



Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği*

*Filiz METE***
*Emre Fatih BATIBAY****

Öz

Yapılan araştırmada Web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot'un Türkçe dersinde motivasyona etkisini incelemek amaçlanmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı araştırmanın çalışma grubunu Mamak Vehbi Dinçerler Ortaokulunda öğrenim gören 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Deney grubunda ($n=27$) Kahoot destekli etkinliklerle ders işlenmiş olup kontrol grubunda ($n=25$) ders kitabındaki etkinliklere bağlı kalınarak öğretim yapılmıştır. Araştırma süreci dört haftadan (20 ders saati) oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Özerbaş tarafından geliştirilmiş olan Motivasyon Testi kullanılmıştır. Motivasyon Testi'nin ölçüm güvenirliği için bulunan α katsayısı ,88 olarak hesaplanmıştır. Veriler toplandıktan sonra verilerin normallik dağılımları incelenmiş olup grup içi ve gruplar arası puanların karşılaştırılmasında Bağımlı Örneklem t Testi ve Bağımsız Örneklem t Testi kullanılmasına karar verilmiştir. Test sonuçlarına göre Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinde motivasyon yüksek oranda ($\eta^2= ,56$) artmıştır.

Anahtar Kelimeler: Web 2.0, Kahoot, Türkçe dersi, ölçme ve değerlendirme

The Impact of Web 2.0 Applications on Motivation in the Turkish Course: The Kahoot Example

Abstract

This study aims to analyze the impact of Kahoot, a Web 2.0 tool, on motivation in the Turkish course. The study group in this research which used an experimental pre-test-post-test control group design consisted of 7th grade students in the Mamak Vehbi Dinçerler secondary school in Ankara, Turkey. In the experiment group ($n=27$), classes were taught through Kahoot-supported activities whereas teachers followed the activities in the course book in the control group ($n=25$). The research process lasted four weeks (20 class periods). In the study, the Motivation Test developed by Özerbaş (2003) was used as the data collection tool. The α coefficient showing the score reliability of the Motivation Test was found to be ,88. After the data collection, normality distribution was analyzed and it was decided that Paired Sample t-test and Unpaired Sample t-test should be used when comparing intragroup and intergroup scores. The test results showed that the motivation increased highly in the Turkish classes taught via Kahoot-supported activities ($\eta^2= ,56$).

Keywords: Web 2.0, Kahoot, Turkish course, assessment and evaluation

* Bu makale "Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Dersinde Motivasyona ve Başarıya Etkisi: Kahoot Örneği" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, Ankara, filizmete@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8835-3884

*** Doktora öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, Ankara, emrefatih88@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7343-6740

Giriş

Bilgi toplumunda öğrenme herkes içindir ve her zaman gerçekleştirilebilmektedir. Yaşanan bilimsel gelişmeler ve sosyal değişimler de bu durumun tamamlayıcısıdır. Drucker (1996), yeni öğrenme teknolojisiyle ilgili fikirlerini belirtirken 15. yüzyıl için basılı kitaplar nasıl yüksek bir teknolojiye bilgisayar ve televizyonun da 20. yüzyıl eğitimi için yüksek teknoloji hâline geldiğini belirtmektedir. Ona göre bilgisayar, sonsuz çeşitliliğe sahiptir ve eğlencelidir (s. 254). Günümüz dünyasına bakıldığında bilgisayar, tablet ve internet teknolojisinin sunduğu yazılım alanındaki çeşitlilik ve hız Drucker'ın düşüncelerini zaman içinde pekiştirmiştir.

Bilgisayar, tablet ve internet teknolojisinin yaygınlaşması yaşamın her alanında etkisini göstermektedir. 21. yüzyıla beraber bu etki eğitimde de yoğun bir şekilde hissedilmeye başlanmıştır. Bilgisayar teknolojisinin internetle birlikte kullanılması, bilginin daha çabuk yayılmasına ve bilgiye her yerden ulaşılabilmesine olanak tanımıştır.

Teknolojik gelişmenin yarattığı toplum içindeki değişim, araştırmacıların bu konuya eğilmesine sebep olmuştur. Prensky (2001) öğrencilerin okuma oranlarının eskiye oranla düştüğünü buna karşın dijital teknolojiyle daha çok vakit geçirmiş bir yeni kuşaktan bahsetmekte ve bu kuşağın kökten değiştiğini söylemektedir. Ona göre, daha önce tasarlanmış eğitim sistemi artık bu yeni kuşak için değildir. Prensky bu yeni kuşağa “dijital yerli” adını vermiştir. Çünkü bu kuşak “dijital göçmen”ler gibi teknolojik unsurları sonradan öğrenmemiş aksine teknolojik gelişmelerin içinde doğmuş ve bu gelişmeler hayatlarının bir parçası olmuştur. Şu an yetişmekte olan kuşak, akıllı cihazlarla daha okula gelmeden tanışmakta, hatta ebeveynlerin sunduğu eğitici -bazen sadece eğlendirici- oyunlarla zamanlarını geçirmektedir. Bu durumun olumlu ve olumsuz yönlerini ayrıca ele almak, bu durumun ortaya çıkardığı veya çıkarmakta olduğu sonuçları da ayrıntılı araştırmalarla ortaya koymak gerekmektedir. Fakat var olan bu dijital kuşak için de eğitimsel gereklilik gözetilerek öğretim tasarımlarının dijital adımlarını atmak zorunlu bir hâl almıştır.

Teknolojik gelişmelere paralel hazırlanan öğretim tasarımları ve materyallerin de var olan ihtiyaçlardan hareketle oluşturulması gerekmektedir. Şirin (2016), bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerin, eğitime olan ihtiyacı çeşitlendirmenin yanı sıra eğitim ortam ve içeriklerini de etkilediğini söylemektedir: “Söz konusu bu değişim sürecinin, durdurulamaz ve neredeyse öngörülmesi oldukça zor bir biçimde sürmekte olduğundan bahsedilebilir. Günümüzde kısmen de olsa eğitim ortamları network ağlarına, sanal ortamlara, dijital platformlara taşınmış durumdadır” (s. 24).

Eğitim ortamlarında görülen bu değişim, öğretim yöntemlerinde çağa ayak uydurmak için güncel yaklaşımlardan faydalanmayı zorunlu kılmaktadır. Yetişen kuşağın çağa ayak uydurabilmesi adına iş dünyasının yaptığı çalışmalar, onlara teknolojiyi kullanma, yaratıcı düşünme, bilgisayar

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

okuryazarlığı gibi becerileri kazandıracak yöntemler üzerinedir. Bununla ilgili “21. yüzyıl becerileri” adı altında çalışmalar yürütülmektedir.

Bir sivil toplum örgütü olan Battelle for Kids, 21. yüzyıl becerilerini öğrencilerin gelecek yaşamında ve iş hayatında başarılı olabilmesi için ihtiyaç duydukları bilgi ve becerileri tanımlamak amacıyla öğretmenler, eğitim uzmanları ve iş dünyasından gelen girdilerle geliştirmiştir (Battelleforkids, t.y.).

Tablo 1. 21. Yüzyıl Becerileri

Öğrenme ve Yenilikçilik Becerileri	Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri	Yaşam ve Kariyer Becerileri
<ul style="list-style-type: none">○ Yaratıcılık○ Yenilik○ Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme○ İletişim○ İşbirliği	<ul style="list-style-type: none">○ Bilgi Okuryazarlığı○ Medya Okuryazarlığı○ Bilgi, İletişim ve Teknoloji Okuryazarlığı	<ul style="list-style-type: none">○ Esneklik ve Uyum○ Girişim ve Kendini Yönlendirme○ Sosyal ve Kültürlerarası Beceriler○ Verimlilik ve Hesap Verebilirlik○ Liderlik ve Sorumluluk

Kaynak: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Tablo 1’de 21. yüzyıl becerilerinin üç ana başlık altında şekillendiği, başlık altında geliştirilmesi hedeflenen her bir özelliğin bireyin, hayat boyu öğrenme disiplini içinde çağa ayak uydurmasını kolaylaştıran bir yapıda olduğu anlaşılmaktadır. 21. yüzyıl becerileriyle ilgili bazı farklılıklar olsa da hepsinin temel felsefesi değişen çağ içinde bireyin bu değişim ve dönüşüme ayak uydurabilmesidir.

21. yüzyıl becerileri incelendiğinde bu becerilerin geliştirilebileceği tarzda öğretim programlarının yeniden şekillenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Çağın ihtiyacına dönük yenilikler, yeni tasarlanan öğretim programlarında yer almaya başlamıştır.

Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’nde belirtilen sekiz anahtar yetkinlik ilk kez 2017’de yer almış ve 2018’deki güncellemeyle de yerini korumuştur. Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda (MEB, 2018) “Yetkinlikler” başlığı altında sekiz anahtar yetkinlik Tablo 2’de gösterilmiştir:

Tablo 2. Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’nde Yetkinlikler

<ul style="list-style-type: none">○ Anadilde iletişim○ Yabancı dillerde iletişim○ Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler○ Dijital yetkinlik

-
- Öğrenmeyi öğrenme
 - Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler
 - İnisiyatif alma ve girişimcilik
 - Kültürel farkındalık ve ifade
-

Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi, Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi ile uyumlu, öğrencilerin tüm okul dönemini kapsayan, hayat boyu öğrenmeyi esas alan, her bireyin kazanması hedeflenen sekiz anahtar yetkinliği içine alan bir yapı olarak tasarlanmıştır. Yetkinliklerin hepsi aynı öneme sahip olup bireye, bilgi toplumunda başarılı bir yaşam için katkı sunmaktadır (MEB, 2017).

2015'te yürürlüğe giren Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nin yeni Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer bulması çağın gereklilikleri ve bireyin ihtiyaçları göz önünde tutularak öğretim programlarının düzenlediğini göstermektedir. Ele alınan sekiz yetkinlik 21. yüzyıl becerileriyle de uyumludur.

21. yüzyıl becerilerinde yer alan "Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri"nin, Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda, Yetkinlikler başlığı altında sekiz yetkinlikten biri olarak ele alınan "Dijital Yetkinlik"le benzer amaçları taşıdığı görülmektedir. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda (2018) dijital yetkinliğin kapsam alanı; iş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılması olarak belirlenmiş ve bu yetkinliğin, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklendiğinden söz edilmiştir (s. 5). Bu durum Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın zamanın ruhuna uygun olarak güncellendiğini göstermektedir.

Bilgi toplumunda dijital yeterliliğin önem kazanması Türkçe dersi programını bu gözle yeniden yapılandırılmasını, yeni yöntemlere başvurulmasını ve öğretim yöntemlerinde yeni araçlar sunulmasını zorunlu kılmıştır. Eğitim teknolojisinde verimlilik, ekonomiklik, hedef kitleye uygunluk gibi özellikler göz önünde tutulduğunda Web 2.0 araçlarının bu özelliklerle örtüşmekte olduğu ve eğitimde yeni bir teknolojik araç olarak alternatif hâline geldiği görülmektedir. Bu yeni Web araçları kullanılırken de dikkat edilmesi gereken bazı noktalar vardır.

Borich (2017), teknolojik araçların öğretimde etkililiği üzerine bilim insanları arasında tartışmalar olduğunu söylemekte ve teknolojinin iyi planlanmamış bir öğretimi iyileştirmeyeceğini savunmaktadır: "Teknolojinin etkililiği, öğretmenin onu öğretim sürecine entegre etme kabiliyetine bağlıdır" (s. 207). Şimşek'e (2002) göre "eğitimde kullanılan teknolojik araçlar öğretmenin işini kolaylaştıran, ona yardımcı olan araçlardır. Bunlar amaç olarak değil araç olarak kullanıldığında

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

öğrenciler için yararlı olmaktadır. Eğitimde araç, amaca hizmet ettiği oranda değerlidir” (s. 196). O hâlde teknoloji yararlanılması gereken bir araç olarak görülmeli, fayda esaslı ele alınmalıdır. Örneğin bu araçlar öğrencinin ilgisini çekiyorsa, ders ortamında onu mutlu kılıyorsa ve motivasyonu artırıyorsa bu araçlardan yararlanılması gerekmektedir.

Eğitimde teknolojiden yararlanmanın motivasyon üzerinde olumlu bir etki bıraktığını söylemek mümkündür. Çünkü öğrenciler hoşlarına giden işleri yapmaktan zevk duymaktadırlar. Fakat her teknolojik aracın her öğrenci için aynı etkiyi bırakması da beklenemez. Her öğrencinin ilgi ve ihtiyaçları farklıdır, her öğrenci kendi içinde özel değerler taşımaktadır. Tutar’a (2018) göre “motivasyon kişilerin belirli bir amacı gerçekleştirmek için kendi arzu ve istekleriyle davranmalarıdır” (s. 106). Dolayısıyla teknolojiye bağlı motivasyon artırma yoluna giderken öğrenci beklentilerinin karşılanmış olması gerekmektedir.

Başarılı bir öğrenim süreci öğrencinin iyi motive olmasıyla tamamlanabilir. Senemoğlu’na (2000) göre “öğrencinin güdülenmişlik düzeyinin yüksek olması, öğrenme birimine ilgi, ihtiyaç duyması, değer vermesi, öğrenmede bir amacının olması, öğrenebileceğine ilişkin özgüveni, öğrencinin eğitim durumuna dikkatini yöneltmesini ve öğrenme etkinliğini sürdürmesini sağlar. Bu durumun sonucunda da öğrencinin gerek öğrenme, gerekse hatırlama düzeyi yükselir” (s. 384). Bilgisayar ve Web teknolojisinin sunduğu olanaklar eğitimde öğrenci ihtiyaçlarını karşılayabilir niteliktedir. Bu ihtiyaç karşılanırken güdüleyici ve eğlenerek öğrenmenin yolları yeni Web teknolojisiyle son derece artmış ve artmaktadır. Teknolojiyle zenginleştirilmiş yeni öğrenme ortamlarında öğrencilerin öğrenmeye motive olmaları, bu yolla da kalıcı öğrenmeler gerçekleştirmeleri beklenmektedir.

Eğitim araçlarının güncel teknolojiyle yapılandırılması veya yeniden tasarlanması; tüm bunlar yapılırken de bu araçların güdüleyici yönlerinin beslenmesi öğretim ortamlarının ve dolayısıyla eğitimin niteliğini artıracaktır. Bu noktada Web 2.0 araçlarının bu iş için uygun görüldüğü söylenebilir. Dijital çağda dijital araçlarla büyüyen ve sonrasında okul sıralarına gelen öğrencilerin beklentilerini karşılamada Web 2.0 araçlarının yapılan işi eğlenceli hâle sokmasından, kalıcı öğrenmenin kapılarını açmasından, akran öğretimine yardımcı olmasından, fırsat eşitliği sağlamasından yararlanmak ve bu yararı en üst seviyeye çıkarmak gerekmektedir.

Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarına etkisi nedir? Bu etki hangi ortamlarda nasıl ortaya çıkmaktadır? Hangi Web 2.0 aracı ne zaman kullanılmalıdır? Bu araçlar bir gün yerini, gelecek zamanın yeni teknolojilerine bıraktığında geçmiş öğrenim durumlarında gerçekten bir fayda sağlanmış olacak mıdır? Bu ve buna benzer tüm sorulara cevap aramak, eğitim-öğretim kalitesini artıracak politikaları belirlemede ve gelecek zamanı okumada başvurulacak yollardan biri olarak görünmektedir.

Web 2.0 Teknolojisi

İlk Web sitesi 1990'da Tim Berners-Lee tarafından kurulmuş olup bu sitenin halka açılması 1991'de gerçekleşmiştir. Bu site, Web'in tanımını ve nasıl kullanılacağını açıklayan World Wide Web projesi hakkındadır (Nix, 2016). Günümüzde www.w3.org adresinden erişim sağlanan bu site hiper metin hakkında açıklamalar sunmakta olup evrensel doküman erişimi hakkında bilgi vermeyi amaçlamıştır (Berners-Lee, t.y.).

Web 1.0 kullanıcıların pasif ve tüketici olduğu Web platformunun ilk hâlidir (Uça Güneş, 2016). İnternetin ilk dönemlerinde kullanılan Web 1.0 internetin doğduğu ve geliştiği ilk süreci işaret ederken, bu platform sadece yalın bir şekilde yayıncı-okur ilişkisine bağlı okunabilen sayfalardan oluşmaktaydı (Parsa, 2009). Web sayfalarının oluşturulması için HTML gibi bilgisayar dilini içeren teknik bilgiler gerekiyordu. Bilgiye erişen kullanıcılar sadece alıcı konumundaydı. Web 1.0'den sonra atılan adımlarda salt alıcı konumunda olan kullanıcıların rolünün değiştiği görülmektedir. Kullanıcıların alıcı konumunun yanı sıra verici konumuna da taşınması Web 2.0 teriminin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Web 2.0 terimi ilk kez Darcy DiNuccy tarafından kullanılmıştır: "Şu anda bildiğimiz, esas olarak statik ekranlarda bir tarayıcı penceresine yüklenen Web, sadece gelmek üzere olan Web'in bir embriyosudur. Web 2.0'nin ilk parıltısı görünmeye başlıyor ve biz de bu embriyonun nasıl gelişebileceğini görmeye başlıyoruz" (DiNuccy, 1999). Bu terim kullanılırken Web'in henüz tek taraflı kullanıldığının ama bu durumun değişeceğinin ve internet sayfalarının kullanıcı katılımına açık hâle geleceği öngörülmüştür.

Web 2.0 teriminin yaygınlaşması, O'Reilly ve MediaLive International arasındaki bir konferansta beyin fırtınası ile başlamıştır (O'reilly, 2005). Bu konferansta Web 2.0 kavramının kuramsallaştırıldığı söylenebilir. Konferansta Web 2.0 kavramının Web 1.0'den farkı ortaya konmuştur:

Tablo 3. *Web 1.0 ve Web 2.0 Araçları Arasındaki Farklar*

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
Kişisel Web Sitesi	Bloglar
Evite	Upcoming.org and EVDB
Alan adıyla arama	Arama motorları
Sayfa görüntüleme	Tıklama başına maliyet

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

Veri kopyalama	Ağ hizmetleri
Yayıncılık	Katılım
İçerik yönetim sistemleri	Vikiler
Dizinler	Etiketleme
Stickiness	Sendikasyon

Kaynak: O'reilly, T. (2005). *What is Web 2.0*. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Web 1.0 ve Web 2.0 arasındaki farkları gösteren Tablo 3 incelendiğinde yeni Web teknolojisinin kullanıcı katılımı, reklam servislerindeki değişim, içerik etiketleme, açık kaynak kodlu yazılım özellikleri dikkat çekmektedir. Yeni Web teknolojisindeki bu özelliklerin bilginin yapılandırılmasında ve yaygınlaşmasındaki önemi oldukça fazladır.

Web 2.0 araçları, HTML vb. bilgisayar işletme dillerini bilme zorunluluğu olmaksızın belli bir düzeyde bilgisayar okuryazarlığına sahip kullanıcıların içerik üretip paylaşabildikleri çevrimiçi uygulamalarıdır. Bu araçlarla üretilen içeriklerin sosyal medya ağları veya geliştirilen farklı platformlar üzerinden başkalarıyla paylaşılabilmesi bilginin daha hızlı yayılmasını sağlamak ve kullanıcılar arasında etkili bir iletişim kurulmasına olanak vermektedir.

Web 2.0 teknolojisi, ilk dönemlerinde kullanıcıların Web sayfası kurmasını, bloglar üzerinden herhangi bir ileti paylaşmasını kolaylaştırmış, daha sonraki dönemlerde ise popülerleşen sosyal medya ağları üzerinden paylaşımlar yapma kolaylığı sağlayarak onların daha geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olmuştur. Horzum'a (2010) göre bu durum kullanıcıların Web okuru olmaktan çıkıp Web okuryazarlığına geçtiği aşamadır. Ona göre Web okuryazarı olan kullanıcılar Web 2.0'nin bilgi üretme, paylaşma, geri bildirim, iş birliği gibi özelliklerinden yararlanabilmektedirler.

Web 2.0 araçları incelendiğinde bu araçların ürün pazarlama, sosyalleşme, eğlence, tanıtım, eğitim, sağlık gibi akla gelebilecek çeşitli alanlarda kullanıldığı görülmektedir. Bu alanlar bir zaman sonra kullanıcılara ekonomik gelir sağlayan sanal ortamlara dönüşmüştür. Örneğin pazarlamacılar ürünlerini artık kendi oluşturdukları Web 2.0 özelliklerine sahip sayfalarından dünyanın her yerine satabilmektedirler. Benzer bir şekilde insanlar eğlenmek, bilgi almak vb. amaçlarla bir sosyal ağa girdiklerinde de içerik üreticilerine para kazandırabilmektedir. Sayfaların tıklanma başı veya aldığı reklamlar üzerinden içerik üreticilerine para kazandırması Web 2.0 araçlarını cazip hâle getirmiş ve böylece yapılan işlerden ekonomik gelir elde etme yeni bir mecraya taşınmıştır.

Web 2.0 teknolojisi kendini eğitim alanında da göstermiş olup ders materyalleri, etkili sunum, dijital ölçme değerlendirme vb. pek çok eğitimsel ihtiyaçlara dönük Web 2.0 araçları tasarlanmaya başlamıştır.

Web 2.0 araçlarının gelişmesinde, cazip hâle gelmesinde ve talep görmesinde, internet teknolojisinin hız kazanması ve artık her yerden her an ulaşılabilir bir noktaya gelmesi, akıllı telefon, tablet gibi Web 2.0 araçlarına uygun teknolojik araçların üretilmesi ve yaygınlaşması son derece etkili olmuştur. Mobil teknolojilerin yaygınlaşması üzerine yapılan bir çalışmadan elde edilen istatistiklere göre 2010'da yaklaşık 305 milyon akıllı telefon sevkiyatının her yıl artarak 2016'da yaklaşık 1,5 milyara yükselmesi ve daha da artacağına öngörülmesi bu durumu açıklayabilmektedir (Güler, Şahinkayası ve Şahinkayası, 2017). Ortaya çıkan bu yeni durum ile birlikte akla gelebilecek hemen her alana özgü Web 2.0 araçları sürekli gelişmekte ve iyileşmektedir.

Kahoot

Kahoot, ücretsiz ve oyun tabanlı bir öğrenme platformudur. 2012'de Johan Brand, Jamie Brooker ve Morten Versvik tarafından kurulan bu platform 2013'te halka açılmıştır (Kahoot, t.y.).

Kahoot, başta öğretmen ve öğrenciler olmak üzere uygulamadan yararlanmak isteyen herkesin çoktan seçmeli test, eşleştirmeli test veya anket oluşturabilecekleri bir platformdur. Oluşturulan sınavlara öğrenciler bireysel olarak katılabildiği gibi grup hâlinde de katılabilmektedirler. Bu platformda hazırlanan sorulara akıllı tahta vb. ana ekrandan erişilebilmekte ve cevaplar akıllı cihazlardan verilmektedir.

Kahoot'un en önemli ve ilgi çekici özelliklerinden biri, bu platformda görsellerden veya videolardan oluşan soruların hazırlanabilmesidir. Görseller kullanıcı bilgisayarından yüklenebilmekte videolar ise YouTube'dan kopyalanan linklerle hazırlanmaktadır. Linkler aracılığıyla ulaşılan videoların hangi bölümünün izletileceğinin seçimi de bu araç üzerinden yapılabilmektedir. Hazırlanan sorulara farklı cevaplama süreleri tanımlayabilmek de mümkündür.

Etkinliğe akıllı cihazlara yüklenen Kahoot uygulamasıyla veya <https://kahoot.it/> adresi üzerinden giriş yapılarak başlanır. Soru çözmeye geçmeden hemen önce ana ekrana gelen pin kodu tüm öğrenciler tarafından akıllı cihazlara girilir. Bireysel oyunlarda her bir öğrenci kendi adını veya bir rumuz yazar. Grup oyunlarında ise takım adı yazıldıktan sonra grup üyeleri rumuz veya kendi adlarını yazarlar.

Kahoot'ta sorulara doğru cevap vermek kadar hızlı cevap vermek de önemlidir. Doğru cevap sayısı eşit olsa bile sorulara daha hızlı cevap verenler diğerlerinden fazla puan almaktadır. Bireysel şekilde sorular çözülürken dileyen öğrencinin gerçek adını yazmak yerine herhangi bir rumuz kullanması, öğrenciyi hata yapma korkusundan veya herhangi bir çekince duymasından alıkoymaktadır. Program bu özellikleriyle ölçme ve değerlendirme sürecini oyuna dönüştürmekte ve sınıfta soru çözmeye istekli öğrencilerin varlığını desteklemektedir. Bu sayede öğrenciler eğlenerek öğrenmektedirler.

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

Sorular çözüldükten sonra Kahoot, öğretmenlere excel uzantısıyla bir değerlendirme dokümanı da sunmaktadır. Kimlerin hangi soruya ne cevap verdiği ve alınan puanlar bu platformun sunduğu hizmetlerden biridir.

Çözülemeyen sorular son olarak öğrencilerdeki akıllı cihazlardan tekrar çözülebilmektedir. Bu sefer sorular ana ekrandan değil öğrencilerin kendi akıllı cihazında görülmektedir. Doğru cevaplanamayan sorulara geri dönülebilmesi, anlaşılmayan konuları tekrar etme fırsatı verdiğiinden etkili öğretime destek olmaktadır.

Kahoot, takım oyunlarında öğrencilerin iş birliği yapmasına olanak veren, birlikte öğrenme fırsatları yaratarak kalıcı öğrenmenin kapılarını açan bir platformdur. Öğrencilerin soruları birlikte cevaplaması, ortak karar kılma becerisi kazandırmada ve akran öğretiminde son derece faydalı olmaktadır. Yanlış cevap verilen sorular üzerinde öğrencilerin tartışması, doğru cevapların neden doğru olduğunun açıklanması sınıfta olumlu, aktif bir iletişim oluşturmakta ve bu yolla öğrenciler birbirlerinin öğrenimini desteklemektedir. Ekinci'ye göre (2015) "tüm işbirlikli öğrenme teknikleri, öğrencilerin öğrenme için birlikte çalışacağı ve kendi öğrenmeleri yanında takım arkadaşlarının öğrenmelerinden sorumlu olacakları düşüncesine dayanır" (s. 101). Bu duyulan sorumluluk oyun tabanlı platformlarla birleşince etkili öğrenmelerin gerçekleşmesi kaçınılmaz olmaktadır. Borich'e göre "ortak bir ödevin teşkil ettiği fiziksel yakınlıkta birlikte çalışan dört beş kişilik gruplar en yakın kaynak diye adlandırılabilirler. Akranlardan destek, iş birliği ve dönüt almayı teşvik etmektedir" (s. 357). Akran desteğinin öğrenme üzerindeki önemi düşünüldüğünde Kahoot'un birlikte öğrenme fırsatları sunma açısından eğitim ortamını zenginleştirici yapısı ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerinin birlikte öğrenmesi, birbirlerine destek olması ve ortak başarının öğrenme süreçlerine olumlu katkısında Kahoot, dijital ölçme ve değerlendirme platformları içinde nitelikli bir Web 2.0 aracı olarak konumlanmaktadır.

Diğer bir yandan öğretmenler Kahoot'ta hazırladıkları sorulara başka kullanıcıların da yararlanmaları için erişim izni verebilmektedirler. Bu yolla eğitimciler arasında da yardımlaşma ve iş birliği gerçekleşmektedir.

Kahoot'un uygulama sürecinde gözlemlenen özellikleri Tablo 4'te şöyle gösterilmiştir:

Tablo 4. Kahoot'un Avantajları ve Dezavantajları

Avantajları	Dezavantajları
Ücretsiz bir platformdur.	Programı kullanabilmek için teknolojik cihazlara ihtiyaç duyulur. (Akıllı cihazlar)
İş birliği sağlar.	İngilizce arayüze sahiptir. Türkçe dil desteği yetersizdir.
Aktif katılıma olanak verir.	
İletişim becerisini geliştirir.	

Temel dil becerilerinin gelişmesinde etkilidir.

Öğrencilerde derse karşı ilgi uyandırır.

Motivasyon sağlar.

Öğrencileri sosyalleştirir.

Çoklu öğrenme ortamına dayalı bir sınıf oluşturur.

Akran eğitimine olanak tanır.

Karar verme becerisini geliştirir.

Öğrencilere sonuç hakkında anında dönüt verir, süreç sonunda değerlendirme dokümanı sunar.

Kahoot, öğrenim süreci içinde oyunlaştırma araçlarının etkili örneklerinden bir tanesidir. Öğrenim süreçlerinde oyunlaştırma, dersi ilgi çekici kıldırmakta ve dolayısıyla öğrencilerin dersten daha fazla zevk almasına yardımcı olmaktadır. Bal (2018), oyunlaştırmanın öğretim sürecine yaptığı katkıyı araştırırken Türkçe öğretmenlerinin öğretim sürecini ilgi çekici hâle getirdiği için oyunlaştırmayı bir gereklilik olarak gördüğü sonucuna ulaşmıştır. Turan, Avıncı, Kara ve Göktaş'ın (2016) oyunlaştırmayla ilgili araştırmasında ise 6. sınıfta okumakta olan öğrenciler oyunlaştırma stratejileri hakkında olumlu görüş bildirmişlerdir.

Etkili öğretim araçlarıyla öğretim sürecinin oyunlaştırılması öğrencileri oldukça çok güdülemekte ve onları heyecanlandırmaktadır. Dijital ölçme değerlendirme araçlarından biri olan Kahoot, öğrenim sürecini oyunlaştırma özelliği dikkate alındığında yararlanılması gereken etkili bir Web 2.0 platformudur.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada gerçek deneme modellerinden ön test-son test kontrol gruplu model kullanılmıştır.

Bilimsel değeri en yüksek denemeler, gerçek deneme modelleriyle yapılanlardır ve bu modellerin ortak özellikleri birden çok grup kullanılması ve grupların yansız atama ile oluşturulmasıdır. Ön test- son test kontrol gruplu modelde yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney; öteki, kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki grupta da eşit koşullarda deney öncesi ve deney sonrası ölçmeler yapılır (Karasar, 2017, s. 131-132).

Araştırmanın simgesel görünümü Tablo 5'te verilmiştir:

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

Tablo 5. Araştırmanın Simgesel Görünümü

Gruplar	Ön Test	İşlem	Son Test
Deney	Motivasyon Testi X1	Kahoot Destekli Etkinliklerle Öğretim	Motivasyon Testi X3
Kontrol	X2	Ders Kitabı Destekli Öğretim	X4

Araştırma grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Mamak Vehbi Dinçerler Ortaokulunun 7. sınıfında öğrenim gören 52 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma yapılırken kontrol grubundan bir öğrenci araştırma esnasında başka bir okula nakil olduğundan araştırmadan çıkarılmıştır. Kontrol grubunda bir, deney grubunda iki olmak üzere anadili Türkçe olmayan toplamda üç öğrenci araştırma sürecine dâhil edilmemiştir. Deney ve kontrol grubunun cinsiyet dağılımı ve sayısı Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Grubunun Sayısı ve Cinsiyet Dağılımı

Cinsiyet	Deney Grubu	Kontrol Grubu
Kız	14	13
Erkek	13	12
Toplam	27	25

Veri Toplama Araçları

Özerbaş’ın (2003) “Bilgisayar Destekli Bağlaşik Öğretimin Öğrenci Başarısı, Motivasyonu ve Transfer Becerilerine Etkisi” adlı doktora tezinde 7. sınıflara uygulamak üzere geliştirdiği motivasyon testi, 17 olumlu, 13 olumsuz olmak üzere likert tipi 30 maddeden oluşmaktadır. Maddeler “Tamamen Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Hiç Katılmıyorum” şeklinde 5’li likert olarak derecelendirilmiştir. Testten alınabilecek en yüksek puan 150, en düşük puan 30’dur. Ölçeğin Cronbach Alfa ölçüm güvenirlik katsayısı ,88 olarak bulunmuştur.

İşlem

Uygulamaya geçmeden önce deney grubuyla Kahoot’ta etkinlikler çözülmüş, öğrencilerin uygulamaya alışmaları amaçlanmıştır. Bu aşamada öğrencilere Kahoot’la ilgili kısa bilgiler sunulmuş, öğrencilerden gelen sorular yanıtlanmıştır. Alıştırma amacıyla yapılan ilk uygulamada grupların oluşturulmasıyla ilgili sınıfta aralıklarla çıkan kısa süreli karmaşanın önüne geçmek adına öğrencilerle

birlikte sorunlar çözülmeye çalışılmıştır. Grupların kurulmasına, grup değiştirmek isteyen öğrencilerin taleplerine ve akıllı tahtayla ilgili sorumlunun belirlenmesine yönelik iş birliği sağlanmıştır. Öğrencilerin hepsinin tablet kullanmayı bildiği ve Kahoot uygulamasına girerken herhangi bir zorluk yaşamadıkları gözlemlenmiştir. Ağıştırma amacıyla yapılan ilk uygulamada görülen aksaklıkların haricinde uygulama sürecinde bu sürece zarar verecek düzeyde çok önemli bir olay yaşanmamıştır.

Deney grubunda anlama becerisine yönelik ders kitabındaki etkinliklerin tümü Kahoot'ta gerçekleştirilebilecek etkinliklere dönüştürülmüştür. Bu dönüştürme yapılırken bazı etkinlikler doğrudan alınmış, bazı etkinlikler de sahip olduğu özellikler neticesinde deney grubunun lehine bir sonuç çıkarmaması göz önünde bulundurularak ve etkinliğin özüne dokunmadan Kahoot'ta kullanılabilir yapıya sokulmuştur. Bununla birlikte dinleme becerisine yönelik "Kardeşim" metniyle ilgili bazı etkinlikler Kahoot'un özelliğine çok uygun olduğundan ve öğrencilerin oldukça ilgisini çektiğinden bu durumun öğrenciler lehine bir avantaj sağlayıp sağlamadığı konusunda araştırmacı çekimser kalmıştır.

Araştırma süreci anlama becerisiyle sınırlandırıldığından ve Kahoot'ta anlatma becerilerinin sürece dâhil edilememesinden dolayı anlatma becerilerine yönelik ders kitabındaki etkinlikler kontrol grubunda olduğu gibi ders kitabına bağlı olarak gerçekleştirilmiştir.

Deney grubunda yer alan öğrenciler etkinlikleri Kahoot'ta takım olarak yapmışlardır. Takımlar, kendi isimleri yerine rumuz kullanmışlardır.

Kontrol grubunda tüm etkinlikler yapılandırmacı öğretim tasarımına uygun ve ders kitabına bağlı bir şekilde yürütülmüştür. Yapılan etkinlikler için harcanan süre ve çabanın deney grubuyla aynı olmasına gayret edilmiştir. Yine aynı şekilde kontrol grubuyla yapılan ders esnasında deney grubunun lehine veya aleyhine herhangi bir farklı ödüllendirme yapılmamış veya farklı bir ev ödevi verilmemiştir.

Deney ve kontrol grubuyla yapılan çalışmalar dört hafta (20 ders saati) sürmüştür.

Verilerin Analizi

Bu araştırmada elde edilen verilerin analizinde SPSS 23.0 kullanılmıştır. Aynı gruptan ve farklı iki gruptan elde edilen verilerin karşılaştırılmasında hangi testten yararlanılacağına ilişkin öncelikle testlerin normallik dağılımları incelenmiştir.

Shapiro-Wilk normallik testi, gözlem sayısı 50'nin altında olduğu zaman uygulanacak bir normallik testidir (Lorcu, 2015; Büyüköztürk, 2019). Araştırmada elde edilen verilerin normallik dağılımlarında Shapiro-Wilk testi temel alınmıştır. Fakat sosyal bilimlerde kullanılan testlerin her zaman normal dağılması mümkün olmamaktadır. Çünkü likert tipi seçeneklerin yer aldığı testler birbirine benzer anlamlar içerebilmektedir. Örneğin bir madde için "Katılıyorum" ve "Tamamen Katılıyorum"

ifadeleri ayrı anlamlar içerse bile yine de benzer yakınlıkta bir olumlu anlam taşıyabilmektedir. Bu yüzden testlerin normallik dağılımına karar verirken normal dağılmayan verilerin Q-Q grafiği de incelenmiştir.

Büyüköztürk (2019), normallik testleri için çarpıklık katsayısının standart hatasına bölünmesi ile elde edilecek z istatistiğinin $\alpha=,05$ için 1,96'dan küçük çıkması hâlinde dağılımın normalden aşırı sapma göstermediği şeklinde yorumlanabileceğini belirtmektedir (s. 42). Buradan hareketle normal dağılım göstermeyen veriler ele alınırken Q-Q grafiğinin incelenmesinin yanı sıra z çarpıklık ve z basıklık katsayısından da yararlanılmıştır.

Verilerin normallik dağılımları incelendikten sonra parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. İki farklı grubun ölçümlerinin karşılaştırılmasında Bağımsız Örneklem t Testi, aynı gruba ait ölçümlerin karşılaştırılmasında Bağımlı Örneklem t Testi kullanılmıştır. Ölçümlerde normal dağılımın olması ve parametrik testlerinin kullanılması daha güçlü sonuçlar vermektedir (Pallant, 2017; Lorcu, 2015).

Motivasyon Testi ve Türkçe Başarı Testi'ne ilişkin kullanılan t testlerinde araştırmada gözlem sayısının az olması sebebiyle problem durumunun test edilmesinde ve bulguların yorumlanmasında anlamlılık düzeyi 0.05 olarak kabul edilmiştir. Elde edilen t testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunması hâlinde anlamlılığın etki büyüklüğüne eta kare (η^2) formülüyle karar verilmiş ve etki büyüklüğünün eta kare değeri raporlaştırılmıştır.

Bulgular

“Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinin motivasyona etkisi var mıdır?” sorusundan hareketle ulaşılan bulgu ve yorumlar şöyledir:

Tablo 7. Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test ve Son Test Motivasyon Puanlarının Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları

Kontrol Grubu	N	\bar{X}	SS	t	p
Ön Test	25	108,52	14,34	-,304	,764
Son Test	25	109,00	13,09		

Tablo 7'de kontrol grubundaki öğrencilerin ön test-son test motivasyon puanları arasındaki ilişki incelenmiştir. Ön test sonucunda alınan motivasyon puanı ortalaması ($\bar{X} = 108,52$) ile son test sonucunda alınan motivasyon puanı ortalaması ($\bar{X} = 109,00$) arasındaki fark 0,48 olup her iki testin sonucunda alınan puan ortalamaları birbirine yakındır. Kontrol grubunun uygulama öncesi motivasyon

puanlarıyla uygulama sonrası motivasyon puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p=,764>,05$).

Tablo 8. *Deney Grubundaki Öğrencilerin Ön Test ve Son Test Motivasyon Puanlarının Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları*

Deney Grubu	N	\bar{X}	SS	t	p	η^2
Ön Test	27	112,22	15,05	-5,781	,000	0,56
Son Test	27	120,62	13,57			

Tablo 8’de deney grubundaki öğrencilerin ön test-son test motivasyon puanları arasındaki ilişki incelenmiştir. Ön test sonucunda alınan motivasyon puanı ortalaması ($\bar{X}=112,22$) ile son test sonucunda alınan motivasyon puanı ortalaması ($\bar{X}=120,62$) arasındaki farkın 8,4 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ön testten sonra Kahoot ile yapılan etkinlikler sonucu motivasyon puanının arttığı ortaya çıkmaktadır. Deney grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi motivasyon puanları ortalamasıyla uygulama sonrası motivasyon puanları ortalaması arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=,000<,05$).

Puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunduğundan bu anlamlılığın etki boyutu hesaplanmıştır ($\eta^2=,56$). Buna göre deney grubu öğrencilerinin motivasyonu yüksek oranda artmıştır.

Tablo 9. *Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Motivasyon Puanlarının Bağımsız Örneklem t Testiyle Karşılaştırılması*

Gruplar	N	\bar{X}	SS	t	p	η^2
Deney	27	120,62	13,57	-3,139	,003	0,24
Kontrol	25	109,00	13,09			

Tablo 9’da deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin son test motivasyon puanı ortalamaları karşılaştırılmıştır. Uygulama sonrası deney grubunun motivasyon puanı ortalamasının ($\bar{X}=120,62$) kontrol grubunun motivasyon puanı ortalamasından ($\bar{X}=109,00$) 11,62 puan fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Deney grubundaki öğrencilerin uygulama sonrası motivasyon puanları ortalamasıyla kontrol grubundaki öğrencilerin motivasyon puanı ortalaması arasında oluşan fark anlamlı bir ilişki göstermektedir ($p=,003<,05$).

Deney ve kontrol grupları arasındaki motivasyona ilişkin ortalama puan farkı anlamlı bir ilişki gösterdiğinden bu anlam ilişkisinin boyutu hesaplanmıştır ($\eta^2=,24$). Eta kare değerine göre deney

grubunun motivasyonu kontrol grubuna göre yüksektir. Bu durum deney grubuyla yapılan uygulamanın onların motivasyon puanını artırdığını göstermektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırmanın problem durumu olarak belirlenen “Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinin motivasyona etkisi var mıdır?” sorusundan yola çıkılarak ulaşılan sonuca göre Kahoot Web 2.0 aracı, Türkçe dersinde öğrenci motivasyonunu yüksek oranda artırmıştır ($\eta^2=,56$).

Yapılan bu araştırma ortaya koymaktadır ki Web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot, bir eğitim aracı olarak öğrencilerin ilgisini çekmiş ve onların ders sürecinde motivasyonunu artırmıştır. Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinde motivasyonun artması alanyazında Lin, Ganapathy ve Kaur'un (2018), yükseköğretimde oyunlaştırmanın etkisini araştırdıkları çalışmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir. Yapılan çalışmadan elde edilen bulgulara göre öğrencilerin %92'si Kahoot'ta kazanma ihtimalinin kendilerini motive ettiklerini söylemişlerdir.

Tetik ve Korkmaz'ın (2018) örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin Kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri doğrultusunda yaptıkları çalışmada da Kahoot Web 2.0 aracının motivasyonu artırdığı saptanmıştır. Yapılan araştırmanın sonucu bu araştırmanın sonucuyla örtüşmektedir.

Çetin (2018), Kahoot'un ilkokulda dijital bir ölçme aracı olarak kullanılabilirliğini incelediği çalışmasında araştırmada yer alan öğretmen Kahoot'u öğrencilerin motivasyonunu artıran bir araç olarak tanımlamıştır. Araştırmada yer alan öğretmenin motivasyon ile ilgili sunduğu görüş bu çalışmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Yapıcı ve Karakoyun (2017), Kahoot'un biyoloji bölümü öğretmen adaylarının motivasyonu üzerindeki etkisini incelemiş, bu araştırmadan elde edilen bulgulara göre Kahoot Web 2.0 aracı biyoloji bölümü öğretmen adaylarının motivasyonunu artırdığı saptanmıştır. Bununla birlikte öğretmen adaylarının çoğu Kahoot'un kullanımına ilişkin olumlu görüş sunmuşlardır. Öğretmen adaylarının motivasyonunun artması, yapılan bu çalışmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Medina ve Hurtado (2017), lisans öğrencileriyle yürüttüğü araştırmasında Kahoot'un yabancı dil eğitimi için kelime öğrenimine ve öğrenci motivasyonlarına etkisini incelemiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre Kahoot destekli etkinlikler öğrencilerin kelime bilgisini artırmış ve onların motivasyonunu yükseltmiştir. Yapılan araştırmanın motivasyonla ilgili bulgularının bu araştırmanın bulgularıyla örtüştüğü görülmektedir.

Zarzycka-Piskorz (2016), dilbilgisi öğreniminde oyunlaştırmanın motivasyona etkisini Kahoot örneği üzerinden incelemiştir. 112 üniversite öğrencisiyle yapılan araştırmadan elde edilen bulgulara

göre öğrencilerin Kahoot destekli dilbilgisi öğreniminde motive olduklarını (%70) tespit etmiştir. Öğrencilerin motive olmaları bu araştırmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Kahoot'un temel özelliğine bakıldığında bu dijital ölçme değerlendirme platformu, öğrencilerin soru çözme eylemini bir oyuna dönüştürmektedir. Böylece öğrenciler eğlenceli vakit geçirirken aynı zamanda öğrenme eylemini sürdürmektedirler. Kahoot destekli öğrenme; öğrencilerin aktif olarak yer aldığı, katılımı destekleyen, pekiştireçler sunan, akran öğrenimine olanak tanıyan 21. yüzyıl eğitim sistemi anlayışına uygun etkili bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Yapılan araştırmaların genelinde Kahoot Web 2.0 aracı öğrenci motivasyonunu artırmıştır. Kahoot'un ilgi çekmesi, öğretimi oyunlaştırması, öğrencilere keyifli ve olagelenden farklı bir ölçme değerlendirme ortamı sunması, ölçme değerlendirme sürecinde öğrencinin kendisini rahat hissetmesi bu sonuca gerekçe olarak gösterilebilir.

Araştırma sonucu kapsamında öneriler şu şekilde sunulmuştur:

- Farklı dijital ölçme değerlendirme araçlarının tutum, motivasyon, ilgi gibi çeşitli yönlerden öğretim süreçlerine etkisi araştırılabilir.
- Kahoot, Quizizz, Flipquiz, Flickers, JeopardyLab gibi ölçme ve değerlendirme araçlarının öğretim ortamlarındaki işlevleri karşılaştırılabilir.
- Bu araştırmada öğrenciler, etkinlikleri Kahoot üzerinden takım hâlinde cevaplamıştır. Yapılacak araştırmalarda Kahoot'un motivasyon ve başarı üzerindeki etkisi öğrencilerin uygulamaya bireysel katılımı üzerinden sınanabilir.
- Türkçe dersinin dört temel dil becerisinden biri olan dinleme becerisine dönük testler, Kahoot platformunda geliştirilebilir. Kahoot'tan yararlanarak dinleme becerisine dönük araştırmalar yapılabilir.
- Kahoot, görsel okuma için uygun bir ölçme değerlendirme fırsatı sunduğundan görsel okumayla ilgili yapılacak çalışmalarda Kahoot'un etkisi araştırılabilir.
- Pek çok Web 2.0 aracı ortaya çıkmakta ve öğrenci becerilerine ilişkin amaçlara çeşitli şekillerde hizmet edebilmektedir. Bu araçların öğretim süreçlerindeki etki gücü üzerinde araştırmalar yapılabilir.
- Web 2.0 araçlarından Kahoot'un öğrenim süreçlerine etkisi farklı öğretim seviyelerinden öğrenciler üzerinden araştırılabilir.

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

- Kahoot, öğretmenlerin yararlanması gereken dijital bir ölçme değerlendirme platformudur. Öğretmenler öğretim sürecini değerlendirirken öğrenci motivasyonunu artırmak adına bu platformdan yararlanabilir.
- Öğretmenler Türkçe dersinde kullanacakları farklı Web 2.0 araçlarıyla öğretim ortamını daha ilgi çekici hâle getirebilir.
- Web 2.0 araçlarının çoğunlukla yabancı kaynaklı olduğu görülmektedir. Gelişen eğitim teknolojisine ayak uydurmak için yerli Web 2.0 tasarımlarının adımları atılabilir.
- Uluslararası sınavlarda kullanılmaya başlanan dijital sınav formlarına benzer Web 2.0 özellikli sınav platformları oluşturulabilir.
- Web 2.0 araçlarına yönelik yapılan seminerlerin sayısı artırılarak dijital eğitim araçları daha bilinir hâle getirilebilir.
- Eğitim fakültelerinde öğretmen adaylarıyla yapılacak çalışmalarla Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında kullanılmasının önemine yönelik farkındalık oluşturulabilir.
- Web 2.0 araçlarının pek çoğunda önemli özellikler ücretli olarak kullanıcılara sunulmaktadır. Bu durum için kurumlar arası anlaşmalar yapılarak bu öğretim materyallerinden yararlanılması sağlanabilir.

Kaynaklar

- Bal, M. (2018). Çok katmanlı okuryazarlık bağlamında oyunlaştırmanın Türkçe öğretim sürecine katkısı. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(1), 183-201.
- Battelleforkids. (t.y.). *P21 Partnersihip for 21st century learning a network of battelle for kids*. <http://battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources> adresinden erişilmiştir.
- Berners-Lee, T. (t.y.). *World Wide Web*. <https://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html> adresinden erişilmiştir.
- Borich, G. D. (2017). *Etkili Öğretim Yöntemleri*. (M. B. Acat, Çev.) Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı İstatistik, Araştırma Deseni SPSS Uygulamaları ve Yorum*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çetin, H. S. (2018). Implementation of the digital assessment tool 'kahoot!' in elementary school. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9-20.
- DiNuccy, D. (1999). Fragmented future. *Print*, 53(4), 32.
- Drucker, P. F. (1996). *Yeni Gerçekler Devlet ve Politika Alanında Ekonomi Bilimi ve İş Dünyasında Toplumda ve Dünya Görüşünde*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ekinci, N. (2015). İşbirliğine Dayalı Öğrenme. Ö. Demirel (Ed.) içinde, *Eğitimde Yeni Yönelimler* (s. 93-136). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Güler, H., Şahinkaya, Y. ve Şahinkaya, H. (2017). İnternet ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması: fırsatlar ve sınırlılıklar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 186-207.

- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Kahoot. (t.y.). *About us*. <https://kahoot.com/company/> adresinden erişilmiştir.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Lin, D. T., Ganapathy, M. ve Kaur, a. M. (2018). Kahoot! it: gamification in higher education. *Pertanika Journals Social Sciences & Humanities*, 565-582.
- Lorcu, F. (2015). *Örneklerle Veri Analizi SPSS Uygulamalı*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- MEB. (2017). *Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*. Ankara: MEB.
- MEB. (2018). *Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*. Ankara: MEB.
- Medina, E. G. ve Hurtado, C. P. (2017). Kahoot! a digital tool for learning vocabulary in a language. *Revista Publicando*, 12(1), 441-449.
- Nix, E. (2016). *The World's first Web site*. <https://www.history.com/news/the-worlds-first-web-site> adresinden erişilmiştir.
- O'reilly, T. (2005). *What is Web 2.0* <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> adresinden erişilmiştir.
- Özerbaş, M. A. (2003). *Bilgisayar destekli bağlaşıklık öğretimin öğrenci başarısı, motivasyonu ve transfer sürecine etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Pallant, J. (2017). *SPSS Kullanma Kılavuzu*. (B. A. Sibel Balcı, Çev.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 2-6.
- Senemoğlu, N. (2000). *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Şimşek, N. (2002). *Derste Eğitim Teknolojisi Kullanımı*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Şirin, H. (2016). 21. Yüzyılda Eğitim Bilimlerinde Yönelimler. Küçükahmet, L. (Ed.), *Eğitim Bilimine Giriş* içinde (s. 23-45). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Tetik, A. ve Korkmaz, Ö. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde Kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 7(2), 46-55.
- Turan, Z., Avinc, Z., Kara, K. ve Göktaş, Y. (2016). Gamification and education: achievements, cognitive loads, and views of students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(7). doi:10.3991/ijet.v11i07.5455
- Tutar, H. (2018). Güdüler ve Güdüleme Kuramları. Tutar, H. (Ed.), *Davranış Bilimleri* içinde (s. 93-142). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yapıcı, İ. Ü. ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396-414. doi:10.17569/tojq.335956
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.

Extended Abstract

Introduction

The aim of the study is to introduce the educational function of Kahoot, which is one of the Web 2.0 tools, in Turkish classes. The effects of the Web 2.0 technology on education have brought a new perspective to educational designs. The tendency of educational materials to move from general Web 2.0 tools such as social media networks to special Web 2.0 tools based on educational requirements has led to the study of this change on educational tools. When literature is reviewed, it is seen that studies have been carried out regarding the place of Web technology in education and Web 2.0 technology was also included in such studies, starting around 2010.

Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Eğitiminde Motivasyona Etkisi: Kahoot Örneği

Web 2.0 tools, as specified in the Turkish Course Curriculum, provide a wide range of course materials aiming at developing basic language skills such as listening / watching, reading, speaking and writing skills. It is very crucial to examine the effects of these new digital course materials on education for teachers, students and the curricula to be designed. Results obtained from research conducted regarding Kahoot show that Kahoot increases motivation. The findings of studies on Kahoot's impact on motivation indicate that positive feedback on this Web 2.0 tool has been received. Feedback from users in various age groups on the Kahoot application indicates that this tool can be used in the assessment and evaluation process in courses.

The emergence of the new Web 2.0 tools and the design of these tools specifically to create educational content make it plausible that studies on Web 2.0 tools will continue.

Method

The aim of the study is to examine the effect of Kahoot, one of the Web 2.0 tools, on motivation in Turkish classes. The study was conducted to seek answer to the question, "Do Kahoot-supported activities have any effect on motivation in Turkish classes?" The study group consisted of 7th grade students studying in the Mamak Vehbi Dinçerler secondary school in Ankara, Turkey. While Kahoot-supported activities were used in the experiment group (n = 27), the control group (n = 25) followed the activities in the textbook. The research process took four weeks (20 class hours). The "Motivation Test" developed by Özerbaş (2003) was used as the data collection tool in the study. The test consisted of 30 Likert-type items, 17 positive and 13 negative. The items offered 5 response choices which were, "Totally Agree, Agree, Neutral, Disagree, Totally Disagree." The highest possible score in the test was 150 and the lowest was 30. The α coefficient for the reliability of measurement of the motivation test was calculated to be .88. After the data collection, normality distributions of the data were examined, and it was decided that in order to compare the scores within and between groups Student t-Test and Independent Samples t-Test were to be used.

Results and Discussion

According to the results obtained, the Kahoot Web 2.0 tool highly increased student motivation in the Turkish course ($\eta^2 = .56$). The increase in motivation in the Turkish course is consistent with the results of the studies in the related literature.

Kahoot as a digital assessment and evaluation platform turns students' question-solving endeavor into a game. Therefore, students have fun while learning. Kahoot-supported learning provides an effective learning environment in which students are actively involved, encourages participation, offers reinforcement and enables peer learning which is consistent with the 21st century education system.

Studies show that generally the Kahoot Web 2.0 tool increases the motivation of students. The fact that Kahoot attracts interest, gamifies education, provides students with an enjoyable and different assessment and evaluation environment and that students feel comfortable in the assessment and evaluation process could be shown as the justification for that result.