

COVID- 19 PANDEMİ SÜRECİNDE ONLİNE DİN EĞİTİMİ FAALİYETLERİNDE OYUNLAŞTIRMA: KAHOOT! UYGULAMASI ÖRNEĞİ

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Zeki GÖKSU

Öz: Araştırmanın amacı, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İlahiyat Fakültesi öğrencilerinin 2019-2020 eğitim-öğretim yılında online olarak yapılan öğretim teknolojileri ve materyal tasarım dersinde deneyimledikleri bir oyunlaştırma aracı olan Kahoot! uygulaması hakkında ortaya koydukları görüşlerini tespit etmektir. Araştırmaya dahil edilen 110 öğrenciden 83'ü ankete katılarak sorulara cevap vermiştir. Araştırmada karma araştırma yöntemlerinden "iç içe karma desen" kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan 4 soruluk memnuniyet anketi ile katılımcıların deneyimlerini serbestçe ortaya koymalarına fırsat vermek amacıyla tek soruluk standartlaştırılmış açık uçlu görüşme formu kullanılmıştır. Kahoot! uygulaması öğrencilerin büyük bir kısmı tarafından eğlenceli, öğretici, güzel, faydalı, kullanımı kolay, kavram öğretiminde etkili bir uygulama olarak tarif edilmiş, bazılarına göre ise uygulaması zor, karmaşık ve zaman alıcı bir uygulama olarak betimlenmiştir. Sonuç olarak ister online ister yüz yüze eğitim açısından Kahoot! uygulamasının özellikle pekiştirme, tekrar veya değerlendirme aşamalarında kullanılmasının oldukça faydalı olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: din eğitimi, oyunlaştırma, öğretim materyalleri, dijital materyaller, kahoot!

GAMING IN ONLINE RELIGIOUS EDUCATION ACTIVITIES DURING THE COVID-19 PANDEMIC: KAHOOT! APPLICATION EXAMPLE

Abstract: The aim of the research is to determine the opinions students of Theology Faculty of Erzincan Binali Yıldırım University as a result of their experiences about the kahoot! application they learned as a teaching gamification material in the online instructional technologies and material design course in the spring semester of 2019-2020 academic year. Out of 110 students included in the study, 83 participated in the survey and answered the questions. In the research, "intertwined mixed design", one of the mixed research methods, was used. A single-question, standardized open-ended interview form was used in order to allow the participants to freely express their experiences with the 4-question satisfaction survey prepared by the researcher. Kahoot! The application was described as fun, instructive, beautiful, useful, easy to use, effective in teaching concept, by most of the students, and according to some, it was described as a difficult, complex and time-consuming application. As a result, it can be said that the use of kahoot application, especially in reinforcement, repetition or evaluation stages, is very useful in terms of online or face-to-face education.

Key Words: religious education, gamification, teaching materials, digital materials, kahoot.

ORCID ID : 0000-0003-0875-2226

DOI : 10.31126/akrajournal.1125806

Geliş tarihi : 03 Haziran 2022 / Kabul tarihi: 12 Temmuz 2022

* Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri, Din Eğitimi.

Giriş

İnsanlık, Eski Çağlardan beri salgın hastalıklar sebebiyle oldukça buhranlı dönemler geçirmiştir. Bunun en son örneği 2019 yılında Çin'in Wuhan kentinden çıkıp tüm dünyayı saran Covid-19 pandemisidir. Ülkeler pandemi sebebiyle oluşacak kitlesel ölümleri en aza indirmek ve vatandaşlarını korumak amacıyla toplu yaşam alanlarında kalabalık toplulukların bir araya gelmesini önlemek amacıyla evde karantina, seyahat yasağı vb. kısıtlamaları zorunlu bir şekilde uygulama koymuşlardır. Tabii bu durum birçok sektörü etkilemiştir. Evde kalma zorunluluğu, toplu hâlde bir araya gelme kısıtlamalarından en çok etkilenen sektörlerden biri de eğitim sektörüdür.¹

Online eğitim, pandemi öncesinde, özellikle son yıllarda internet altyapısının gelişmesiyle, dil kursu vb. süreli öğretim faaliyetleri için seçenek olarak sunulan fakat yüz yüze öğretime göre daha az tercih edilen bir sistem olarak ortaya çıkmıştır. Ancak aşı vb. önlemlerin zamanında yetişmemesi, pandemi sebebiyle karantina sürecinin uzaması, okulların uzun süre kapalı kalmasını zorunlu kılmış ve yüz yüze öğretime alternatif online öğretim modelleri ve araçları önem kazanmıştır. Öyle ki bu alanda hizmet veren uzaktan eğitim araçları oluşan talep sebebiyle ciddi bir gelişme göstermiş ve popüler hâle gelmişlerdir. Bu bağlamda başta örgün eğitim olmak üzere pandemi sebebiyle yapılamayan yüz yüze öğretim bu alana taşınmış, hatta Kur'an öğretimi gibi dinî içerikli kurslarda online platform üzerinden yürütülmeye çalışılmıştır.²

Eğitimin ister uzaktan olsun ister yüz yüze yapılsın, geçmişten günümüze önemli konularından biri de din olagelmıştır. İster semavi ister gayri semavi olsun din, genellikle toplumların ibadetlerini ve muamelelerini tatbik için öğrenmeye çalıştığı, kıymet verdiği önemli değerlerinden biridir. Çünkü din, inananları tarafından "bütün varlığına sindirilmesi gereken bir kültür" olarak algılanmaktadır.³ İnsanlar için bu derece öneme sahip din mefhumunun öğrenilip içselleştirilmesi, nesilden nesle aktarılması iyi bir din eğitimiyle mümkün olabilir.

Din ve eğitim kavramlarının tarihçesi ve birbiriyle olan ilişkisi irdelendiğinde insanlık tarihi kadar eskilere dayandığı ve birbiriyle çok sıkı ilişki içinde olduğu görülecektir. Bu iki kavramın nihai amacı iyi ve faydalı insanlar yetiştirmektir. Bu sebeptendir ki eğitim kurumları üzerinde dinin ciddi etkisi

1. TÜBA, *Covid-19 Pandemi Değerlendirme Raporu* (Türkiye Bilimler Akademisi Yayınları: TÜBA, 2020); Muhammet Fatih Genç vd., "Koronavirüs (Covid-19) Sürecinde İlahiyat Alanında Lisansüstü Eğitim Gören Öğrencilerin Uzaktan Eğitime Bakışları", *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 21/1 (31 Mart 2021), 71-97.

2. "Haydi Türkiye Evden Kur'an Öğrenmeye" (Erişim 21 Ocak 2022).

3. Nurettin Topçu, *Türkiye'nin Maarif Davası* (İstanbul: Dergâh Yayınları, 2005), 180.

olduğu tarihsel bir vakıdır.⁴ Eğitimin hedefleri “kasıtlı ve istendik değişimler” şeklinde ifade edilmektedir. Ancak bu durum bireyin içinde yaşadığı topluma uyumu, kültürlenmesi ve kendi doğasına uyum sağlaması ile mümkün olabilir. Dinin temel hedeflerinden birinin de bireyin kendi doğasına uyumlu olduğu nazara alındığında her iki kavram arasında hedef birliği olduğu söylenebilir.⁵

Din eğitimi, genel eğitimden mahiyetçe çok farklı olmadığından dolayı, genel eğitim için geçerli olan her şey din eğitimi için de geçerlidir.⁶ Bu kavram, bireyin din ile ilgili her türlü öğrenmesini kapsayan bir kavramdır.⁷ Din eğitimi özetle “inanılan dinin eğitimidir”. Başka bir ifadeyle, inananı ve mensubu olunan dinin eğitim süreçlerine dâhil edilmesi şeklinde de tanımlanabilir.⁸ Bütün dinlerin teorik ve pratik yönlerinin bulunduğu nazara alındığında bunun eğitim yoluyla aktarımının kaçınılmaz olduğu ortaya çıkmaktadır. Çünkü din eğitimi ve öğretiminin temel hedefi dinî olanın hissedilmesi, davranışa dönüştürülmesi ve insanların yaşam alanlarında doğru biçimde yer bulmasıdır. Bu hedefe ulaşmanın en temel yolu dinî bilgilerin doğru zamanda, doğru yöntemlerle ve ehil kişiler tarafından sunulmasından geçer.⁹

Din eğitimi, geçmişten beri ailede, okulda, hatta bizzat ibadethanelerde sürdürülmektedir. Günümüzde ise bunların yanı sıra örgün eğitim içinde sayılan imam hatip ortaokulları ve liselerinden yüksek öğretime kadar her kademedeki seçmeli/zorunlu dersler ve mesleki din eğitimi gibi birçok uygulamayı kapsar.¹⁰ Ayrıca son yıllarda medya da bu kapsamın içine dâhil edilmiştir. İletişim kaynaklarının çoğalması birçok alanı etkilediği gibi din eğitimi alanını da kaçınılmaz bir biçimde etkilemiştir. İnternetin gittikçe yaygınlaşması teknolojik araçlarla çoklu sistemlere sahip olması dinî bilgiye daha çok erişilebilir hâle getirmiş, dijital çağın endüstrileşmiş dini olarak “dijital din” ve onun kutsal/maneviyat unsurlarının da medyatikleşerek dijitalleşmesi dinin bu çağa uygun olarak yorumlanmasını bir bakıma zorunlu kılmıştır.¹¹

4. Hasan Dam vd., “Çocukluk Dönemi Din Eğitimi”, *Gelişimsel Basamaklara Göre Din Eğitimi*, ed. Mustafa Köylü- Mustafa Köylü (Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2017), vii.

5. Yıldız Kızılabdullah, “Kavramsal Çerçeve: Eğitim, Öğretim ve Din”, *Din Eğitimi*, ed. Recai Doğan- Remziye Ege (Ankara: Grafiker Yayınları, 1997), 53.

6. Muhammed Şevki Aydın, *Din Eğitimi Bilimi* (Kayseri: Kimlik Yayınları, 2017), 81.

7. Bayramali Nazıroğlu, “Din Eğitiminde Temel Kavramlar ve Bilimselleşme”, *Din Eğitimi*, ed. İbrahim Turan - Bayramali Nazıroğlu (Ankara: Bilay, 2021), 22.

8. Cemal Tosun, *Din Eğitimi Bilimine Giriş* (Ankara: Pegem A Yayınları, 2012), 7.

9. Muhiddin Okumuşlar, “Din Eğitiminin Psiko-Sosyal ve Kültürel Temelleri”, *Din Eğitimi*, ed. İbrahim Turan - Bayramali Nazıroğlu (Ankara: Bilay, 2021), 41.

10. Nurullah Altaş, *Din Eğitimi* (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022), 49.

11. Mustafa Alıcı, “Metafizik Kutsallıktan Sanal Gerçekliğe: Dijital Din”, *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi* 10/27 (2022), 253-278.

Bu bakımdan din eğitimcilerinin farklılaşan iletişim biçimlerine kayıtsız kalmamaları, kullandıkları yöntem, teknik, araç/gereç ve materyalleri yenilenen iletişim araçlarına ve teknolojiye göre güncellemeleri gerekmektedir.¹²

Teknolojideki hızlı değişim, bugünün ebeveynlerini ve eğitimcilerini ona ayak uydurma hususunda ciddi anlamda zorlamaktadır. Bir teknolojinin dünya çapında 50 milyon kullanıcıya kaç yılda ulaştığını gösteren penetrasyon testine göre radyo 38 yıl, kablolu telefon 20 yıl, televizyon 13 yıl, internet ise 4 yıl sürmüştür. Daha ilginç Facebook 2 yılda, youtube 1 yılda, angry bird ise 35 günde 50 milyon kullanıcıya ulaşmıştır.¹³ Bu durum ister genel eğitim olsun isterse dinî eğitim, artık ne ebeveynlerin ne de eğitimcilerin göz ardı edemeyeceği bir gerçektir. Bu sebeple bu gerçek göz ardı edilip çocukların eğitim sürecine olumlu bir şekilde yansıtıl(a)mazsa yapılacak eğitim faaliyetlerinin verimsizliği bir yana, dijital platformlar aracılığıyla sunulan kontrolsüz oyun programlarından ve diğer sosyal platformlardan çocukların olumsuz yönde etkilenmesi son derece yüksek bir ihtimaldir. Çağın değişim ve gelişimini doğru okumak en başta eğitimcilerin görevi olmalıdır. Bu bağlamda öğretim faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası olan teknolojinin din öğretiminde de kullanılması yadsınmaz bir gerçektir.¹⁴ Hatta bu kullanım alanı günümüzde dijital oyunlarda dâhil olmak üzere eğitimde kullanılabilecek her türlü dijital oyun materyallerini de kapsamalıdır.

Eğitimde oyunlaştırma Eski Çağlardan beri eğitimcilerin gündeminde olan bir konudur. Özellikle 20. yüzyıldan bu yana oyun araç gereçlerinin niteliği ve eğitsel yönü oldukça gelişim göstermiş, oyun araç gereçlerinin -bir oyunlaştırma aracı olarak- eğitim faaliyetlerinde kullanımı konusunda oldukça mesafe kat edilmiştir.¹⁵ Oyunun bir çocuğun gelişiminde kritik öneme sahip olduğu hususunda, özellikle okul öncesi çağı çocukları için, evrensel bir kabul vardır. Çocuklar oyunla büyür, gelişir ve kolay bir şekilde öğrenirler. Oyun esnasında dikkatlerini toplar, başarıya ulaşmak için elinden gelenin en iyisini ortaya koymaya çalışırlar. Oyunlaştırmanın çocuklar üzerindeki bu etkisinden din eğitimi faaliyetlerinde de faydalanılabilir. Böylece yapılan öğretim faaliyeti daha eğlenceli hâle getirilerek etkililiği artırılabilir.¹⁶ Din

12. Ahmet Koç, *Din Eğitiminde Etkili İletişim* (İstanbul: Rağbet Yayınları, 2016), 9-10.

13. Kristy Goodwin, *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek* (İstanbul: Aganta Kitap, 2018), 17.

14. Mehmet Zeki Göksu, "Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme: Temel Kavramlar", *Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme*, ed. Rıdvan Demir - Tuğrul Yürük (Ankara: Nobel Bilimsel, 2021), 8.

15. Miray Danacı Özügen, "Eğitsel Araç Gerecin Tarihsel ve Kültürel Gelişimi", *Eğitimde Araç-Gereç Geliştirme*, ed. Miray Danacı Özügen (Ankara: Eğiten Kitap, 2017), 16.

16. Mehmet Faruk Bayraktar- Bilal Yorulmaz, "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı", *Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi*, ed. Recep Kaymakcan vd. (İstanbul: DEM Yayınları, 2011), 705-746.

öğretiminde ders ortamında kullanılacak eğitsel oyunlar ya da -oyunlaştırma araçları- öğretim sürecinin bir parçası olacak şekilde uyarlanarak derse dahil edilmelidir.¹⁷ Ancak günümüz çocuklarının oyun anlayışının teknoloji yüzünden değişime uğradığı hususu da göz ardı edilemeyecek bir gerçektir. Dijital bilgisayar oyunları hem ebeveynler hem de eğitimciler için kendi çocukluklarında kullanmadıkları, ayrıntılı olarak bilgi sahibi olamadıkları çok yeni araçlardır. Bu anlamda bilgisayar oyunlarının nasıl oynandığı, uygulamaların nasıl kurulduğu ve içeriğinin güvenli olup olmadığı hususlarında araştırma yapmak eğitimciler ve ebeveynler için bir görev ve bilmesi gereken bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Oyunun bir çocuğun gelişiminde kritik öneme sahip olduğu hususunda, özellikle okulöncesi çağı çocukları için, evrensel bir kabul vardır. Ama günümüz çocuklarının oyun anlayışının teknoloji yüzünden değişime uğradığı hususu da göz ardı edilemeyecek bir gerçektir. Dijital bilgisayar oyunları hem ebeveynler hem de eğitimciler için kendi çocukluklarında kullanmadıkları, ayrıntılı olarak bilgi sahibi olamadıkları çok yeni araçlardır. Bu anlamda bilgisayar oyunlarının nasıl oynandığı, uygulamaların nasıl kurulduğu ve içeriğinin güvenli olup olmadığı hususlarında araştırma yapmak eğitimciler ve ebeveynler için bir görev ve bilmesi gereken bir alan olarak ortaya çıkmaktadır.¹⁸ Artık öğretim materyali olarak sadece kitapların kullandığı bir öğretim anlayışı öğrencileri güdüleyememekte, geleneksel öğretim yöntemleri ve klasik ders işleme biçimleri verimli bir ders için yeterli olamamaktadır. Bu nedenle her eğitimci, optimum sonuçlar elde etmek için çağın gerektirdiği etkili öğretim yöntem ve biçimlerini kullanmalıdır. Öğrencinin başarısı, öğretme biçiminde yatar. Bu nedenle, öğretmenlerin öğrencileri için uygun öğretim yöntemlerini ve materyalleri arayıp bulmaları ve kullanmaları önemlidir.¹⁹ Özellikle son yıllarda eğitim teknolojisinin bir ürünü olarak bilgisayarların öğrencilerin çalışma masalarında ve sınıflarda yerleşmesinden sonra kullanılan öğretim materyallerinin dijital hâle dönüştüğü ve gün geçtikçe de alternatiflerinin çoğaldığı görülmektedir. Bu anlamda dijital bir materyal ve oyunlaştırma aracı olarak Kahoot! uygulaması da bunlardan biri olarak sayılabilir.

Kahoot! uygulaması, 2013 yılında ortaya çıkan oyun tabanlı bir öğretim materyalidir. Web tarayıcısı ve internet bağlantısı olan bilgisayar, akıllı telefon veya tablet gibi herhangi bir cihazdan kolayca erişilebilen Kahoot! öğretmenlere öğrencilerin derste öğrendikleri bilgilerini test etme fırsatı veren

17. Adem Güneş, *Din Öğretimi Materyalleri* (İstanbul: Dem Yayınları, 2015), 261.

18. Goodwin, *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek*, 140-143.

19. M. E. Ismail vd., "Implementation of The Gamification Concept Using Kahoot! Among TVET Students: An Observation", *Journal of Physics: Conference Series* 1140/ (Aralık 2018), 012013.

ve onların etkin bir şekilde derse katılımlarını sağlayan yeni ve ilgi çekici yöntemler sunar. Kahoot! sadece öğretmenler ve akademisyenler tarafından değil, eğlenceli bir sosyal deneyim arayan işletmeler ve diğer bağımsız kullanıcılar tarafından da kullanılabilen çok yönlü bir uygulamadır.²⁰

Hem eğitimciler hem de öğrenciler için kullanıcı dostu olan Kahoot! iyi bilinen oyun tabanlı öğrenme platformlarından biridir. Bu oyun tabanlı uygulama, öğrenenlerin bilgilerini tekrarlamak ve/veya gözden geçirmek ve eğlenceli bir şekilde hafif bilgi yarışması formatında değerlendirmek için özel olarak tasarlanmış ve amaçlanmıştır. Kahoot! şu anda ihtiyaç ve ilgi alanlarına göre uygun şekilde kullanılabilen quiz, kelime oyunu, anket ve tartışma olmak üzere dört tür forma sahiptir.²¹ Türkçe dil desteği de verilen web sayfasında Kahoot! uygulamasının nasıl oluşturulacağı, nasıl oynanacağı hakkında ayrıntılı bilgi verilmektedir. Üyelik sistemi ile kullanılabilen Kahoot! un ücretsiz versiyonu sınırlı kullanıma izin vermekte, tam sürüm kullanımını için ücret talep edilmektedir.²² Ücretli olmasına rağmen özellikle pandemi sebebiyle online eğitime geçilmesiyle birlikte Kahoot! gibi dijital materyallerin popülaritesi tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de giderek artmış, kullanıcı sayısı son bir yılda 22 milyona ulaşmıştır.²³

Tam sürüm uygulamasının ücretli bir şekilde kullanıma sunulması bir dezavantaj olarak görülse de Kahoot! uygulamasının verimli bir öğretim için oldukça faydalı olduğu söylenebilir. Çünkü bu uygulama eğitimcilerin yaratıcılığının ortaya çıkmasına, öğrencilerin içsel ve dışsal motivasyonlarının sağlanmasına fırsat verir. Kahoot! gibi oyun temelli öğrenme araçları, gelecekteki öğretimde ve günlük yaşamda olmayan sıra dışı bir heyecan sağlar. Öğrencilerin normalde istekli bir şekilde yapmayacakları görevleri yapmaktan zevk almalarını ve yapmaya devam etmelerini sağlayabilir.²⁴

Eğitim teknolojilerinin gelişmesiyle Kahoot! uygulamasının yaygınlaşması ve öğretim faaliyetlerinde kullanılmasının getirdiği birtakım sonuçlar ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda söz konusu uygulamanın avantajları ve dezavantajları hakkında bilimsel yayınların giderek artması dikkat çekicidir. Özellikle son yıllarda yapılan yayınlar incelendiğinde eğitimde bir oyunlaştırma aracı

20. Jessica Marello, “Kahoot Is a Fun Free Game-Based Classroom Response System | Emerging Education Technologies” (Erişim 28 Aralık 2021).

21. Noldy richard Supit - H.T. Effendy Suryana, “Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!”, *Indonesian Journal of Informatics Education* 2/2 (2018), 127-134.

22. “Kahoot! for schools: how it works | Feature overview”, *Kahoot!* (Erişim 13 Ocak 2022).

23. “12 ayda 22 milyon kullanıcıya ulaştık”, *Ekonomist* (blog), 29 Temmuz 2021.

24. Debbita Tan vd., “Kahoot! It: Gamification in Higher Education”, *Pertanika Journal of Social Science and Humanities* 26 (01 Mart 2018), 565-582.

olarak Kahoot! hakkında; dersi ilgi çekici ve eğlenceli hâle getirdiği, öğrencilerin derse katılmasını sağladığı, derste pekiştirme ve değerlendirme yapabilmek için kullanışlı bir dijital öğretim materyali olduğu şeklinde birçok olumlu tespit yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte Kahoot! uygulamasının kullanılabilmesi için iyi bir internet bağlantısı gerektirmesi, cevaplama süresi yeterli verilmediğinde öğrencilerin düşünmeden cevap vermeleri ve teknolojiyi kullanmakta zorlanan öğrenciler için özellikle değerlendirme hususunda bazı olumsuzluklara neden olması sebebiyle az da olsa bazı olumsuz tespitler de görmek mümkündür.²⁵

İlgili literatür araştırması, yapılan anketler ve öğrenci görüşlerine bağlı olarak oyun tabanlı bir öğretim platformu olan Kahoot! uygulamasının derslerde bir oyunlaştırma aracı olarak kullanılmasının olumlu ya da olumsuz etkileri araştırmanın problemini oluşturmaktadır. Ayrıca araştırmada alt problemler olarak aşağıdaki sorulara yer verilmiştir:

1. Kahoot! ile oynayarak öğrenmek çok zevklidir.
2. Kahoot!`un kullanımı kolaydır.
3. Kahoot!`un öğretim ortamında kullanılması öğrenme ortamını daha fazla etkileşimli hâle getirir.
4. Kahoot!, öğrenilmesi istenen kavramların anlaşılmasına yardımcı olur.

Araştırmada 5. soru tek soruluk yapılandırılmış görüşme formu şeklinde açık uçlu olarak sorulmuştur:

5. “Kahoot! hakkındaki deneyimlerinizi nasıl tarif edersiniz?” sorusu sorularak herhangi bir sınır, tanı konulmadan öğrencilerin Kahoot! uygulaması ile ilgili deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir.

Bu çalışmanın amacı, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi öğrencilerinin online olarak yapılan öğretim teknolojileri ve materyal tasarım dersinde deneyimledikleri bir oyunlaştırma aracı olan Kahoot! uygulaması hakkında ortaya koydukları görüşlerini tespit etmektir.

Araştırma, din öğretiminde bir oyunlaştırma aracı olarak Kahoot!`un kullanımı hakkında yapılan ilk çalışma olması ve Türkiye’de daha önce bu konuda yapılmış bir çalışma bulunmaması bakımından önem arz etmektedir.

25. Abouzar Rajabpour, “Teachers’ Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot!”, *English cLinguistics Research* 10/ (22 Kasım 2021), 49; Alf Inge Wang- Rabail Tahir, “The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review”, *Computers & Education* 149/ (01 Mayıs 2020), 103818; Murat Polat, “Yükseköğretimde Kahoot Kullanmak Ya Da Kullanmamak: Öğretmen Adaylarının Kahoot’la Öğretime Yönelik Görüşleri”, *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi* 3/2 (10 Ekim 2019), 139-157; Nafiye Çigdem Aktekin vd., “Let’s Kahoot! Anatomy”, *Utilicemos Kahoot! Anatomía*. 36/2 (Haziran 2018), 716-721; Ismail vd., “Implementation of The Gamification Concept UsingKAHOOT! Among TVET Students”.

Bu araştırma, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İlahiyat Fakültesinde okuyan ve öğretim teknolojileri ve materyal tasarım dersini seçen öğrencilerin ortaya koydukları görüşler ile sınırlıdır.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın modeli

Araştırmada karma araştırma yöntemlerinden “iç içe karma desen” kullanılmıştır. İç içe karma desen; araştırmacının verileri geleneksel nicel ve nitel desenler şeklinde topladığı ve yorumladığı durumlarda oluşur.²⁶

2.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni Erzincan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi öğrencileridir (790 Öğrenci). Örneklemi ise 2019-2020 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde öğretim teknolojileri ve materyal tasarım dersini alan 110 ilahiyat fakültesi öğrencisidir. Araştırmaya dâhil edilen 110 öğrenciden 83'ü ankete katılarak sorulara cevap vermiştir. Bu bakımdan katılımcı sayısının evreni temsil ettiği görülmektedir.

Ankete katılımcıları 70 kız (%84,33) 13 erkek (%15,67) öğrenciden oluşmaktadır. Bunların 74'ü bekâr (%89,16) 7'si ise (%10,84) evlidir. Öğrencilerin cinsiyet özelliklerine göre çoğunluğun kız olması, okulun genel öğrenci profilinin ağırlıklı olarak kızlardan oluşması 3. sınıfların bu profile uygun olması sebebiyledir (87 Kız + 23 Erkek =110 öğrenci). Katılımcı öğrencilerin yaş aralıklarına gelince 76'si (%91,57) 20-30 yaş aralığında, 7'si ise (%8,43) 31-40 yaş aralığındadır.

2.3. Veri Toplama Teknikleri

Araştırma, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İlahiyat Fakültesinde okuyan ve öğretim teknolojileri ve materyal tasarım dersini seçen toplam 83 gönüllü öğrencinin katılımıyla yapılan bir çalışmadır. Araştırmacı tarafından bu çalışma için hazırlanan 4 soruluk memnuniyet anketi ile kendi özel fikirlerini ortaya koymak amacıyla sorulan tek soruluk standartlaştırılmış açık uçlu görüşme sorusunu katılımcılar cevaplamışlardır. Anket, araştırma yapmak için kullanılan en yaygın veri toplama tekniğidir.²⁷ Araştırmacı ile katılımcı arasındaki iletişim yazılı yapılır ve kendine yöneltilen soruları rahat bir ortamda katılımcı cevaplama olanağına sahip olur.²⁸ Standartlaştırılmış görüşme ise katılımcıların düşünce, fikir ve

26. John W. Creswell- Vicki L. Clark Plano, *Karma Yöntem Araştırmaları*, çev. Yüksel Dede- Selçuk Beşir Demir (Ankara: Anı Yayıncılık, ts.), 80.

27. W. Lawrence Neuman, *Toplumsal Araştırma Yöntemleri*, çev. Özge Sedef (Ankara: Baskı Odası, 2006).

28. Suat Cebeci, *Bilimsel Araştırma ve Yazma Teknikleri* (İstanbul: Alfa, 2018), 99-100.

tutumlarını ortaya çıkarmak amacıyla önceden belirlenmiş sorular kullanılarak bilgi toplanmasıdır.²⁹

2.4. Uygulama ve Etik

Anket ve görüşme soruları Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'nun 30/04/2020 tarih ve 04/10 protokol numaralı kararı doğrultusunda 10-14/05/2020 tarihleri arasında Google doküman sistemi ve zoom platformu kullanılarak online uygulanmıştır.

2.4. Verilerin Çözümü

Araştırmanın analiz kısmında, anket formundan elde edilen bulguların frekans ve yüzde dağılımları tablolar hâlinde verilmiştir. Ayrıca açık uçlu yapılandırılmış görüşme sorusuna verilen cevaplar temalandırılmıştır. Elde edilen veriler tablolar hâline getirilerek yorumlanmıştır.

3. Bulguların Analizi ve Yorumlanması

Araştırmanın bu kısmında, araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen verilerin analiz sonuçlarının yorumlarına yer verilmiştir. Katılımcıların cinsiyet, yaş, medeni hali, bölümü, mesleki kıdemi ve çalışma türüne göre frekans ve yüzde dağılımları ve katılımcıların ankete verdikleri cevapların frekans ve yüzde dağılımları verilmiştir.

3.1. Kahoot! Öğrenci Değerlendirme Sonuçlarının Analizi

Bu bölümde öğrencilere sorulan soruların cevapları tablo hâlinde verilmiş ve gerekli açıklamalar yapılmıştır.

3.1.1 Din Eğitiminde Oyunlaştırma

Aracı Olarak Kahoot!'dan Öğrenci Memnuniyeti

Katılımcı öğrencilerin memnuniyet düzeylerini ortaya koyan ilk soruya verilen google doküman sisteminin verdiği tablo orijinal hâliyle resim formatında aşağıda sunulmuştur:



Grafik 1.1. Kahoot! Öğrenci Memnuniyeti Dağılımı

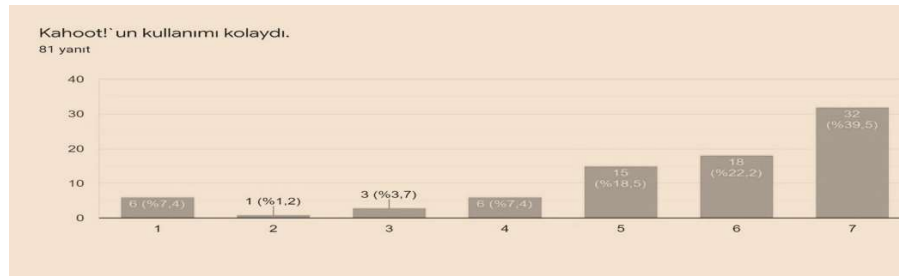
29. Bruce L. Berg - Howard Lune, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, ed. Hasan Aydın (Konya: Eğitim Yayınevi, 2015), 133.

Grafik 1.1.'e bakıldığında öğrencilerin büyük çoğunluğu öğretimde Kahoot! uygulamasının kullanılmasından oldukça memnun olduklarını (%92,6) ifade etmişlerdir. Öğrencilerin oynayarak öğrenmekten zevk aldıklarını belirttikleri görülmektedir.

3.1.2. Din Eğitiminde Oyunlaştırma

Aracı Olarak Kahoot!'un Kullanımı

Öğrencilere Kahoot! uygulamasının kullanımının kolay olup olmadığına dair sorulan 2. soruya verilen cevaplar resim 1.2.'de aşağıda sunulmuştur:



Grafik 1.2. Kullanım Kolaylığını Gösterir Dağılım

Grafik 1.2.'de ise öğrencilerin çoğunluğu (%80,2) Kahoot! programının kullanımının kolay olduğunu belirtmişlerdir. Bu durum Kahoot! programının öğrenciler tarafından kolaylıkla kullanabildiğini göstermektedir.

3.1.3. Din Eğitiminde Oyunlaştırma

Aracı Olarak Kahoot!'un Öğrenci Etkileşimine Etkisi

Kahoot! uygulamasının öğretim ortamını etkileşimli hâle getirip getirmediği hakkında sorulan 3. soruya verilen cevaplar aşağıda sunulmuştur:



Grafik 1.3. Öğretim Ortamı Etkileşim Düzeyini Gösterir Dağılım

Grafik 1.3.'e göre öğrencilerin çoğunluğu (%67,9) Kahoot! programının öğrenme ortamını canlandırdığını ve daha fazla etkileşimli hâle getirdiğini ifade etmişlerdir. Bununla birlikte öğrencilerin bir kısmı (%29,6) bu durumun aksini düşündüklerini belirtmişlerdir. Buna göre öğrencilerin çoğu Kahoot! programının kullanımının dersi daha canlı hâle getireceğini düşünmelerine rağmen diğer bir kısmı ile aynı görüşü paylaşmamaktadırlar.

3.1.4. Din Eğitiminde Oyunlaştırma

Aracı Olarak Kahoot!'un Kavram Öğretimine Etkisi

Kavram öğretimine Kahoot! uygulamasının etkili olup olmadığı hakkında sorulan 4. soruya öğrencilerin verdikleri cevaplar aşağı sunulmuştur:



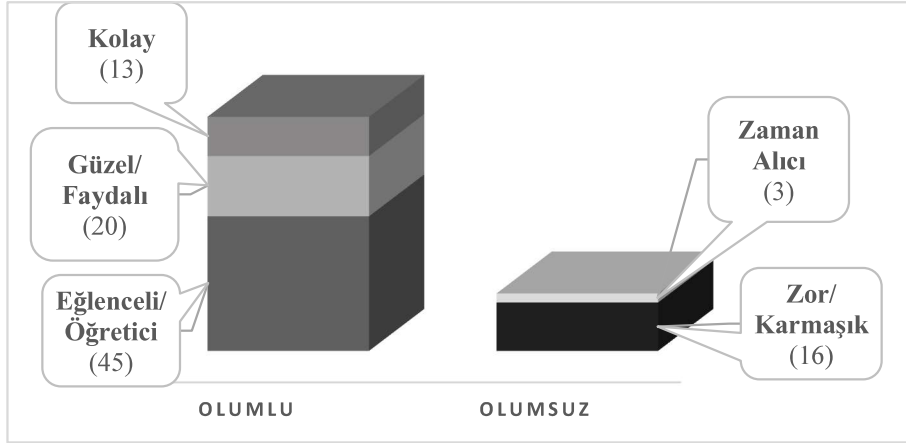
Grafik 1.4. Kavramların anlaşılma Düzeyini Gösterir Dağılım

Grafik 1.4.'de ise öğrencilerin büyük çoğunluğu (%88,8) Kahoot! programının öğretimi kolaylaştırdığı, öğrenilmesi istenilen kavramların anlaşılmasını sağladığını düşündükleri görülmektedir. Az bir kısım öğrenci ise (%6,1) bunu aksini düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bir üstteki soru ile paralel düşünülüğünde -oran azalmakla birlikte- anılan uygulamanın derste kullanımının verimsiz olacağı görüşüne sahip öğrenciler de mevcuttur.

3.1.5. Din Eğitiminde Oyunlaştırma

Aracı Olarak Kahoot! Hakkına Öğrenci Deneyimleri

Öğrencilere son soru açık uçlu olarak; "Kahoot! uygulaması hakkındaki deneyimlerinizi nasıl tarif edersiniz?" sorusu sorulmuş, bu konu hakkındaki görüşlerini ifade etmeleri istenmiştir. Soruya yazılı olarak 70 öğrenci cevap vermiştir. Resim 1.5.'de öğrencilerin verdikleri cevaplar temalandırılmıştır. Öğrenci cevapları olumlu ve olumsuz iki temada toplanmış, olumlu tema altında eğlenceli/öğretici, güzel/faydalı, kolay şeklinde 3 alt temada zor/karışık ve zaman alıcı şeklinde 2 alt temada toplanmıştır.



Grafik 1.5. Öğrenci Deneyimlerinin Temalandırılması.

Eğlenceli/öğretici alt teması öğrencilerin yarıya yakınının görüşlerinin toplandığı bir tema olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin Ö5 “hem öğrenci hem de öğretici için kolay zevkli bir uygulama olduğunu düşünüyorum malum şimdiki nesil teknoloji ile iç içe ve seviyor bu yüzden daha yaygın hâle getirilmesi taraftarıyım.” diyerek hem öğretmen hem de öğrenci için derste kullanılması zevkli bir uygulama olduğunu söylemektedir. Benzer şekilde Ö9 “Kahoot! un kolay ve zevkli olduğunu, sevdirirken öğrettiğini düşünüyorum. Meslek hayatımda kesinlikle kullanabileceğim bir format.” diyerek öğretmen olduğu zaman kullanacağı bir materyal olacağını belirtmektedir. Bazı öğrencilerin de (Ö15, Ö16, Ö22, Ö30, Ö35, Ö38, Ö49, Ö61, Ö65, Ö70) ileride meslek hayatlarında anılan uygulamayı kullanacaklarını ifade ederek benzer görüşlerle Ö9’u desteklemişlerdir. Ö13’ün ise “luna parkla ilk defa karşılaşan küçük bir çocuk gibi, daha önce bilmiyordum çok eğlenceli ve yararlı.” söyleminde ilginç bir benzetme ile Kahoot! uygulamasını çok beğendiği görülmektedir. Son olarak bu tema altında görüşüne yer vereceğimiz Ö66 ise “Öğrenme açısından çok etkili bir uygulama. İşlenen konuyu anlamaya çok yardımcı bir etken. Eğlenceye dökerek de günümüz koşullarında en etkili öğrenme biçimlerinden birisi hâline gelebilir. Eğlence ve öğrenme ikisi de bir arada olunca öğrenciyi daha da aktif hâle getiriyor.” diyerek oyunla öğrenmenin günümüz koşullarında öğretim faaliyetlerinin verimliliğini artırdığını ve Kahoot! uygulamasının bunun için etkili materyal olduğunu ifade ettiği görülmektedir. Genel olarak bu tema altında görüş bildiren öğrencilerin ortak kanaati, öğretmenlerin din eğitiminde oyunlaştırma aracı olarak kullanabile-

ceği kahoot uygulaması öğrenmeyi kolaylaştıran zevkli ve eğlenceli bir materyal olduğu yönündedir.

Güzel/faydalı alt teması ikinci sırada öğrencilerin görüşlerinin yoğunlaştığı temadır. Bazı nüanslarla birlikte bu alt tema önceki alt temanın devamı niteliğinde de sayılabilir. Örneğin Ö2 “İyi ki Kahoot! uygulamasıyla tanıştım başlangıç olarak güzel başladık daha verimli kullanacağımıza inanıyorum 😊” diyerek uygulamayı beğendiğini ifade etmiş bu ifadesini gülen yüz emoji kullanarak desteklemiştir. Ö10 ise “Bir öğretmenin öğrencilerine eğlenceli bir şekilde eğitim öğretim faaliyetlerini sürdürmesine yardımcı olabilecek çok güzel bir uygulama.” Öğretim faaliyetlerinde öğretmenlerin kullanabileceği yararlı bir uygulama olduğunu ifade etmiş, öğrencilerden bazıları (Ö12, Ö15, Ö33, Ö34, Ö50) benzer görüşlerle Ö10’u desteklemişlerdir. Bu tema altında görüşleri toplanan öğrencilerin ortak fikri uygulamanın öğretim faaliyetlerinde kullanılması için güzel, kullanışlı, faydalı bir uygulama olduğu şeklindedir.

Öğrenci cevaplarının toplandığı diğer bir tema ise Zor/karmaşık alt temasıdır. Öğrencilerin bir kısmı Kahoot! uygulamasını beğenmekle birlikte kullanımını biraz zor bulmuşlardır. Örneğin Ö3 “Kullanımı biraz uğraştırıcıydı doğrusu uygulamayı anlamak zordu başlarda uygulamayı çözünce gerisi zaten zevkli oldu.” diyerek uygulamanın ilk kullananlar için biraz zor ve karmaşık olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde Ö14 “Genel olarak eğlenceli ve biraz da zordu. Dilinin İngilizce olması dışında beni zorlayan olmadı. Hazırlarken kolayca öğrenilebiliyor ve ikinci bir tekrarda her şey çok kolaylaşıyor.” diyerek zorluk nedeninin uygulamanın kullanım dilinin İngilizce olmasından kaynaklandığını belirtmiştir.³⁰ Ö39’da Ö14 gibi dilinin İngilizce olması sebebiyle zorlandığını belirtmektedir. Genel olarak bu alt tema da toplanan öğrenci görüşlerinin ortak yönü başlangıçta, ilk kullanımda zorlandıkları fakat daha sonra uygulamanın kullanımından aldıkları zevk ve öğrenmeleri sebebiyle sonraki tekrarlarında daha kolay yapabildikleri şeklindedir.

Zaman alıcı teması ise öğrenci cevaplarından çıkarılabilecek diğer bir temadır. Bazı öğrenciler uygulamayı beğenmekle birlikte hazırlanmasının vakit aldığından şikâyet etmişlerdir. Örneğin Ö25 “Ben Kahoot! u beğendim sadece 4 saatimi almasaydı iyiydi” diyerek hazırlık aşamasında çok zamanını aldığı ifade etmiştir. Yine Ö48 cevabının bir bölümünde “İlk yaptığımda biraz vaktimi aldı ama ikinci hazırlayıştımda daha hızlıydı yapımı da oynaması da gayet kolay...” diyerek Kahoot! uygulamasını ilk kullanımda vakit aldı-

30. Başlangıçta kullanım dili sadece İngilizce olan Kahoot! uygulamasına 22.09.2021 tarihinden itibaren aralarında Türkçe dil desteğinin de bulunduğu 10 farklı dil kullanım seçeneği sunulmuştur.

ğını, sonraki denemelerinde hızlandığını ifade ederek öğrenme aşamasında biraz vakit ayırdığını ifade etmiştir. Ö39` diğer arkadaşları gibi vakit konusundan şikâyet etmiş ancak o derste kullanımı açısından sözle derslerde kullanılmasına rağmen sayısal dersler için kullanılamayacağını kişisel görüşü olarak ifade etmiştir.

Öğrenci cevaplarının toplandığı son tema ise Kolay alt temasıdır. Bazı öğrenciler Kahoot! uygulamasının kullanımında zorlanmamışlar kolayca yapabildiklerini ifade etmişlerdir. Örneğin Ö7 “Kullanmadan önce açıkçası biraz korkmuştum yapamamaktan ama işin içine girince gerçekten yapımı kullanımı uygulanması çok kolay bir oyun bütün öğretmen adaylarının istifade etmesi gereken bir oyun olduğunu düşünüyorum.” diyerek başlangıçta önyargılı yaklaştığını ancak sonraları uygulamayı kullanınca kullanımının kolay olduğunu anladığını ifade etmektedir. Benzer şekilde Ö21 “Öğrenci ve öğretmenlerin kullanımı için sunulan bu program oldukça etkili ve öğrencilerin aktifliğini artıran bur sistem üzere kurulmuş. Ayrıca kullanımı da oldukça kolay. Eğitim alanında yapılmış eğlenceli bir uygulama olduğunu düşünüyorum :)” diyerek uygulamanın öğretim faaliyeti için etkililiğine vurgu yaparak kolay kullanılabilirliğini ifade etmiştir. Bu tema altında toplanan öğrenci cevapları uygulamanın -bazı öğrenciler tarafından başta zor gibi algılansa da hem hazırlanması hem de kullanılması bakımından kolay olduğu, öğretmenlerin rahatlıkla kullanabileceği şeklinde ifade edilmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Kahoot! uygulaması hakkında Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İlahiyat Fakültesinde Öğretim Teknolojileri Materyal ve Tasarım dersini alan öğrencilerin cevaplarına göre elde edilen bulgular aşağıda tartışılmıştır:

Sosyo-Demografik değişkenlere göre öğrenci cevapları araştırmaya katılan kız ve erkek öğrenci sayısı (Kız:70- Erkek:13) ve medeni durum (Evli:7- Bekâr:74) çeşitliliğinin dengesiz dağılımı sebebiyle herhangi bir yoruma gidilememiştir.

Öğrencilerin büyük çoğunluğu öğretim faaliyetinde Kahoot! deneyimi sonrası oldukça memnun oldukları ve uygulama aracılığıyla din eğitiminde oyunlaştırma yapılarak öğrenimden oldukça zevk aldıklarını ifade etmektedirler. Bu sonuç yükseköğretimde de gelişim seviyesine uygun oyunlaştırma materyalinin kullanımının öğrenci açısından öğretimi zevkli hâle getirdiğini göstermesi bakımından önemlidir. Nitekim 21 öğretmen adayı ile gerçekleştirilen diğer bir araştırmada katılımcılar Kahoot! uygulamasının dersi ilgi çekici ve eğlenceli hâle getirme, öğrencilerin derse katılımı artırma, dersi oyunlaştırarak öğretmesi bakımından etkili olduğunu ifade etmişlerdir.³¹ Araştırma bulguları bu araştırma sonuçları ile uyumludur.

Öğrencilerin çoğunluğu Kahoot! uygulamasının kullanımını kolay bulmuşlar, adı geçen uygulama ile tasarlanan etkinlikleri kolayca yapabildiklerini beyan etmişlerdir. Bu bakımdan uygulamanın bir öğretim materyali olarak hazırlanan ve öğrencilerin muhatap olduğu ara yüzlerinin anlaşılır basit olduğu kullanımında sıkıntı yaşanmadığını göstermektedir. Ayrıca uygulamaya muhatap olan öğrencilerin çoğunun Z kuşağı olarak bilinen yaş aralığında olması ve bu sebeple teknolojik araçların kullanımına olan yatkınlıkları da bu sonucun çıkmasında etkilidir.

Kahoot! uygulamasının öğrenme ortamını daha etkileşimli, canlı hâle getirdiği, öğrencilerin çoğu tarafından kabul edilmiştir. Fakat öğrencilerin bir kısmı bunun aksi yönde görüş beyan etmiştir. Olumsuz görüş beyan öğrencilerin uygulama kullanımında yaşadığı zorluk sebebiyle bu fikri benimsediği düşünülmektedir. Kahoot! üzerine yapılan araştırmalar uygulamanın derste kullanımının öğrenci etkileşimini artırdığını daha canlı bir sınıf ortamı yarattığı ve etkileşimli hâle getirdiğini tespit etmiştir. Bu bakımdan araştırma sonuçları bulgularımızı destekler niteliktedir.³²

Kahoot! uygulamasının öğretim faaliyetlerine katkısı, kavramların öğrenilmesinde etkililiği hususunda öğrencilerin büyük çoğunluğu uygulamanın olumlu yönde katkısı olacağını ifade etmişlerdir. Uygulama, özellikle pekiştirme ders sonu değerlendirme hususunda oldukça etkilidir. Nitekim bu konuda yapılan araştırmalarda bulgularımızı doğrular niteliktedir. Özellikle pandemi sürecinde araştırmanın gerçekleştirildiği öğretim teknolojileri, materyal ve tasarım dersi covid-19 pandemisi sebebiyle alınan önlemler kapsamında online gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla online eğitimde Kahoot! uygulamasının öğretim faaliyetlerine olumlu yönde katkı yaptığı hem tarafımızdan elde edilen bulgular hem de Toma ve arkadaşlarının bulguları ile desteklenmektedir.³³ Bununla birlikte pandemi sürecinde uzaktan eğitim alan öğrencilerin klasik yöntemlerle işlenen derslerden verim alamadıkları, konsantre olmadıkları, sınav vb. değerlendirmelerin hakkaniyetli yapılamadığı gibi sebep-

31. Gizem Karaođlan Yılmaz- Ramazan Yılmaz, “Bir Oyunlařtırma ve Biçimlendirici Deđerlendirme Aracı Olarak Kahoot Kullanımına Yönelik Öđretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi” (Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, Denizli: Pamukkale Üniversitesi, 2019), 331-337.

32. Karaođlan Yılmaz, “Bir Oyunlařtırma Ve Biçimlendirici Deđerlendirme Aracı Olarak Kahoot Kullanımına Yönelik Öđretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi”; Tan vd., “Kahoot! It”; Supit - Suryana, “Kahoot!: Bring the Fun Into the Clas vsroom!”; Sherlock A. Licorish vd., “Students’ perception of Kahoot!’s influence on teaching and learning”, *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13/1 (21 Temmuz 2018), 9.

33. Florentina Toma vd., “The Use of the Kahoot! Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period”, *Education Science* 11/649 (2021), 2-18.

lerle yapılan online eğitimden öğrenci memnuniyetlerinin düşük düzeyde kaldığını tespit eden araştırmalarda mevcuttur.³⁴ Kahoot! uygulamasının online eğitim sürecinde kullanılmasının getirdiği olumlu katkıları ortaya koyması bakımından araştırmamız sonuçları önemlidir.

Öğrenci deneyimlerine göre Kahoot! uygulamasının, öğrencilerin büyük bir kısmı tarafından eğlenceli, öğretici, güzel, faydalı, kullanımı kolay, kavram öğretiminde etkili bir uygulama olarak tarif edildiği görülmektedir. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre ortaya çıkan temalar aslında bir nevi daha önceki paragraflarda ifade edilen anket sonuçlarını da destekler mahiyettedir. Bu bakımdan araştırmamızda yer alan anket soruları neticesinde elde edilen bulgular ile görüşme sonucu elde edilen temalar birbiri ile uyumludur. Ancak bazı öğrenciler tarafından Kahoot! uygulaması zor, karmaşık ve zaman alıcı bir uygulama olarak tarif edilmiştir. Öğrencilerin bir kısmını bu tür olumsuz yargılara iten sebeplerden birisi öğrencilerin İngilizce bilmemesi olduğu söylenebilir. Çünkü araştırma yapıldığı zamanda Kahoot! uygulamasının Türkçe dil desteği mevcut değildi ve kullanım dili sadece İngilizceydi. Nitekim cevapların bir kısmında öğrenciler yaşadığı zorluğun programın dilinden kaynaklandığını açıkça ifade etmişlerdir. Aynı hususta öğretmen adaylarına yapılan diğer bir araştırmada da derslerde Kahoot! uygulamasının kullanımına yönelik görüşlerinin çoğunlukla olumlu olduğu ancak birkaç öğretmen adayının olumsuz görüş bildirdikleri de tespit edilmiştir. Bununla birlikte Kahoot! uygulamasına yönelik öğretmen adaylarının cevaplarına bakıldığında; çoğunlukla görüşlerin eğlenceli ve faydalı temalarında yoğunlaştığı görülmüştür. Bu bakımdan araştırmamız sonuçları ile araştırma bulguları uyumludur.³⁵

Öğrencilerin bir kısmının Kahoot! uygulamasını karmaşık ve zaman alıcı bulmalarının nedenleri arasında -kolay bulan çoğunluğun aksine- eğitim teknolojilerini kullanma becerilerindeki zayıflığın olduğu düşünülmektedir. Çünkü öğrenciler ifadelerinde ilk denemelerinde zorlandıklarını, daha sonraki denemelerinde ise hızlandıklarını beyan etmektedirler. Bu bakımdan Kahoot! uygulamasının zor, karmaşık ve zaman alıcı olarak algılanmasının öğrencilerin kişisel bilgi ve beceri eksikliklerinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Öğretim faaliyetlerinde oyunlaştırma, etkili ve verimli ders işlemek için Kimi eğitimciler tarafından başvurulan en etkili yollardan biridir. Özellikle son yıllarda öğretim teknolojilerinin hızlı gelişimi ve değişimi, kullanılan

34. Muhammet Fatih Genç vd., “Koronavirüs (Covid-19) Sürecinde İlahiyat Alanında Lisansüstü Eğitim Gören Öğrencilerin Uzaktan Eğitime Bakışları”, *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 21/1 (31 Mart 2021), 71-97.

35. Polat, “Yükseköğretimde Kahoot Kullanmak Ya Da Kullanmamak”.

materyallerin büyük kısmının dijital hâle gelmesine yol açmış, öğrencilerin bu teknolojileri kullanımına yatkınlığı ve zamanlarının büyük çoğunluğunu teknolojik aletlerle geçirmeleri sebebiyle bunların ders içi ve dışı faaliyetlere eklenmesi zorunlu hâle gelmiştir. Kahoot! uygulaması da eğitimde oyunlaştırma işini teknoloji ile birleştiren güzel bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan din eğitimi faaliyetlerinin etkili, verimli ve eğlenceli bir hâle dönüştürülmesi için bu uygulamanın kullanımı olumlu sonuçlar doğuracaktır. İster online eğitim ister yüz yüze eğitim yapılsın Kahoot! uygulamasının dersin bir bölümünde özellikle pekiştirme, tekrar ya da değerlendirme aşamalarında kullanılması hem öğrenci hem de geleceğin öğretmen adayı olarak ilahiyat fakültesi öğrencilerinin algılarına göre oldukça faydalı olacağına önemli bir bulgu olarak ortaya konulduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Aktekin, Nafiye Çigdem vd. "Let's Kahoot! Anatomy". *Utilicemos Kahoot! Anatomia*. 36/2 (Haziran 2018), 716-721. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022018000200716>
- Alıcı, Mustafa. "Metafizik Kutsallıktan Sanal Gerçekliğe: Dijital Din". *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi* 10/27 (2022), 253-278.
- Altaş, Nurullah. *Din Eğitimi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Aydın, Muhammed Şevki. *Din Eğitimi Bilimi*. Kayseri: Kimlik Yayınları, Birinci Baskı., 2017.
- Bayraktar, Mehmet Faruk - Yorulmaz, Bilal. "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı". *Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi*. ed. Recep Kaymakcan vd. 705-746. İstanbul: DEM Yayınları, 2011.
- Berg, Bruce L. - Lune, Howard. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. ed. Hasan Aydın. Konya: Eğitim Yayınevi, 2015.
- Cebeci, Suat. *Bilimsel Araştırma ve Yazma Teknikleri*. İstanbul: Alfa, 5. Basım, 2018.
- Creswell, John Ward - Clark Plano, Vicki. *Karma Yöntem Araştırmaları*. çev. Yüksel De-de - Selçuk Beşir Demir. Ankara: Anı Yayıncılık, ts.
- Dam, Hasan vd. "Çocukluk Dönemi Din Eğitimi". *Gelişimsel Basamaklara Göre Din Eğitimi*. ed. Mustafa Köylü - Mustafa Köylü. 51-96. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 7. Basım, 2017.
- Danacı Özügen, Miray. "Eğitsel Araç Gerecin Tarihsel ve Kültürel Gelişimi". *Eğitimde Araç-Gereç Geliştirme*. ed. Miray Danacı Özügen. Ankara: Eğiten Kitap, 2. Basım, 2017.
- Genç, Muhammet Fatih vd. "Koronavirüs (Covid-19) Sürecinde İlahiyat Alanında Lisanüstü Eğitim Gören Öğrencilerin Uzaktan Eğitime Bakışları". *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 21/1 (31 Mart 2021), 71-97. <https://doi.org/10.33415/daad.840675>
- Goodwin, Kristy. *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek*. İstanbul: Aganta Kitap, 2. Basım, 2018.
- Göksu, Mehmet Zeki. "Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme: Temel Kavramlar". *Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme*. ed. Rıdvan Demir - Tugrul Yürük. Ankara: Nobel Bilimsel, 2021.
- Güneş, Âdem. *Din Öğretimi Materyalleri*. İstanbul: Dem Yayınları, 2015.
- Ismail, M. E. vd. "Implementation of The Gamification Concept Using KAHOOT! Among TVET Students: An Observation". *Journal of Physics: Conference Series* 1140 (Aralık 2018), 012013. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012013>

Karaođlan Yılmaz, Fatma Gizem- Yılmaz, Ramazan. "Bir Oyunlařtırma Ve Biçimlendirici Deđerlendirme Aracı Olarak Kahoot Kullanımına Yönelik Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi". 331-337. Denizli: Pamukkale Üniveristesi, 2019.

Kızılabdullah, Yıldız. "Kavramsal Çerçeve: Eğitim, Öğretim Ve Din". *Din Eğitimi*. ed. Recai Dođan - Remziye Ege. Ankara: Grafiker Yayınları, 5. Basım, 1997.

Koç, Ahmet. *Din Eğitimi Etkili İletişim*. İstanbul: Rađbet Yayınları, 2016.

Licorish, Sherlock A. vd. "Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning". *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13/1 (21 Temmuz 2018), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>

Marello, Jessica. "Kahoot Is a Fun Free Game-Based Classroom Response System | Emerging Education Technologies". Eriřim 28 Aralık 2021.

<https://www.emergingedtech.com/2014/07/kahoot-game-based-classroom-response-system/>

Nazırođlu, Bayramali. "Din Eğitimi Temel Kavramlar ve Bilimselleřme". *Din eğitimi*. ed. İbrahim Turan - Bayramali Nazırođlu. Ankara: Bilay, 3. Basım, 2021.

Neuman, W. Lawrence. *Toplumsal Arařtırma Yöntemleri*. çev. Özge Sedef. Ankara: Baskı Odası, 2006.

Okumuřlar, Muhiddin. "Din Eğitiminin Psiko-Sosyal ve Kültürel Temelleri". *Din Eğitimi*. ed. İbrahim Turan - Bayramali Nazırođlu. Ankara: Bilay, 3. Basım, 2021.

Polat, Murat. "Yükseköđretimde Kahoot Kullanmak Ya Da Kullanmamak: Öğretmen Adaylarının Kahoot'la Öğretime Yönelik Görüşleri". *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi* 3/2 (10 Ekim 2019), 139-157. <https://doi.org/10.32960/uead.587469>

Rajabpour, Abouzar. "Teachers' Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot!" *English Linguistics Research* 10 (22 Kasım 2021), 49. <https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49>

Supit, Noldy Richard - Suryana, H.T. Effendy. "Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!" *Indonesian Journal of Informatics Education* 2/2 (2018), 127-134.

Tan, Debbita vd. "Kahoot! It: Gamification in Higher Education". *Pertanika Journal of Social Science and Humanities* 26 (01 Mart 2018), 565-582.

Toma, Florentina vd. "The Use of the Kahoot! Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period". *Education Science* 11/649 (2021), 2-18.

Topçu, Nurettin. *Türkiye'nin Maarif Davası*. İstanbul: Dergâh Yayınları, 12. Basım, 2005.

Tosun, Cemal. *Din Eğitimi Bilimine Giriř*. Ankara: Pegem A Yayınları, 2012.

TÜBA. *Covid-19 Pandemi Deđerlendirme Raporu*. Türkiye Bilimler Akademisi Yayınları: TÜBA, 2020.

Wang, Alf Inge - Tahir, Rabail. "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review". *Computers & Education* 149 (01 Mayıs 2020), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Ekonomist. "12 ayda 22 milyon kullanıcıya ulařtık", 29 Temmuz 2021.

<https://www.ekonomist.com.tr/girisim-kobi/12-ayda-22-milyon-kullaniciya-ustik.html>

"Haydi Türkiye Evden Kur'an Öğrenmeye". Eriřim 21 Ocak 2022.

<https://www.diyanet.gov.tr/tr-TR/Kurumsal/Detay/30054/haydi-turkiye-evden-kuran-ogrenmeye>

Kahoot! "Kahoot! for schools: how it works | Feature overview". Eriřim 13 Ocak 2022. <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>