



ADYAMAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ
ISSN: 1308–9196

Yıl : 13

Sayı : 34

Nisan 2020

Yayın Geliş Tarihi: 24.11.2018

Yayına Kabul Tarihi: 21.03.2020

Araştırma Makalesi

DOI Numarası: <https://doi.org/10.14520/adyusbd.487292>

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİNDE KAHOOT KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

Mustafa YALIM*

Şemseddin GÜNDÜZ**

Öz

Kâğıt üzerinde yapılan testler öğrencilerde stres oluşturma, sürece katılmama isteği, geç geribildirim alma ve gereksiz kâğıt tüketimi gibi bazı sorunlar oluşturabilmektedir. Bu çalışmanın amacı, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde Kahoot kullanımına yönelik öğrencilerin görüşlerini belirlemektir. Bu amaçla 2017-2018 eğitim öğretim yılında Nevşehir’de bir devlet okulunda 6. sınıfta öğrenim gören 35 öğrenciye bir dönem boyunca her ünitenin sonunda Kahoot uygulaması üzerinden testler yapılmış ve dönem sonunda uygulama hakkında görüşleri alınmıştır. Kahoot kullanımının yarışma heyecanı uyandırıp süreci eğlenceli biçime dönüştürdüğü, haftada bir kez ve 20 soru biçiminde uygulanmasının uygun olacağı belirlenmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu sınıf içi testlerde Kahoot’u kâğıt temelli yapılan testlere tercih etmektedirler.

Anahtar Kelimeler: Dijital test, web 2.0, Kahoot, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım.

* Milli Eğitim Bakanlığı, Nevşehir Halil İncekara Bilim ve Sanat Merkezi, Nevşehir, mustafay89@hotmail.com, Nevşehir/Türkiye.

** Dr. Öğr. Üyesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, semseddin@gmail.com, Konya/Türkiye.

EXAMINING STUDENT’S OPINIONS ON THE USE OF KAHOOT IN THE INFORMATION TECHNOLOGY AND SOFTWARE COURSE

Abstract

Tests done on paper can create problems for students such as stress, desire not to participate in the process, receiving late feedback and unnecessary paper consumption. The aim of this study is to determine the opinions of students about Kahoot usage in the Information Technologies and Software course. For this purpose, during the 2017-2018 academic year, 35 students in 6th grade in a public school in Nevşehir were given tests at the end of each unit through Kahoot application and their opinions were received at the end of the semester. It is determined that the use of Kahoot evokes excitement of a competition and turns the process into a fun form, and it is appropriate to apply it once a week and in the form of 20 questions. The majority of students prefer Kahoot to paper-based tests in classroom tests.

Keywords: *Digital Test, Web 2.0, Kahoot, Information Technologies Course.*

1. GİRİŞ

Eğitim yaklaşımlarında öğrenci merkezlik ve etkileşimli uygulamalar sürekli dile getirilen ve gündemde olan bir kavram halini almıştır. Öğrenci merkezli yaklaşım ya da etkileşimli uygulamalar farklı derslerde farklı yöntem ve eğitim süreçleri tasarlanarak sağlanabilmektedir. Güncellenen Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi öğretim programı ile kazanımlar programlama öğretimini de içine alarak genişlemektedir. Ancak bu konuda Bilişim Teknolojileri (BT) sınıflarının yeterli sayı ve nitelikte olmaması, var olan BT sınıflarında öğrenci sayısının fazla olması, liselere giriş sınavında bu ders ile ilgili soru bulunmaması, öğrencinin derse ilgisinin çekilme gereksinimi ve öğrencilerin bu derste geleneksel değerlendirme süreçlerini istememesi gibi durumlarla karşılaşmaktadır. Bu olumsuzlukların

önüne geçmek ve çağın gereksinimlerine ayak uydurabilen öğrenciler yetiştirmek için var olan uygulanabilir etkileşimli araçların işe koşulması gerekmektedir.

1.1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

Bilişim Teknolojileri dersi 1990 yılı itibariyle MEB programına girmiştir (Solmaz, 2015). 1998, 2006 ve 2012 yıllarında dersin kapsamı, okutulduğu sınıflar, ders saatlerinde çeşitli değişiklikler yapılmıştır. 2012 programında Talim Terbiye Kurulu (TTK)'nun 05.09.2012 tarih ve 150 sayılı kararı ile dersin ismi "Bilişim Teknolojileri ve Yazılım" (BTY) olmuştur. 2018 yılında 78 Sayılı TTK onayı ile yürürlüğe giren program ile 5. ve 6. sınıflarda 2 saat zorunlu 7. ve 8. sınıflarda ise seçmeli dersler kapsamında yer almaktadır.

BTY dersi öğretim programı ile öğrencilerin (MEB, 2018),

- Bilgisayar biliminin temel kavramlarını anlayıp uygulayabilmesi,
- Problemleri çözebilmek için bilgi ve iletişim teknolojilerini değerlendirip uygulayabilmesi,
- Problemlerin çözümü için gerekli bilgi ve zihinsel becerileri edinebilmesi,
- Bilgi ve iletişim teknolojilerini sorumlu, yetkin, kendinden emin ve yenilikçi kullanabilmesi hedeflenmektedir.

BTY dersi öğretim programı ile sekiz temel yetkinliğin öğrencilere kazandırılması beklenmektedir. Bu temel yetkinlikler programda, ana dilde iletişim, yabancı dilde iletişim, matematiksel yetkinlik ve fen ve teknolojiye temel yetkinlikler, dijital yetkinlik, öğrenmeyi öğrenme, sosyal ve vatandaşlık ile ilgili yetkinlik,

sorumluluk alma ve girişimcilik, kültürel farkındalık ve ifade olarak listelenmektedir (MEB, 2018).

Programın içeriğinin yetkinlik alanları düşünülüğünde çok geniş bir disiplinler arası kapsama sahip olduğu ve süreci uygulama ağırlıklı bir yöne doğru çektiği anlaşılmaktadır. Geniş bir disiplinler arası yapıyı kurmak ve yine disiplinler arası bir yaklaşım ile sonuç üretmek temelli çalışmak için web 2.0 araçları süreci kolaylaştırıcı bir öge olacaktır.

Burada belirtilen felsefe ile oluşturulan öğretim programının hedefe ulaşabilmesi için öğrencilerin ilgisini çekecek, onların derse aktif olarak katılımlarını sağlayacak test ve uygulamalara gereksinim duyulmaktadır.

1.2. Web 2.0 Araçları ve Kahoot

Günümüzde her geçen gün kullanımı artan web 2.0 araçları ile hem öğretmenlerin rutin görevleri azaltılmakta hem de öğrencilerin ilgisi çekecek yeni öğrenme ortamları sağlanabilmektedir. Horzum (2010)'a göre Web 2.0 araçları kullanıcıların içerik paylaşımlarını, internetin sosyal etkileşim ve işbirliği potansiyellerinden yararlanmasını sağlayan araçlardır. Kullanıcıların içerik paylaşımlarını, sosyal etkileşime girmelerini, işbirliği potansiyelinden yararlanmasını sağlayan Web 2.0 araçları eğitim süreci ile birlikte anılmaktadır (Ata, 2011). Bu çalışmada bazıları ücretsiz olan ve sınıf içi testlerin uygulanma ve değerlendirilme sürecinde kolaylıklar sağlayan bu araçlardan daha fazla görsel ve ilgi çekici öge içerdiği, öğrencilerde rekabet duygusu oluşturduğu düşüncesi ile Kahoot uygulaması tercih edilmiştir. Kahoot; Altıok, Yükseltürk ve Üçgül (2017)'e göre “test ve sınav aracı”, Yılmaz (2017)'a göre “dijital değerlendirme aracı”, Dellos (2015)'a göre “öğrenim için dijital oyun kaynağı”, Bolat, Şimşek ve Ülker (2017) ve Supa'at, Narulita ve Kanoklada (2018)'a göre “oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sistemi” ve Yapıcı ve Karakoyun (2017), İsmail ve

Mohammad (2017) ve Wang ve Lieberoth (2016) tarafından ise “oyunlaştırma” aracı olarak ele alınmıştır. Farklı biçimlerde sınıflandırılabilen Kahoot uygulaması, bu çalışmada dijital test aracı olarak ele alınmıştır.

Kahoot, kendi web sayfasında yer alan tanımı ile yaş ve içerikten bağımsız olarak her öğrencinin en derin potansiyelini açığa çıkaran, öğrenmeyi eğlenceli, büyümlü ve oyunlarla uğraştırarak yapan bir platformdur. Ölçme ve değerlendirme amaçlı kullanılacak bir web 2.0 aracı olan Kahoot, çok katılımcılı anlık değerlendirme olanağı sağlayan bir uygulamadır (Kahoot, 2018). Kahoot, öğretmenlere öğrencilerinin durumlarını gözden geçirme ve performanslarını belirlemek için sınavlar ya da anketler yapma olanağı sağlayan ve sınıf içinde tatlı bir rekabet oluşturup etkileşimi artıran çevrimiçi bir uygulamadır. Öğrencilerin Kahoot’a üye olmadan girebilmeleri, girişte kullandıkları takma isimlerin uygunsuz olması durumunda sistemden çıkarılabilmeleri, öğretmenlerin ise başka kullanıcıların oluşturdukları sınavları doğrudan ya da düzenleyerek kullanabilmeleri uygulamanın getirmiş olduğu kolaylıklardan bazılarıdır. Kahoot, öğretmenlere kalabalık öğrenme ortamlarında çok fazla olanağı olmayan öğrencilerine sık ve hızlı dönüt vermelerinin yolunu açmaktadır (Yurdugül ve Bayrak, 2014). Kahoot uygulamasının sınıflarda dijital test aracı olarak kullanılmasının olası sınırlılıkları olarak, tek soru tipi içermesi (çoktan seçmeli), en fazla dört seçenek sunulabilmesi (Ismail ve Mohammed, 2017), internet bağlantısı gerektirmesi ve yabancı dilde olması söylenebilir.

Kahoot uygulamasını kullanabilmek için öğretmenler “kahoot.com”, öğrenciler ise “kahoot.it”, web sayfalarından ya da mobil uygulamadan yararlanabilirler. Öğretmenler Kahoot’a istedikleri soruları ekleyerek ya da mevcut soruları kullanarak öğrencilerini değerlendirmek için sisteme üye olmalı ya da bir mail hesabı ile giriş yapmalıdır. Sınav öğretmen tarafından başlatıldığında, öğrenciler 6 haneli bir pin ile başlatılan uygulamaya girebilirler. Uygulamada öğrencilerin

kendi ekranlarına seçenekler bir renk ve şekille eşleşerek sunulmaktadır. Öğrenciler cevaplara ait şekil ve renk eşleşmesine göre uygun seçenekleri tıklarlar. Ardından doğru seçenek ve tüm seçeneklere ait toplam tercih sayısı listelenmektedir. Aynı anda öğrenciler ekranlarında soruya verdikleri yanıtın doğru mu yanlış mı olduğunu görebilmektedirler. Sınavın bitiminde ekranda ilk 3 öğrenci puanları ile birlikte listelenmektedir. Uygulama bitiminde istenirse her bir soru ve seçenek ile ilgili “.xlsx” uzantılı, grafikli, detaylı rapor alınabilir.

Kahoot kullanımının öğrencilerin motivasyonlarını (Wang ve Lieberoth, 2016; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Dolezal, Posekany, Pucher ve Motschnig, 2018; Korkmaz ve Tetik, 2018; Supa’at, Narulita, ve Kanoklada, 2018; Tsihouridis, Vavougius ve Ioannidis, 2018), katılımlarını (Wang ve Lieberoth, 2016; Supa’at, Narulita, ve Kanoklada, 2018; Tsihouridis, Vavougius ve Ioannidis, 2018), sınıf dinamiği ve diyalogunu (Wang ve Lieberoth, 2016; Supa’at, Narulita, ve Kanoklada, 2018), öğrenme ve kalıcılığı (Wang, 2015; Piskorz, 2016; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Dolezal, Posekany, Pucher ve Motschnig, 2018; Supa’at, Narulita, ve Kanoklada, 2018) arttırdığı ile ilgili bulgular vardır. Ayrıca uygulamanın eğlenceli (Dellos, 2015; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; İsmail ve Mohammad; 2017; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Çetin, 2018; Korkmaz ve Tetik, 2018; Supa’at, Narulita, ve Kanoklada, 2018; Tsihouridis, Vavougius ve Ioannidis, 2018), rekabete dayalı (Dellos, 2015; Wang, 2015; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017) ve kolay kullanılabilir (Çetin, 2018) olduğu belirtilmiştir. Wang (2015) Kahoot’un sık kullanımının öğrencilerin öğrenme motivasyonlarında küçük bir düşüşe neden olduğunu, Çetin (2018) ise kullanımı esnasında teknik sorunlar olabileceğini açıklamışlardır.

1.3. Araştırmanın Önemi ve Amacı

Öğretmenler, öğrencilerin başarı durumlarını belirlemede daha çok geleneksel yöntemleri tercih etmektedirler (Gelbal ve Kelecioğlu, 2007). Sınıfta farklı ölçme

ve değerlendirme stratejileri kullanmak, çeşitli özellikleri en iyi yollarla ölçmeyi sağlamanın yanında düşünme becerilerinin işe koşulmasını ve başarı motivasyonunun artmasını sağlamaktadır (Duban ve Küçükıylmaz, 2008). Atun (2018) test ve ölçme ortamlarının da dijital tabanlı olması gerektiğinin dile getirildiğini belirtmiştir. Ölçme sürecinde teknoloji kullanılarak, öğrencilerin etkileşimli uygulamalarla karşı karşıya getirilmesi, anlık dönütler alabilmesi ve sürecinin görsel açıdan zenginleştirilmesi sağlanabilir. Kahoot, Plickers, Quizizz, Socrative gibi uygulamalar ölçme ve değerlendirme sürecinin dijitalleşmesine katkı sağlayacak araçlardır. Ayrıca bu araçlar hem ön hazırlık hem de anında dönüt sunma noktasında öğretmenlerin rutin iş yüklerinin azaltmalarına katkı sağlayabileceklerdir. Dijital test araçlarının etkilerini inceleyen bu çalışma uygulama hakkında öğrenci görüşlerini sunarak alanyazına katkı sağlamaktadır.

Bu çalışmada BTY dersinde Kahoot kullanımına yönelik öğrenci görüşleri incelenmiştir. Bu kapsamda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

- Kahoot uygulamasının öğrenciler üzerinde bıraktığı etki, beğenilen ve beğenilmeyen yönleri nelerdir?
- Kahoot'ta yer alan süre ve ses öğeleri ile ilgili öğrenci görüşleri nelerdir?
- Kahoot kullanımı hangi derslerde, hangi sıklıkta ve kaç soru ile uygudur?
- Öğrencilerin ders içi testlerde Kahoot ya da kâğıt temelli yöntemleri tercih etme nedenleri nelerdir?

2. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, katılımcıları, veri toplama süreci ve verilerin analizi açıklanmıştır.

2.1. Araştırma Modeli

BTY dersinde Kahoot kullanımına yönelik öğrenci görüşlerini inceleyen bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada BTY dersinde Kahoot kullanımının öğrencilerin görüşlerine dayalı olarak analizi yapılmıştır..

2.2. Araştırmanın Katılımcıları

Araştırmanın katılımcılarını 2017-2018 eğitim öğretim yılında Nevşehir ili Avanos ilçesinde bir devlet ortaokulunda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi gören 35 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcılarda, en az bir dönem BTY dersinde dijital test amacıyla Kahoot uygulamasını kullanmış olmaları beklenmiştir. Araştırmanın katılımcıları, araştırmacılardan birinin kendi görev yaptığı okulun öğrencilerinden seçilmiştir. Çünkü katılımcılar araştırmacılara fiziki olarak yakın ve kolay ulaşılabilir olanlardan seçilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Araştırmanın katılımcıları 18’i kız ve 17’si erkek 35 altıncı sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu öğrencilerin 33’ünün evinde internet erişimi bulunmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada verilerin toplanabilmesi için BTY alanında 2 öğretim üyesi ve 2 öğretmenin görüşü alınarak bir form hazırlanmıştır. “BTY Dersinde Kahoot Uygulaması Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşleri” adı verilen bu formda 8 soru yer almaktadır. Çalışmada kullanılan formun uygulanması için öğrencilerle uygun zaman dilimleri belirlenmiş ve uygun ortam oluşturulmuştur. Form doldurulmadan önce katılımcılara formu incelemeleri için süre verilmiştir.

Formda yazılan ifadeler ve seçilen seçenekler öncelikle dijital ortama aktarılmıştır. Öğrencilerin kendi görüşlerini yazdıkları form maddeleri için benzer yanıtlar gruplandırılmış ve tüm yanıtlar formda yazıldığı şekliyle incelenmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

BT uzman görüşüne dayalı olarak kapsam geçerliği sağlanan ölçek formu ile toplanan veriler, nitel veri analiz çeşitlerinden olan içerik analizi yöntemi ile yapılmıştır. Bu aşamada formlara işlenen veriler üzerinde kavramsal çerçeve içinde temalar oluşturulmuş ve bu veriler kodlanmıştır. Süreç içinde yeni temalar ortaya çıktığında kod listesine eklenmiş ve eski kodlar yeni oluşturulan kodlara göre değiştirilmiştir. Araştırmacıların birbirlerinden bağımsız kodlama yapmaları ve daha sonra ortak kodlama birliği oluşturmaları ile güvenilirlik arttırılmıştır. Birbirinden bağımsız yapılan kodlamalar ile görüş birliği sağlanan ve sağlanmayan temalar belirlenmiştir. Kodlamalarda .70 ya da daha yüksek uyum değerine sahip olan temalar güvenilir kabul edilmiştir. Güvenirlik çalışması sonucu güvenilirlik derecesi birinci bulgu için .73, ikinci ve sekizinci bulgular için .88, üçüncü bulgu için .95, dördüncü bulgu için .92, beş, altı ve yedinci bulgular için 1 tam puan bulunmuştur. Verilerin incelenmesi tamamlanınca ortaya çıkan detaylı kodların kullanım sıklıkları belirlenmiş ve bu çerçevede yorumlanmıştır. Verilerin yorumlanmasında doğrudan alıntılar ile geçerlik arttırılmıştır. Araştırma etiği gereğince katılımcılara, veri toplama sürecinde araştırmanın amacı ve süreci ile ilgili bilgiler verilmiştir. Araştırmada bilimsel etik çerçevesinde katılımcılara ilişkin bilgilerin gizliliği sağlanmıştır.

3. BULGULAR

Her bir araştırma sorusu için katılımcılardan alınan cevaplar analiz edilmiş ve en sık belirtilen görüşler temalar oluşturularak tablolara dönüştürülmüş ve yorumlanmıştır.

3.1. Kahoot Kullanımının Etkileri İle İlgili Bulgular

BTY dersinde dijital test aracı olarak Kahoot'un kullanıldığı sınıfta öğrencilere uygulamanın etkisi sorulmuş ve tüm öğrenciler “olumlu” seçeneğini seçerek yanıtlamışlardır. Maddenin devamında bu etkilerin neler olduğu sorulmuş ve alınan yanıtlar temalar oluşturularak kodlanmış ve Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Kahoot Kullanımının Öğrenciler Üzerinde Oluşturduğu Etkiler

Temalar	İlgili Görüşler	Görüşün Belirtilme Sayısı
Öğrenci duygularına yönelik etkiler	Eğlenceli olması (19) Rekabet heyecanı yaşatması (5)	24
Dersi öğrenme ile ilgili etkiler	Öğrenileni tekrar yaptırması (9) Öğrenmeyi arttırması (8)	17
Kişisel gelişime yönelik etkiler	Zekâyı geliştirmesi (2) Hızlı soru çözmeyi sağlaması (2)	4

Kahoot kullanımının öğrencileri üzerindeki etkileri “öğrenci duygularına yönelik etkiler”, “dersi öğrenme ile ilgili etkiler”, “kişisel gelişime yönelik etkiler” şeklinde üç temada incelenmiştir. Tablo 1’de görüldüğü üzere eğlenceli ve heyecan verici olması gibi nedenlerle “öğrenci duygularına yönelik etkiler” teması öğrenciler tarafından en fazla ifade edilmiştir. Bu temayı “dersi öğrenme ile ilgili etkiler” teması takip etmiş, “kişisel gelişime yönelik etkiler” teması daha az öğrenci tarafından ifade edilmiştir. “Öğrenci duygularına yönelik etkiler”

görüşünde birleşen öğrencilerin büyük çoğunluğu Kahoot kullanımının derse eğlence kattığını ifade etmişlerdir. Kahoot uygulamasının etkileri ile ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

“...Dersi daha iyi anlıyorum. Öğretici.” (Ö34)

“...Mutlu ediyor, Bizi daha bilgili yapıyor.” (Ö5)

“...Tekrar etmemi sağlıyor. Yanlışlarımı öğreniyorum.” (Ö28)

3.2. Kahoot’un Beğenilen-Beğenilmeyen Özellikleri İle İlgili Bulgular

BTY dersinde dijital test olarak Kahoot kullanan öğrencilere, beğendikleri ve beğenmedikleri özellikleri yazmaları söylenmiş ve yapılan analiz sonucu Tablo 2 elde edilmiştir.

Tablo 2. Kahoot’un Beğenilen-Beğenilmeyen Özellikleri

Görüşler	Açıklamalar	Görüşün Belirtilme Sayısı
Beğenilen	Yarışma heyecanı vermesi (23)	60
	Soru çözmeyi eğlenceli hale getirmesi (14)	
	Öğrenmeyi geliştirmesi (10)	
	Soru ve cevapların şekilli ve renkli olması (7)	
	Arka planda çalan ses (6)	
Olumsuz Görülen	Arka planda çalan ses (4)	13
	Zor sorularda düşünmek için yeterli süre olmaması (3)	
	Soru sayısının az olması (2)	
	Hıza göre puan vermesi (2)	
	Başarısız olunca üzülme (2)	

“Kahoot’un kullanımında hangi özellikleri beğeniyorsun? Olumsuz gördüğün yanları var mı?” sorusuna çoğunlukla beğenilen özellikler belirtilmiştir. Bu özellikler belirtilme çokluğuna göre sırayla “yarışma heyecanı vermesi”, “soru çözmeyi eğlenceli hale getirmesi”, “öğrenmeyi geliştirmesi”, “soru ve cevapların şekilli ve renkli olması” ve “arka planda çalan ses” olarak ifade edilmiştir.

Kahoot'un beğenilmediği belirtilen özellikler belirtilme sayına göre sırayla "arka planda çalan ses", "zor sorularda düşünmek için yeterli süre olmaması", "soru sayısının az olması", "hıza göre puan vermesi" ve "başarısız olunca üzülme" olarak listelenmiştir.

Kahoot uygulamasının beğenilen ve beğenilmeyen özellikleri ile ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Yarışma çok zevkli oluyor televizyondakiler gibi... iyi yani bence"(Ö11)

"Bazıları hemen soruları okumadan işaretliyor. Ben de yetişmek için yapmam gerekiyor." (Ö5)

3.3. Kahoot'ta Süre Uygulaması İle İlgili Bulgular

Kahoot uygulamasında sorular için doğru yanıt vermenin yanında hızlı yanıt vermekte uygulama içi puanlamada önemli olmaktadır. Örneğin en kısa zamanda yapılan puanlama bin puana karşılık gelmekte, zaman uzadıkça doğru yanıtın puan karşılığı azalmaktadır. Bu durum ile ilgili öğrenci görüşleri Tablo 3'te iki farklı kategoride listelenmektedir.

Tablo 3. Süre Öğesinin Etkisi İle İlgili Görüşler

Görüşler	Nedenler	Görüşün Belirtilme Sayısı
Olumlu	Hızlı düşünme ve zamanı iyi kullanma (14)	32
	Yarışma havası oluşturma (11)	
	Eğlenceli ve heyecanlı yapma (6)	
	Kopyayı ortadan kaldırma (1)	
Olumsuz	Hızlı yanıtlarken yanlış yapma (4)	7
	Heyecandan yanıtlayamama (2)	
	Zor ve kolay soruların aynı puanda olması (1)	

Kahoot uygulamasında soruya doğru yanıt verme hızına göre değişen puanlama sistemi ile ilgili öğrencilerden 32 olumlu, 7 olumsuz cevabı gelirken, 4 öğrenci hem olumlu hem de olumsuz yönleri bulunduğunu belirtmiştir. Olumlu görüş belirten öğrenciler en fazla “hızlı düşünme ve zamanı iyi kullanma” seçeneğini seçerken sırayla “yarışma havası oluşturma”, “eğlenceli ve heyecanlı yapma” ve “kopyayı ortadan kaldırma” seçenekleri ifade edilmiştir. Olumlu görüş belirtip herhangi bir neden belirtmeyen öğrenciler de bulunmaktadır.

Süre uygulaması ile ilgili olumsuz görüş belirten öğrenciler “hızlı yanıtlarken yanlış yapma”, “heyecandan yanıtlayamama” ve “zor ve kolay soruların aynı puanda olmasını” temalarında görüşlerini ifade etmişlerdir. Kahoot uygulamasında süre kullanımı ile ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

“Çok heyecanlı oluyor.” (Ö29)

“Bazen geçmek için rasgele basıyorum.” (Ö15)

3.4. Kahoot'ta Arka Planda Çalan Müzik Kullanımı İle İlgili Bulgular

Kahoot uygulaması sırasında soru ekrana geldikten sonra, süre bitimine kadar arka planda müzik çalınmaktadır. Bu durum ile ilgili öğrenci görüşleri Tablo 4'te listelenmektedir.

Tablo 4. Arka Planda Çalan Müzik İle İlgili Görüşler

Görüşler	Nedenler	Görüşün Belirtilme Sayısı
Olumlu	Eğlence ve heyecan katması (10) Rahatlatıp, motive etmesi (9) İlgi çekmesi (4)	23
Olumsuz	Dikkat dağıtması (10) Stres oluşturmaya (4)	14

Kahoot uygulamasında arka planda çalan müzik ile ilgili öğrenciler daha çok olumlu görüş belirtmişlerdir. Üç öğrenci hem olumlu hem olumsuz görüş belirtmiştir. Olumlu olduğunu düşününler öğrenciler en fazla “eğlence ve heyecan katması” ve “rahatlatıp, motive etmesi” seçeneklerini daha sonra ise “ilgi çekmesi” teması altında görüş belirtmiştir. Olumsuz olduğunu düşünen öğrenciler ise en fazla “dikkati dağıtması” ve “stres oluşturması” temalarında görüş belirtmişlerdir.

3.5. Kahoot Kullanılmasının Uygun Olduğu Dersler İle İlgili Bulgular

Öğrencilere Kahoot uygulamasının hangi derslerde kullanımının uygun olacağını ilişkin görüşlerinin belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilerden toplanan veriler Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5. Kahoot Kullanımının Uygun Olduğu Dersler

Ders Adı	Dersin Belirtilme Sayısı
Matematik	18
Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	15
Türkçe	13
Fen Bilimleri	10
Sosyal Bilgiler	10
İngilizce	8
Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	2
Beden Eğitimi	1
Kuran-ı Kerim	1
Teknoloji Tasarım	1

Öğrenciler Kahoot uygulamasının en çok Matematik dersinde kullanılmasının uygun olduğu yönünde görüş belirtmişlerdir. Öğrenciler Matematik dersinden sonra sırasıyla en çok Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Türkçe, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler ve İngilizce dersi için olumlu görüş belirtmişlerdir. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Beden Eğitimi, Kuran-ı Kerim ve Teknoloji Tasarım derslerinde Kahoot kullanımı ile ilgili birer ya da ikişer olumlu görüş belirtilmiştir.

3.6. Kahoot'un Kullanılması İstenilen Sıklık İle İlgili Bulgular

Öğrencilere derslerde Kahoot kullanımının hangi sıklıkla yapılmasının kendileri için daha iyi olacağı ile ilgili soruya uygun olan seçeneği belirtmesi istenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Kahoot'un Kullanılması İstenilen Sıklık

İlgili Görüşler	Frekans
Haftada 1 kez	22
Ünite sonlarında	9
Tüm ders saatlerinde	3
Her konunun başında ve sonunda	1
Ayda 1 kez	0

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaklaşık üçte ikisi Kahoot'u haftada bir defa uygulanmasının iyi olacağı görüşünü belirtmişlerdir. 9 öğrenci ise uygulamanın ünite sonlarında yapılmasının daha iyi olacağını belirtmiştir. Formda yer alan ayda 1 kez seçeneğini tercih eden öğrenci olmamıştır.

3.7. Kahoot Uygulamasında Önerilen Soru Sayısı İle İlgili Bulgular

Öğrencilere sınıf içinde yapılan Kahoot uygulamasında bir oturumda kaç soru sorulmasının daha iyi olacağı sorulmuş ve öğrencilere seçenek sunulmuştur. Toplanan yanıtlara göre Tablo 7 oluşturulmuştur.

Tablo 7. Kahoot Uygulamasında Olması Önerilen Soru Sayısı İle İlgili Bulgular

Seçenek	Frekans
5 soru	0
10 soru	1
15 soru	12
20 soru	19
25 soru	1
30 soru	2

Katılımcıların çoğu Kahoot uygulamasının bir oturumunda 20 soru sorulmasının kendileri için daha uygun olacağını belirtmişlerdir. Katılımcıların yaklaşık üçte biri ise 15 soru sorulmasının kendileri için daha uygun olacağını belirtmiştir. Diğer soru sayıları ile ilgili en fazla ikişer görüş işaretlenmiştir.

3.8. Öğrencilerin Kahoot-Kâğıt Temelli Test Tercih Durumları ile İlgili Bulgular

Öğrencilere en son sınıf içinde yapılacak testlerde hangi ortamı ve niçin tercih edecekleri sorulmuş ve elde edilen bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 15. Kahoot- Kâğıt Temelli Test Tercih Oranları ve Nedenleri

Görüşler	Açıklamalar	Görüşün Belirtilme Sayısı
Kahoot’u tercih edenler	Daha eğlenceli olması (19) Yarışma heyecanı vermesi (3) Hızlı geribildirim (3) Daha kolay ve anlaşılır olması (4)	29
Kâğıt üzerinde yanıtlamak isteyenler	Daha kolay ve anlaşılır olması (3) Verilen yanıtı değiştirme olanağı olması (3)	6

Araştırmada öğrencilerin ders sırasında ders ile ilgili sorulacak soruları Kahoot ile mi yoksa Kâğıt üzerinde mi yanıtlamak isteyecekleri sorulmuştur. Verdikleri yanıtların nedenini açıklamaları istenmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu (29’u) Kahoot uygulamasını tercih etmişlerdir. 3’er öğrenci hızlı geribildirim ve yarışma heyecanı için 4 öğrenci ise kolay olması nedeni ile Kahoot’u tercih etmişlerdir. Soruları kâğıt üzerinde yanıtlamak isteyen öğrenciler ise bunun daha kolay ve anlaşılır olması ve verilen yanıtı değiştirme olanağının bulunmasının tercih nedeni olduğunu açıklamışlardır.

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırmada katılımcıların tamamı ders sırasında Kahoot kullanımının derse olan ilgilerini olumlu etkilediğini belirtmiştir. Eğlenceli olması, yarışma heyecanı

vermesi, pekiştirici olması, daha iyi anlamayı sağlaması, zekâ gelişimini sağlaması ve hızlı soru çözmeyi sağlaması gibi nedenler bu duruma gerekçe olarak ifade edilmektedir. Öğrenciler bu nedenlerin dersi daha iyi anlamamı sağlıyor, derse katılım ve gayreti artırıyor, dersi eğlenceli yapıyor, ilgi artırıyor, yanlışları görmeyi ve pekiştirmeyi sağlıyor, stratejik düşünme yeteneği geliştiriyor gibi sonuçlar ortaya çıkardığını belirtmişlerdir. Başarı hedefine ulaşmak için öğretimin tüm aşamalarında derse bağlılığı sağlayan ilgi çekici uygulamaların kullanılması önemlidir (Yılmaz, 2017).

Katılımcılar farklı derslerde de Kahoot kullanımının uygun olabileceği görüşünü belirtirken; Matematik, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Türkçe, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler ve İngilizce gibi dersler daha çok kullanıma uygun görülmüştür. Din Kültürü, Beden Eğitimi, Kuran-ı Kerim, Teknoloji Tasarım gibi dersler çok az ifade edilmiş, diğer dersler hiç belirtilmemiştir. Kahoot'un uygulama sıklığı olarak ise uzun zaman dilimlerinden ziyade haftada bir kez gibi yakın zaman aralıklarının ve bir oturumda 20 ya da 15 sorunun öğrenciler tarafından daha uygun görüldüğü anlaşılmıştır.

Kahoot uygulamasında hızlı doğru cevabı veren katılımcının daha fazla puan alıyor olması öğrenciler tarafından daha çok olumlu bir durum olarak görülmektedir. Olumlu olduğunu düşünen katılımcılar daha hızlı düşünme ve zamanı iyi kullanmayı sağlıyor, hızlı yapan çok puan almalı, yarışma havası oluşturuyor, eğlenceli hale getiriyor gibi nedenler belirtmişlerdir. Hıza göre artan puan almanın olumsuz yönlerini belirten öğrenciler ise hızlı cevap vermek isterken yanlış cevap veriyorum, heyecanlanıyorum gibi nedenler belirtmişlerdir. Kahoot uygulaması sırasında arka planda çalan ses için olumlu görüş daha fazla belirtilmiş olmakla birlikte, olumsuz olduğu düşüncesi de bunun yarısına yakın sayıda ifade edilmektedir. Dikkat dağınıcı olması, heyecan yaptırması gerekçeleri bu duruma neden olarak gösterilmiştir. Öğrenciler

bunların dışında farklı özellikleri de olumlu olarak ifade etmişlerdir. Soru ve yanıtların grafik tabanlı olabilmesi bu konuda belirtilen olumlu görüşlerdendir. Kahoot müzik içermesinin yanı sıra eğlenceli bir grafiksel kullanıcı arabirimi sunması ve televizyonlardaki yarışma programları gibi rekabet içermesi ile eğlenceli bir ortam oluşturmaktadır (Wang ve Lieberoth, 2016). Kahoot kullanımının bir yarışma heyecanı verdiğini belirten katılımcılar bu durumun, heyecan, eğlence ve hırs kattığını belirtmektedirler. Yapıcı ve Karakoyun (2017), Kahoot kullanımı ile ilgili katılımcı görüşlerini inceleyen çalışmalarını, Biyoloji öğretmen adayları ile yapmışlar ve bu çalışmadaki gibi Kahoot'a yönelik olumlu görüşler almışlardır. Korkmaz ve Tetik (2018) uzaktan ve örgün meslek yüksekokulu öğrencilerinin görüşlerini inceledikleri çalışmada, katılımcıların Kahoot uygulamasından hoşlandıkları ve eğlenerek katıldıkları sonucunu çıkarmışlardır. Benzer çalışmalarda katılımcıların Kahoot'u eğlenceli ve ilgi çekici buldukları ve derslerde kullanılmasını istedikleri görülmektedir.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda Kahoot'un sadece BTY dersinde değil başta Matematik olmak üzere Türkçe, Fen ve Teknoloji, Sosyal Bilgiler ve İngilizce derslerinde kullanılabileceği önerilmektedir. Öğretmenlere Kahoot'un haftada 1 kez ve 20 soru şeklinde uygulanması önerilebilir. Özellikle kalabalık sınıflarda ders içi performans belirleme sürecinde her öğrenciye söz hakkı düşmeyeceği için, uygulama kullanılabilir.

Araştırmada öğrencilerin ders içi testler için Kahoot'u daha çok tercih ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu tercihte dijital test aracı kullanımının, öğrenciler tarafından daha eğlenceli bulunması temel neden olarak görülmektedir.

Kahoot ya da diğer dijital test araçlarının kullanımı ile ilgili öğrenci ve uygulayıcı görüşlerinin BTY dersi dışındaki diğer dersler için de araştırılması bu araçların diğer derslerde kullanımı ile ilgili de sonuçların alınmasına katkı sağlayacaktır. Araştırma ortaokul BTY dersi kapsamında yürütülmüştür. Bilişim dersleri farklı

kademelerde, farklı isim ve uygulamaya yönelik içeriklerle sürdürülmektedir. Özellikle mesleki eğitim alanında yapılacak çalışmalar uygulamaya yönelik içeriklerle ilgili öğrenci görüşlerinin incelenmesiyle alana katkı sağlayacaktır. Ayrıca sadece Kahoot değil ortak amaca hizmet eden diğer araçlar inceleme konusu yapılabilir.

KAYNAKÇA

Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgöl, M. (2017). Web 2.0 Eğitimine Yönelik Gerçekleştirilen Bilimsel Bir Etkinliğin Değerlendirilmesi: Katılımcı Görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.

Ata, F. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Web 2.0 Teknolojilerini Kullanım Durumları İle Bilgi Okuryazarlığı Öz-Yeterlik Algıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Atun, H. (2018). Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi (TPAB) Çerçevesi İle Oluşturulmuş Programlama Eğitiminin Öğrenme Çıktıları Üzerine Etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö. ve Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış Çevrimiçi Sınıf Yanıtlama Sisteminin Akademik Başarıya Etkisi ve Sisteme Yönelik Görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (4): 1741-1761

Çetin, H. S. (2018). Implementation of the Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9-20.

- Dellos R. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4): 52-56
- Dolezal, D., Posekany, A., Pucher, R. ve Motschnig, R. (2018). Effects of Introducing a Game-Based Student Response System into a Flipped, Person-Centered Classroom on Object-Oriented Design. *Advances in Web-Based Learning 22-24 August, Chiang Mai: ICWL 2018*, 132-139
- Duban, N. ve Küçükylmaz, E. (2008). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Alternatif Ölçme-Değerlendirme Yöntem ve Tekniklerinin Uygulama Okullarında Kullanımına İlişkin Görüleri. *İlköğretim Online*, 7(3), 769-784.
- Gelbal, S. ve Kelecioğlu, H. (2007). Öğretmenlerin Ölçme ve Değerlendirme Yöntemleri Hakkındaki Yeterlik Algıları ve Karşılaştıkları Sorunlar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*(33), 135-145.
- Horzum, M. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Ismail, M. A.-A. ve Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26.
- Kahoot. Help - Frequently Asked Questions 17 Mayıs 2018 tarihinde <https://kahoot.com/help/#Who-and-what-is-behind-Kahoot> adresinden alınmıştır.
- Korkmaz, Ö. ve Tetik, A. (2018). Örgün ve Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Derslerde Kahoot ile Oyunlaştırmaya Dönük Görüşleri. *Öğretim Teknolojileri & Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 7(2), 46-55.

Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2018). Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı Ortaokul 5 ve 6. Sınıflar. 18 Mayıs 2018 tarihinde <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018124103559587-Bili%C5%9Fim%20Teknolojileri%20ve%20Yaz%C4%B1l%C4%B1m%205-6.%20S%C4%B1n%C4%B1flar.pdf> adresinden alınmıştır.

Piskorz, E. Z. (2016). Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?, *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.

Solmaz S. (2015) Ortaokul Öğrencilerinin Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde Öğrendikleri Bilgileri Diğer Derslerde Kullanabilme Becerileri. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Supa'at, R. F., Narulita, E. ve Kanoklada. (2018). Digital Learning Implementation Using Kahoot Application on Biotechnology of Plant in Mattayom 1. *Journal for Biology and Biology Education*, 16(2), 108-112.

Tsihouridis, C., Vavougiou, D. ve Ioannidis, G. S. (2018). Assessing the Learning Process Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits. Teaching and Learning in a Digital World 27 December 2017 Budapeşte Advances in Intelligent Systems and Computing, 602-612

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.

Wang, A. I. ve Lieberoth, A. (2016) The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation, and Classroom Dynamics Using Kahoot! Reading: Academic Conferences International Limited. (Oct 2016), 738-746

- Yapıcı İ. Ü. ve Karakoyun F. (2017). Biyoloji Öğretiminde Oyunlaştırma: Kahoot Uygulaması Örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 8(4): Ekim 2017: 396-414
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. B. (2017) “Dijital Değerlendirme Araçlarının Ortaokul Öğrencilerinin Derse Bağlılıklarına Etkisi: İki Farklı Okulda Durum.” *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3): 1606-1620.
- Yurdugül, H. ve Bayrak, F. (2014). İlkokul Öğrencilerinin Web Tabanlı Biçimlendirmeye Dönük Değerlendirme Sistemini Kabulleri. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 13(26), 167-186.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

In our education system, student centeredness has become a concept that is always said and is on the agenda. The student-centered approach for different courses can be achieved by designing different methods and training processes. In this study, the including of web 2.0 tool Kahoot to the training process in Information Technology and Software course will be examined. With the updated Information Technologies and Software course curriculum, the achievements are expanded by including the teaching of programming. However, negative situations such as lack of information technology classes, lack of information technology classes as equipment, and crowding of the number of students for the use of information technology class are frequently encountered. In order to educate the students who are adapting to the development of the future information technologies, it is necessary to employ the applicable interactive tools.

Method

In this study which examines students' opinions about use of Kahoot in information technologies class, qualitative research method is used. In the study, it was tried to find out which aspects and how the use of Kahoot application in the information technologies class affected the students. Students' opinions were applied on subjects such as frequency of application and number of questions.

Participants of the study are 35 students who are taking Information Technology courses in a public secondary school in Nevşehir, in 2017-2018 academic year.

In order to collect the data, a semi-structured form which was formed by the researcher and presented to the expert opinion was used. There are 8 questions in the interview form. In this study, students' opinions about Kahoot use in Information Technologies and Software class were studied on the following issues. The use of Kahoot within the scope of the research;

- How it affects students' interest in the course
- The number of questions, frequency of application, positive and negative aspects of the student ideas have been tried to determine with the teacher and students wanted to establish empathy at some points.

Findings (Results)

For each research question, answers from participants were analyzed.

All students responded positively to the question of the effect of using Kahoot on students' interest in the course. The option "It affects the student feelings." is further expressed by the students in the article on why the use of Kahoot affects students' interest in the lesson. The students who participated in the study were answered the question "How often Kahoot should be used?" as "Once in a week".

In the question about the purpose of using Kahoot in the lessons "Reinforcing what you have learnt" is the most preferred answer. "Making the lesson more fun", "Having fun" follow this answer. In the Kahoot application, the students who are playing in the background have mostly positive opinions. As the reason for feeling the effect of competition, students gave the answers as "excited", "happy and fun", "ambitious", "faster and more practical".

In the application's reports section, 33 students responded about the questions that are seen to be answered incorrectly as "I want to work again." 2 students gave the answer "no".

Conclusion and Discussion

All of the participants stated that the use of Kahoot during the course positively affected their interest in the course. The reason for this is that it is fun, it gives excitement to the competition, it is reinforcing, it provides better understanding, it provides intelligence development and it provides quick question. The students specified as a better understanding of the lessons, increase the participation and effort in the lesson, make the lesson fun, increase the interest, reveal the results such as providing the errors to see and reinforce.

In the article which students must answer as if they are the teacher of the course, they responded that they would use the Kahoot in their class. In the study that students would prefer to use of Kahoot, because "The lesson becomes more fun, students become more concerned, re-reinforcement is provided, students can learn and test what they cannot learn, it develops the intelligence of the students."

Participants stated that it may be appropriate to use Kahoot in different courses. Courses such as Mathematics, Information Technologies, Turkish, Science, Social Studies, and English were seen as more appropriate to use.

The fact that the respondent with the fastest correct answer in the Kahoot Application is getting the most points seen as a positive situation by the students. While the positive opinion for the background playing sound during Kahoot application is more stated, the opinion that it is negative is also expressed in a close number. Apart from these, students express different features in a positive and negative way. The fact that the questions and answers are in geometrical shapes is one of the positive opinions on this subject.

Participants who state that the use of Kahoot gives a feeling of competition indicate that this situation adds excitement, fun and ambition. It was understood that the students were happy to answer the questions correctly, while the students who gave the wrong answer were sad, but they expressed that they waited for the other questions ambitiously.