uygulama olduğunu belirtilmektedir(Icard, 2014,38). Günümüzde teknoloji bize yeni araçlar sunmaktadır. Teknoloji araçları ve uygulamaları bireysel yada grup oyunları oluşumuna imkan tanıyarak insanları içine çekmektedir. Bu teknolojik uygulamaların eğitim ortamlarını pozitif bir etki ile entegre edebilmemiz için yararlanabileceğimiz alternatif uygulamalar her geçen gün çoğalarak karşımıza çıkmaktadır. Icard (2014,39)' a göre öğrenciler, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin nasıl kullanılacağını yanı sıra başarıyı ve başarısızlığı nasıl ele alacağını öğrenerek sınıfta dijital oyunları kullanarak yararlanırlar.

Oyun ve değerlendirmenin bir arada kullanılmasına olanak sağlayan teknolojik yazılımlardan biride Kahoot Uygulamasıdır. Kahoot, öğrencileri eğlenceli bir şekilde öğrenilecek içerik içinde dolaşmasına imkan veren ve sınıf içinde kullanılabilen dijital bir oyundur. Bu uygulama öğrenme-öğretme sürecinin başında konuyu anlatmadan önce öğrencilerimizin hazır bulunurluğunu ölçmede, ortasında konuyla ilgili motivasyonlarını artırmada veya sonunda bir tarama gerçekleştirmemize imkan sunması ve eğlenceli bir uygulama olması açısından çalışmamızda Kahoot Uygulamasını seçmemiz etkili olmuştur. Bu çalışmanın amacı; ilkokul 4. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin ve sınıf öğretmenlerinin bir Web 2.0 aracı olan Kahoot Uygulaması ile öğrenme-öğretme süreçlerinin değerlendirilmesine yönelik görüşleri incelemektir.

2.YÖNTEM

Yapılan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin çözümlenmesinde içerik analizi kullanılmıştır. Çalışma, 2016-2017 eğitim-öğretim yılında İstanbul İli – Beşiktaş ilçesinde yer alan özel bir ilkokulda 4. sınıfta öğrenim gören 19 öğrenci ve 15 öğretmen katılmıştır. Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan görüş formuna başvurulmuştur. Çalışmada veri toplamak için sınıf öğretmenleri ve ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin görüşlerine ait veriler elde edilmiştir. Verilerin toplanmasında; görüş formlarının uygulanmasında bizzat araştırmacı görev almıştır. Öğrencilerin ve öğretmenlerin bu forma verdikleri cevaplar analiz edilerek ilgili soruyu temsil eden öğrenci ve öğretmen sayısı (f) ve yüzdesi (%) hesaplanmıştır.

3.BULGULAR

Bu bölümde verilerin analizinden elde edilen sonuçlar alt problemlere göre sunulmaktadır.

Tablo-1 Kahoot Uygulamalarına Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Dağılım Tablosu

| Cinsiyet | f | % |
|----------|----|-----|
| Kız | 12 | 63 |
| Erkek | 7 | 37 |
| Toplam | 19 | 100 |

Araştırmada elde edilen bulgulara göre; araştırmaya katılan öğrencilerin %63 ‘ü kız, %37’si erkek tir.

Öğrencilerin Kahoot Uygulamaları sürecine ilişkin olarak;

Tablo-2 Öğrencilerin Kahoot Uygulaması Hakkındaki Düşünce Dağılım Tablosu

| Cinsiyet Kategori | Kız | | Erkek | |
|----------------------|-----|-------|-------|-----|
| | f | % | F | % |
| Eğlenceli | 12 | 57,14 | 5 | 50 |
| Eğitici | 3 | 14,28 | 2 | 20 |
| Zeka geliştirici | 3 | 14,28 | 1 | 10 |
| Güzel bir oyun | 3 | 14,28 | 2 | 20 |
| Toplam | 21 | 100 | 10 | 100 |

Öğrencilerin Kahoot Uygulaması hakkındaki düşünceleri incelendiğinde; Kahoot Uygulamasını “eğlenceli” bulan öğrencilerin %57,14 ‘ü kız, %50’si erkek; “eğitici “ bulanların %14,28’ i kız, %20’si erkek; “ zeka geliştirici” bulanların %14,28’i kız, %10’nu erkek; “güzel bir oyun” olarak nitelendirenlerin %14,28’i kız, %20’si erkektir. Öğrencileri stresten kurtararak eğlenceli katılımın desteklendiği dijital bir oyun olduğu söylenebilir. Bu sonuç Pala ve Erdem’in (2011,67) Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine yaptıkları çalışmada kız öğrencilerin dijital oyunları erkek öğrencilere göre daha eğlendirici bulmaları ile örtüşmektedir.

Tablo-3 Öğrencilerin Kahoot Uygulaması Sırasında Karşılaştığı Güçlükler Dağılım Tablosu

| Cinsiyet Kategori | Kız | | Erkek | |
|------------------------------------|-----|-------|-------|-------|
| | f | % | f | % |
| Soruların bazen kolay bazen zor | 12 | 70,59 | 5 | 62,50 |
| Anlamını bilmediği kelimeler | 0 | 0 | 1 | 12,50 |
| Video Yükleme | 0 | 0 | 1 | 12,50 |
| Herhangi bir zorlukla karşılaşmama | 5 | 29,41 | 1 | 12,50 |
| Toplam | 17 | 100 | 8 | 100 |

Öğrencilerin Kahoot Uygulanması sırasında karşılaştığı güçlükler incelendiğinde; Kahoot Uygulamasında “soruların bazen kolay bazen zor “olduğunu düşünen öğrencilerin %70,59’u kız, %62,50’si erkek; “anlamını bilmediği kelimeler” le karşılaşma ve “video yükleme” de erkeklerin %25’i bu zorlukla karşılaşırken kız öğrenciler bu konuda herhangi bir zorluk bildirmemişlerdir.

Kahoot Uygulamasıyla ilgili herhangi bir zorlukla karşılaşmadığını belirten öğrencilerin %29,41'i kız, %12,50'si erkektir.

Kahoot Uygulamasını derslerde kullanmanın öğrenciye bir yarar sağlayıp sağlamadığı incelendiğinde tüm öğrencilerin kendilerine yararlı olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerin ifadeleri şöyledir:

“Evet yararlı oldu, çünkü dersler zevkli hale dönüştü” (EÖ3)

“Evet, bir konu hakkında araştırma yapıp sonra nasıl sunmam gerektiğini öğrendim.” (EÖ5)

“Evet, derslerimi kolaylaştırdı.” (KÖ6).

“Evet, zekamı zorladı ve geliştirdi” (EÖ9).

“Evet, önceden hatırlayamadığım şeyleri hatırlamamı sağladı.” (EÖ13).

“Evet, zor sorularda hızım gelişti. Öğretici oldu.” (KÖ16).

“Evet, eğlenerek bilmediğim bilgileri öğrendim” (KÖ19).

Kahoot Uygulamasının, öğrencilerin öğrenilenleri hatırlama hızlarının artmasını pekiştirilmesini sağladığı ve kendini değerlendirme imkânı verdiği düşünülmektedir.

Tablo-4 Öğrencilerin Kahoot Uygulaması Sırasında Hissettikleri Durum Tablosu

| Cinsiyet Kategori | Kız | | Erkek | |
|----------------------|-----|-------|-------|-------|
| | f | % | f | % |
| Eğlenerek öğrenen | 6 | 42,86 | 2 | 28,57 |
| Çok iyi hisseden | 3 | 21,43 | 3 | 42,86 |
| Mutlu | 3 | 21,43 | 2 | 28,57 |
| Başarılı | 2 | 14,28 | 0 | 0 |
| Toplam | 14 | 100 | 7 | 100 |

Öğrencilere Kahoot Uygulamalarında kendinizi nasıl hissettikleri sorulduğunda tüm öğrencilerin kendilerini olumlu algıladıkları görülmüştür. Kahoot Uygulaması sırasında; “eğlenerek öğrenenlerin” %42,86'sı kız, %28,57'si erkek; “Kendilerini çok iyi hisseden” lerin %21,43'ü kız, %42,86'sı erkek; “mutlu hisseden” lerin %21,43'ü kız, %28,57'si erkek, “başarılı” bulanların %14,28'i kızdır. Kendilerini “eğlenceli ve komik”, “dersin iyi bilen bir çocuk” ve “zeki, bayağı zeki” hissedenlerin oranı %7 dir. Fallmann ve Wala (2016) Kahoot ile öğrenci merkezli öğrenme çalışmalarında öğrencilerin Kahoot kullanımının, motivasyonunu artırdığı ve öğrencilerin hedeflenen aktivasyonunu desteklediği ilgili alan yazınla tutarlılık göstermektedir.

Kahoot Uygulamasının ders başarılarına etkisinin olup olmadığı incelendiğinde öğrencilerin tamamına yakını uygulama yaptıkları derslerde (İngilizce, matematik, sosyal bilgiler vb.) başarılarında artma olduğunu ve derslerin eğlenceli geçtiğini, iki kız öğrencinin ise uygulamanın başarılarına herhangi bir etkisi olmadığını belirtmişlerdir. Kahoot Uygulamasının tüm derslerde kullanılmasını istemişlerdir. Bu sonuçlar Stoyanova, Tuparova ve Samardzhiev (2016,48)'in belirttiği gibi öğrencilerin matematik dersinde eğitim sürecini motive konsantre olarak takip etmek ve öğrenci ilgilerinin matematikle ilişkili olmadığı halde, matematiği çalışmaktan mutluluk duydukları görüşüne uymaktadır.

Tablo-5 Öğrencilerin Bir Proje yada Ödev İçin Kahoot Uygulamasını Kullanma Durum Tablosu

| Cinsiyet Kategori | Kız | | Erkek | |
|----------------------|-----------|------------|----------|------------|
| | f | % | f | % |
| Düşünüyorum | 9 | 75 | 5 | 71,43 |
| Düşünmüyorum | 3 | 25 | 2 | 28,57 |
| Toplam | 12 | 100 | 7 | 100 |

Kahoot Uygulamasını bir ödev yada bir proje hazırladıklarında Kahoot Uygulamasını kullanmayı düşünüp düşünmedikleri sorulduğunda; kızların %75'i, erkeklerin %71,43'ü düşünüyorken, kızların %25'i, erkeklerin % 28,57'si düşünmediklerini belirtmişlerdir.

Öğretmenlerin uygulamayı kullanmalarına yönelik olarak;

Tablo-6 Kahoot Uygulamalarına Katılan Öğretmenlerin Cinsiyet Dağılım Tablosu

| Cinsiyet | f | % |
|---------------|-----------|------------|
| Kız | 13 | 87 |
| Erkek | 2 | 13 |
| Toplam | 15 | 100 |

Araştırmaya katılan öğretmenlerin % 87'si kadın, %13'ü erkektir. Öğretmenlerin tamamı dört yıllık fakülte mezunudur. Bunların% 53 'ü eğitim fakültesinden mezun iken % 40 sınıf öğretmenliği bölümünden mezunudur.% 7'si dört yıllık bir fakülteden (Açık öğretim, Fen Edebiyat, Zooloji, Elektrik, İngiliz dili) mezundur.

Tablo-7 Öğretmenlerin Kahoot Uygulamalarından Haberdar Olma Durum Tablosu

| Kategori | Haberdar | | Haberdar değil | |
|--------------------|-----------|-----------|----------------|-----------|
| | f | % | f | % |
| Sınıf Öğretmenleri | 6 | 40 | 0 | 0 |
| Branş Öğretmenleri | 5 | 33 | 4 | 27 |
| Toplam | 11 | 73 | 4 | 27 |

Öğretmenlerin Kahoot Uygulamadan haberdar olup olmadıkları sorulduğunda, sınıf öğretmenlerinin tamamı %40'ı, branş öğretmenlerinin %33 'ü Kahoot Uygulamasından haberdar iken, branş öğretmenlerinin % 27' si Kahoot Uygulamasından haberdar olmadığı görülmüştür.

Tablo-7 Öğretmenlerin Kahoot Uygulamalarını Kullanma Durum Tablosu

| Kategori | Kullanıyor | | Kullanmıyor | |
|--------------------|------------|-----------|-------------|-----------|
| | f | % | f | % |
| Sınıf Öğretmenleri | 6 | 40 | 0 | 0 |
| Branş Öğretmenleri | 5 | 33 | 4 | 27 |
| Toplam | 11 | 73 | 4 | 27 |

Öğretmenlerin Kahoot Uygulamasını derslerinde kullanıp kullanmadıkları incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin tamamı %40'ı, branş öğretmenlerinin %33 'ü Kahoot Uygulamasını derslerinde kullanmakta olduğunu belirtirken, branş öğretmenlerinin % 27' si bu uygulamayı kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Sınıf öğretmenlerinin %20'si haftada bir, %13'ü ünite sonunda ve %7'si gerekli olduğunda kullandıklarını belirtmişlerdir. Branş öğretmenlerinin %27'si derslerinde Kahoot Uygulamasına hiç yer vermezken, %13'ü ayda bir, %13'ü ünite sonlarında kullandıklarını belirtmişlerdir.

Tablo-8 Öğretmenlerin Kahoot Uygulamalarını Yararlı Bulma Durum Tablosu

| Kategori | Yararlı | | Yararlı Değil | | Cevap Yok | |
|---------------------------|----------|-----------|---------------|-----------|-----------|-----------|
| | f | % | f | % | f | % |
| Sınıf Öğretmenleri | 6 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Branş Öğretmenleri | 3 | 20 | 2 | 13 | 4 | 26 |
| Toplam | 9 | 60 | 2 | 13 | 4 | 26 |

Öğretmenlerin Kahoot Uygulamasını yararlı bulup bulmadıkları ve diğer değerlendirme yöntemleri yanında kullanımını tercih etme eğilimlerine bakıldığında, sınıf öğretmenlerinin % 40 'ı , branş öğretmenlerinin %20'si yararlı bulmuş, branş öğretmenlerinin %13'ü yararlı bulmamış ve %26'sı ise herhangi bir cevap vermemiştir. Yararlı olduğunu düşünen sınıf öğretmenleri Kahoot Uygulamasını;

“Çağa uygun bir uygulama” (ÖĞK1),

“İnteraktif ortamı kullanmanın çağın gerekliliği olması” (ÖĞK7),

“Teknolojinin sınıfta kullanılabilmesi” (ÖĞK14),

“Eğlenceli” ve “Görseller ilgi çekici” (ÖĞK12),

“Oyunla öğrenmeyi sağlaması” (ÖĞK11),

“Öğrenmenin değerlendirilmesini sağlaması” (ÖĞK5),

“Düşünmeye yönlendirmesi” (ÖĞK6) olarak belirtmişlerdir.

Branş öğretmenleri ise;

“Motivasyonu artırması” (ÖĞK7),

“Düşünmeye yönlendirmesi” ve “Teknolojinin derse entegre olması” (ÖĞK15),

“Kalıcı öğrenme sağlaması” ve “Eğlenerek değerlendirme yapması” (ÖGE4), olarak ifade etmişlerdir.

Yararlı bulmayan öğretmenlerin %13'ü ve herhangi bir cevap vermeyenlerin %26'si branş öğretmenleridir. Öğretmenlerin yararlı olmamasının ortak noktasında “ öğrencilerin hırslanarak çalışmaya yönlendirmesi” (ÖĞK8) dir. Ayrıca öğretmenlerin bazı ders saatlerinin az olması, uygulamanın kullanılması için uygun ortamların olmamasını olumsuzluk olarak ifade etmişlerdir.

Öğretmenler, Kahoot Uygulamasının yenilikleri yoklama ve uygulama becerisi kazandırması, kolaylıkla tekrar yapılabilmesi, öğrencileri sınıfta aktif tutabilmek, zaman kazandırması, öğrencilerin ilgileri doğrultusunda sevecekleri ve eğlenecekleri ortam yaratabilmesi mesleki olarak kendilerini geliştirdiğini bildirmişlerdir. Bu sonuçlar Dellos (2015,50)'un ifade ettiği gibi Kahoot! öğrenmeyi teşvik eden eğlenceli ve rekabetçi bir ortam yaratması, eğitimcilerin bunu değerlendirme amaçlı olarak kullanabileceği, teknolojinin derslere entegre olmasına katkı sağlayacağı sonuçları ile paralellik göstermektedir.

4.TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Öğrencilerin Kahoot Uygulaması hakkındaki düşünceleri incelendiğinde; Kahoot Uygulamasını “eğlenceli”, “eğitici”, “zeka geliştirici”, “güzel bir oyun” olarak nitelendirmişlerdir. Öğrencileri stresten kurtararak eğlenceli katılımın desteklendiği dijital bir oyun olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin Kahoot Uygulanması sırasında karşılaştığı güçlükler incelendiğinde; Kahoot Uygulamasında “soruların bazen kolay bazen zor “olduğunu, “anlamını bilmediği kelimeler” le karşılaşma ve “video yükleme” de zorlukla karşılaştıklarını belirtmişlerdir.

Kahoot Uygulamasını derslerde kullanmanın öğrenciye bir yarar sağlayıp sağlamadığı incelendiğinde tüm öğrencilerin kendilerine yararlı olduğunu belirtmişlerdir. Kahoot Uygulamasının, öğrencilerin öğrenilenlerini hatırlama hızlarının artmasını, konunun pekiştirilmesini sağladığı ve kendini değerlendirme imkânı verdiğini düşünülmektedir.

Öğrencilere Kahoot Uygulamalarında “kendinizi nasıl hissettiniz?” sorusu sorulduğunda tüm öğrencilerin kendilerini olumlu algıladıkları görülmüştür. Kahoot Uygulaması sırasında; “eğlenerek öğrenme”, “Kendilerini çok iyi hissetme”, “mutlu”, “başarılı” buldukları gözlenmiştir.

Kahoot Uygulamasının ders başarılarına etkisinin olup olmadığı incelendiğinde öğrencilerin tamamına yakını uygulama yaptıkları derslerde (İngilizce, matematik, sosyal bilgiler vb.) başarılarında artma olduğunu ve derslerin eğlenceli geçtiğini, iki kız öğrencinin ise uygulamanın başarılarına herhangi bir etkisi olmadığını belirtmişlerdir. Kahoot Uygulamasını bir ödev ya da bir proje hazırladıklarında Kahoot Uygulamasını kullanmayı düşündüklerini bildirmişlerdir.

Öğretmenlerin Uygulamayı Kullanmalarına Yönelik Olarak;

Öğretmenlerin Kahoot Uygulamadan çoğunun haberdar olduğu ve derslerinde en çok haftada bir kullandıklarını, yararlı bir uygulama olduğu belirlenmiştir.

Öğretmenler, Kahoot Uygulamasının yenilikleri yoklama ve uygulama becerisi kazandırması, kolaylıkla tekrar yapılabilmesi, öğrencileri sınıfta aktif tutabilmek, zaman kazandırması, öğrencilerin ilgileri doğrultusunda sevecekleri ve eğlenecekleri ortam yaratabilmesi mesleki olarak kendilerini geliştirdiğini bildirmişlerdir.

Elde edilen verilerle, Kahoot Uygulamasının sınıf içinde tanıtılıp kullanılması, öğrencilerin oyun sürecindeki yönelimlerin sürükleyici, heyecan yaratan öğrenme ortamları oluşturmada, hem zihinsel süreçlere hem duyuşsal öğelere yönelik öğrenme ortamları tasarlanmasının kalıcı öğrenmeler için önemli olduğu düşünülmektedir.

Uygulamanın öğretmenlere tanıtılması ve uygulamaların artması geleneksel değerlendirme yöntemleri ve ortamlarında yeni teknolojik uygulamaların pozitif bir etki ile öğrenme-öğretme süreçlerinin zenginleştirilebileceği ve tür teknolojik uygulamaların sınıf içinde kullanımının yaygınlaştırılması adına çalışmanın değerlendirme süreçlerine rehberlik edebileceği düşünülmektedir. Kahoot Uygulamaları farklı sınıf seviyelerinde ve farklı konu alanlarında kullanılarak çalışmalar yürütülebilir.

KAYNAKÇA

Chien-Hung, L., Yu-Chang, L., Bin-Shyan, J., & Yen-Teh, H. (2014). Adding social elements to game-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(3), 12-15. doi: 10.3991/ijet.v9i3.3294.

Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. April Vol. 12. No.4. S. 49-52.

Fallmann, I.; Wala, T. 2016. Die Quizshow im Hörsaal: Studierendenorientiertes Lernen mit Kahoot!. *Forschungsform Der Österreichischen Fachhochschulen*. ffhoarep. fh-ooe.at.(sayfa 1-8).

Icard, S. B. (2014). Educational technology best practices. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 11(3), 37-41.

McMillian, J.H. (1997). Classroom assessment: Principles and practice for effective instruction.(Elektronik Versiyon) Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.

Pala, F.K ve Erdem, M. 2011. Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 2, Haziran 2011 Özel Sayı, Sayfa 53-71.

Piaget, Jean. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. (Elektronik versiyon) New York: W. W. Norton & Company, Inc. (The Norton Library, N171).

Preszler, Ralph W.; Dawe, Angus; Shuster, Charles B.; Shuster, Michèle .2007. Assessment of the Effects of Student Response Systems on Student Learning and Attitudes over a Broad Range of Biology Courses. In: *CBE – Life Sciences Education*; Vol. 6, S.29 – 41.

Stoyanova,M.; Tuparova,D. Ve Samardzhiev,K.2016.Gamification in 11th Grade Mathematics Lessons – One Possible Interactive Approach. International Conference on Interactive Collaborative Learning ICL 2016: Interactive Collaborative Learning pp 41-53.