



## “Interactive Learning in the Honeycomb”: İngilizce Öğretimi İçin Bir Eğitim Yazılımı Örneği<sup>1</sup>

### “Interactive Learning in the Honeycomb”: An Example of Educational Software for Teaching English

Melike AKÇELİK <sup>id</sup>, Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir/Türkiye, makcelik123@gmail.com

Hacı Ali KIZILDAĞ <sup>id</sup>, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, İzmir/Türkiye, hacialikizildag@gmail.com

Bahar BARAN <sup>id</sup>, Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, İzmir/Türkiye, baharbaran35@gmail.com

---

Akçelik, M., Kızıldağ, H. A. ve Baran, B. (2020). “Interactive Learning in the Honeycomb”: İngilizce öğretimi için bir eğitim yazılımı örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi* 11(1), 107-127.

Geliş tarihi: 24.02.2020

Kabul tarihi: 05.05.2020

Yayımlanma tarihi: 30.06.2020

---

**Öz.** Eğitimciler uzun süredir yabancı dil öğretiminde teknolojiye faydalanmakta, fakat deneysel tasarımlar düzenleyerek teknolojinin etkisini deney-kontrol gruplu yöntemlerle değerlendirmektedir. Ancak derslerde sınıf ortamında kullanılan bir yeniliğin, bireysel kullanımla karşılaştırılarak incelenmesi uygulayıcılar için farklı bilgiler ortaya çıkartabilir. Bu çalışma, Interactive Learning in the Honeycomb eğitim yazılımının sınıf ortamında veya bireysel kullanılmasını nitel olarak değerlendirmeyi amaçlamıştır. Bu araştırma, geliştirme araştırması olarak tasarlanmıştır. Yazılımın sınıfta kullanıldığı uygulamada çalışma grubu, 2017- 2018 Eğitim Öğretim döneminde 4., 5. ve 6. sınıflardan birer şubede öğrenim gören 107 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler eğitim yazılımını akıllı tahtada öğretmen eşliğinde kullanmışlardır. Bireysel uygulamaya ise her sınıf seviyesinden 3'er öğrenci olmak üzere dokuz öğrenci katılmıştır. Araştırmada veriler uygulama değerlendirme formu, gözlem tekniği ve yarı yapılandırılmış mülakat yöntemi ile toplanmıştır. Çalışmada toplanan veriler içerik analizi ile betimsel olarak analiz edilmiştir. Eğitim yazılımını bireysel olarak kullanan öğrencilerin kendi hızlarında ilerleyebilmeleri sınıf öğretimine göre bir avantaj olarak ortaya çıkmıştır. Bu şekilde, öğrenci bireysel geri bildirim alabilir, bir hata yaparsa tekrar edebilir ve öğrenene kadar yazılımı kullanabilir. Ancak, eğitim yazılımı, sınıf ortamında kullanıldığında, sınıftaki öğrenciler için boşluk doldurma ve sürükle bırak etkinlikleri ile rekabetçi bir ortam oluşturulabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar destekli dil öğrenme, Yabancı dil öğretimi, Eğitim yazılımı.

**Abstract.** Educators have long been using technology in teaching foreign languages, but they investigate the effect of technology in experimental designs by comparing it with a traditional teaching. However, the comparison of using an innovation in a class with using it individually can reveal important practical information for practitioners. This study aims to evaluate the use of "Interactive Learning in the Honeycomb" software in a class or individually. This research is designed as a developmental research study. The study group for class implementation of the software consisted of 107 students at 4th, 5th, and 6th level in 2017- 2018 Education period. These students used the educational software on the interactive board with the guide of language teacher. The individual implementation group consisted nine students. The data were collected by implementation evaluation form, observation technique and semi-structured interview method. The data were analyzed descriptively by content analysis. The results of the study indicated some advantages of individual use since students can progress at their own pace. In this way, the students can receive individual feedback, repeat

---

<sup>1</sup> Bu proje 1919B011702309 başvuru numarası ile TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı tarafından desteklenmiştir. Katkılarından dolayı TÜBİTAK' a teşekkür ederiz.

if students make a mistake, and use the software until learns. The classroom implementation indicated that the software let teachers to create a competitive environment for students in the classroom by using filling gaps and drag and drop activities and competitions can be held.

**Keywords:** Computer assisted language learning, Foreign language teaching, Educational software.

## Extended Abstract

**Introduction.** Multilingualism, which contemporary people are expected to have, is one of the eight core competence levels of the "Key Competences Recommendations for Lifelong Learning" recently adopted by the Council of the European Union (2018). In the European Union, speaking more than one language is seen as one of the important goals of contemporary societies and cultures in the context of lifelong learning. In Turkey, every adult citizen is expected to use at least one foreign language effectively in speaking, listening and writing. In the 2013, the english teaching curriculum aimed to teach 2<sup>nd</sup> and upper grade students, while the curriculum in 2006 was for 4<sup>th</sup> and upper grade students. These regulations indicate the value of foreign language teaching in Turkey (Bayyurt, 2012; Demirtaş and Erdem, 2015).

One of the most frequently used alternative methods for teaching foreign language is to benefit from technology in language education in the past and today. Technology is utilized with its features such as providing concrete implementation by addressing multiple sensory organs, providing socialization / individualization opportunities, and training in desired time and place (Başaran, 2017; Kozikoğlu, 2013). Teachers, on the other hand, are expected to realize these features of technology and use them at the right time and place by choosing technology-supported materials (Akdoğan, 2004). The educational software to be used on time can help to create effective learning environments by avoiding individual differences in the classroom.

This study aims to develop and evaluate an educational software that can be used as a class or individually. It is important to design appropriate and accurate technology-supported materials to achieve efficiency in foreign language teaching (Ertürk, 2006). While designing educational software, different types of media are used for reasons such as permanence, attention, and motivation. While text, image, sound and animation were used in the past, video and 3D objects are used today. Effective use of these media reduces the external cognitive load and facilitates the recall of information (Mayer, 2005).

In this study, it was aimed to evaluate the educational software "Interactive Learning in the Honeycomb" developed for teaching "Present Continuous Tense" for secondary school students. The main research question in this study is "How was the Interactive Learning in the Honeycomb evaluated after both for classroom use and individual use?". Sub questions are 1) How did the educational software affect students' knowledge? 2) What were the implementation dynamics for classroom use and individual use?

**Method.** This study is a developmental research. The educational software implementation process consisted of two simultaneous stages; 1) classroom implementation and 2) individual implementation. In the classroom implementation, a teacher managed the implementation process and performed the tasks on the interactive board. 107 students participated classroom implementation. In individual practice, nine students used the educational software individually at their available school time.

"Interactive Learning in the Honeycomb" was developed by researchers. This software was developed with a goal based scenario approach and includes educational video and interactive questions and answers. The data were collected by the application evaluation Form, student interview form and student observation form. Descriptive data analysis technique was implemented during data analysis.

**Results.** The results indicated that students' knowledge on present continuous tense increased from 3.62 to 4.85 in the classroom implementation. 6th grade students had the highest increase. The classroom and individual usage of "Interactive Honeycomb" educational software had caused different implementation dynamics in terms of interaction type among teacher, content and students, lesson duration, technology literacy knowledge, anxiety and listening skills. In the classroom implementation, the teacher used the software on the interactive board, only some of the

students were able to actively participate in the activities, and a limited number of students had the chance to try again when they made mistakes. Problems such as students getting up from their places and going to the board, returning again, and worries about using technology effected lesson duration. Anxiety to make mistakes in the classroom caused anxiety about participating in the activities. In the individual implementation, students progressed at their own pace and had the chance to use it again when they made a mistake. In addition, they had opportunity to study at desired time and place and completed the software individually at all stages of education.

**Discussion and Conclusion.** Computer-assisted foreign language education has been one of the popular topics studied by educators, software developers and researchers from many years. The necessity of learning a foreign language interactively in its real environment is one of the main reasons that activate technology in classrooms. Different positive results and threats were obtained both for classroom and individual usage. Basically, in the light of the findings obtained in this study, it was found that the use of educational software both in the classroom and in individual teaching would be beneficial in increasing student motivation and repetition. Similarly, the studies using technology in foreign language teaching both at home and out of school have proven to have significant effects on positive learning outcomes (Beatty, 2013; Demir and Korkmaz, 2013; Demirbilek and Yücel, 2011; Donmuş and Gürol, 2015; Hong, Han, Kim, Bae, Kim and Renshaw, 2017; Lee, 2000).

## Giriş

Çok dillilik, Avrupa Birliği Konseyi (2018) tarafından yakın zamanda kabul edilen *Yaşam Boyu Öğrenme için Temel Yeterlilikler Tavsiyelerine* eklenen çağdaş insanların sahip olması beklenen sekiz temel yetkinlik seviyesinden birisidir. Avrupa birliğinde, birden fazla dil konuşabilme çağdaş toplumların ve kültürlerin hayat boyu öğrenme kapsamında önemli amaçlarından birisi olarak görülmektedir. Türkiye’de ise her bir yetişkin vatandaşın en az bir yabancı dili etkili bir şekilde konuşma, dinleme ve yazma seviyelerinde kullanabilmesi beklenmektedir. Bu nedenle, ülkemizdeki uygulamada yabancı dil öğretiminin önemi artmış ve 2006 programında ilkökul 4. sınıf seviyesinde başlayan yabancı dil öğretimi, 2013 programında 2. sınıf seviyesine çekilmiştir (Bayyurt, 2012; Demirtaş ve Erdem, 2015). Böylece, İngilizce öğretimi ilkökulda başlayıp, ortaokul, lise ve üniversite olmak üzere eğitim sistemimizin çeşitli kademelerinde devam etmektedir. Konu ile ilgili önceki çalışmalar incelendiğinde, yabancı dil derslerinin istenilen verimlilikte geçmediği söylenmekte ve gerekçe olarak kalabalık sınıflar, materyal eksikliği, süregelen geleneksel dil öğrenme yöntemleri, yabancı dil eğitimi programlarının eksik yanları ve uygulamada kullanılan yöntem, teknik, araç-gereçlerdeki aksaklıklar gösterilmektedir (Gömlüksiz ve Düşmez, 2005; Işık, 2008; Krashen, 2003;). Günümüzde, iletişimsel yaklaşımın benimsendiği 2016 programının kullanılması, dil öğretimi ile ilgili yöntemlerin zenginleşmesi, ve erken yaşta dil eğitimine başlama gibi olumlu gelişmeler olsa da, öğretmenler programın yoğunluğunu ve öğrenci seviyelerinin farklılığını dile getirmektedir (Demirtaş ve Erdem, 2015). Halbuki, bir çocuk uygun ortam sağlandığı takdirde anadili ile beraber birden fazla dili öğrenebilir (Arslan ve Akbarov, 2010; Şahin, 2007) ve farklı dilleri öğrenebilmesi için anadili dışındaki dillerle de deneyim yaşamalı ve günlük hayatında kullanabilmelidir. Bu nedenle, yabancı dil öğretiminde, öğrencilere anadili dışında eğitim sunan alternatif eğitim ortamlarının tasarlanması ve değerlendirilmesi önem taşımaktadır (Tunaş, 2000). Bu nedenlerle, bu araştırma geliştirme araştırma yöntemi kullanılarak yabancı dil eğitime yönelik bir eğitim yazılımı geliştirilmesi konusunu temel almıştır.

Geçmişte ve günümüzde anadil dışında yabancı bir dilin öğretilmesinde en sık kullanılan alternatif yöntemlerden birisi de teknoloji desteğini dil eğitiminde kullanmaktır. Teknolojiden birden çok duyu organına hitap ederek somutlaştırma sağlama, sosyalleşme/bireyselleştirme imkânı, istenilen zaman ve mekânda eğitim alma imkânı vermesi gibi özellikleriyle faydalanılmaktadır (Başaran, 2017; Kozikoğlu, 2013). Öğretmenlerin ise teknolojinin bu özelliklerini fark ederek doğru zamanda ve yerde derste teknoloji destekli materyali seçerek kullanabilmeleri beklenmektedir (Akdoğan, 2004). Geçmişte derslere teknoloji entegrasyonundaki önemli engellerden birisi olan gerek öğretmen gerekse öğrencilerdeki bilgisayar okuryazarlığındaki sorunlar yerini, her zaman ve her yerde teknoloji kullanmak isteyen bir nesle bırakmıştır. Günümüzde okul öncesi dönemden itibaren çocuklar kendi iç motivasyonlarıyla mobil cihazlar aracılığı ile yabancı dilde videolar izleyebilmekte, çevrimiçi İngilizce oyunlar oynamakta ve çok kullanıcıli oyunlar ile farklı kültür ve dillerde yaşlılarıyla iletişime girebilmektedir. Aslında, internete bağlı mobil cihazlar ve bilgisayarla büyüyen çocuklar, yabancı dil öğrenme sürecinde karşılaştıkları güçlüklerde doğal çözüm olarak teknolojiden faydalanabilmektedir. Formal öğretim ortamlarında ise, benzer şekilde iç motivasyonla kullanılan, derste doğru zaman ve yöntemle kullanılacak eğitim yazılımları, sınıf içerisindeki bireysel farklılıkların önüne geçerek etkili öğrenme ortamları oluşturulmasına destek olabilir.

Bu çalışma sınıf içerisinde bireysel ya da öğretmene destek olarak kullanılacak bir eğitim yazılımı geliştirme ve değerlendirme ile ilgilidir. Yabancı dil öğretiminde verimliliğin yakalanması için uygun ve doğru teknoloji destekli materyallerin tasarlanması önem arz etmektedir (Ertürk, 2006). Eğitim yazılımları tasarlanırken, kalıcılık, dikkat çekme, motivasyon gibi nedenlerle farklı medya türlerinden faydalanılmaktadır. Eskiden metin, resim, ses ve animasyon kullanılırken günümüzde video ve 3B nesnelere kullanılmaktadır. Bu medyaların doğru kullanımı dış bilişsel yükü azaltarak, bilginin hatırlanmasını kolaylaştırmaktadır (Mayer, 2005). Sınıf ortamında öğretmen merkezli tek

yönlü iletişimin eğitim yazılımlarındaki resim, ses ve video gibi içeriklerle zenginleştirilmesi ve eğitim yazılımlarına eklenen etkileşim, öğrencilerine daha kaliteli öğrenme ortamları tasarlamak isteyen yabancı dil öğretmenleri için zengin içerikler sunmaktadır (Başaran, 2017; Ertürk 2006).

Bu çalışma teknoloji entegrasyonunun çalışıldığı birçok çalışmadan farklılık göstermektedir. Birçok çalışmada, teknolojinin etkisi kontrol grubu ile karşılaştırılarak değerlendirilmektedir. Hirata (2004) ana dili İngilizce olan kişilere Japonca dili ile ilgili bir bilgisayar tabanlı bir telaffuz eğitim programının etkinliğini değerlendirmiştir. Kullanılan telaffuz eğitimi programının, anadili İngilizce olanların Japonca konuşma yeteneklerini geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir. Park, Purgina ve Mozgovoy (2016)'da gramer eğitimi için geliştirilen bir yazılımı deney ve kontrol grubu ile değerlendirmiştir. Sonuçlar deney grubu lehine anlamlı çıkmıştır. Çevik, Yılmaz, Göktaş ve Gülcü (2017) artırılmış gerçeklik tabanlı uygulamaların okul öncesi öğrencilerinin İngilizce kelimeleri öğrenmedeki başarı düzeyleri üzerindeki etkisini araştırmıştır. AR teknolojisi kullanılarak öğretilen deney grubunun, geleneksel yöntemlerle öğretilen kontrol grubundan daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır. Ancak, eğitim teknolojileri alanında güncelliğini halen koruyan Clark- Kozma'nın medya-metod tartışmasında, teknolojinin etkisinin değerlendirildiği çalışmalar tartışılmakta ve deneysel desen yerine nitel çalışmalarla teknolojinin etkisini daha anlamlı gösterebileceği söylenmektedir (Kozma, 1994).

Bu araştırmada, 10-12 yaş grubu öğrencilere "Present Continuous Tense" in öğretilmesine yönelik "Interactive Learning in the Honeycomb" isimli eğitim yazılımını geliştirmek, uygulamak ve değerlendirmek amaçlanmıştır. Bu değerlendirmeler sonucunda, İngilizce eğitiminde "eğitim yazılımı" kullanmanın öğrenciye, öğretmene ve derse olan etkilerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

"Interactive Learning in the Honeycomb" isimli İngilizce yabancı dil eğitim yazılımı sınıf içerisinde kullanım ve bireysel kullanım sonrası nasıl değerlendirilmektedir?

- Eğitim yazılımının bilgiye katkısı nasıl olmuştur?
- Eğitim yazılımının sınıfta ve bireysel kullanımında dinamikler nasıl oluşmuştur?

## Yöntem

### Araştırma deseni

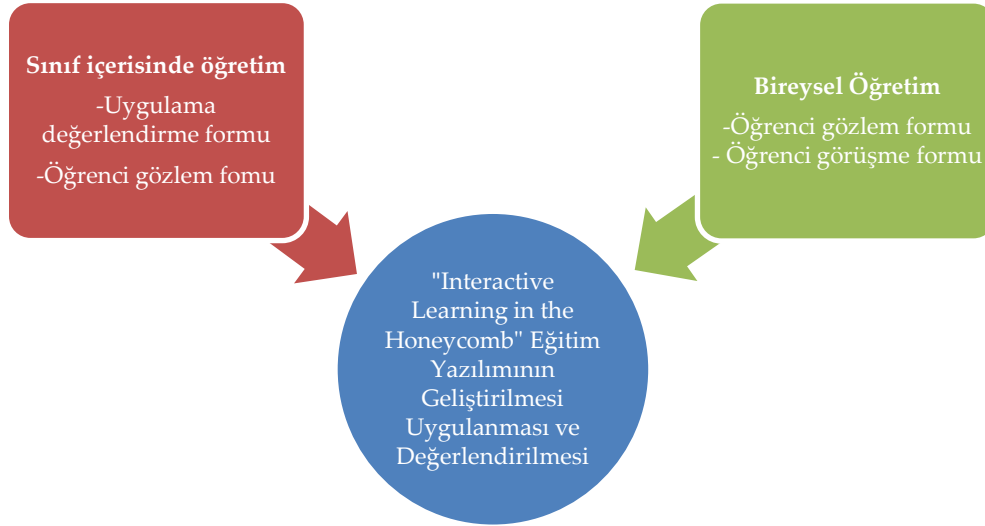
Bu araştırmada amaç, yabancı dil öğretilmesine yönelik bir eğitim yazılımı geliştirmek ve bu eğitim yazılımının okullarda; sınıf içerisinde ve bireysel öğretilme ile kullanılarak değerlendirilmesi olduğu için temel olarak *geliştirme araştırma yöntemi* kullanılmıştır. Geliştirme araştırma yöntemi, basit bir öğretim planlama süreci değil, iç tutarlılık ve etkililik kriterlerini karşılaması gereken öğretim programları, süreçleri ve ürünlerinin tasarlanması, geliştirilmesi ve değerlendirilmesi için sistematik bir çalışma olarak tanımlanmıştır (Richey, 1994). Bu kapsamda nitel veri toplama araçları kullanılmıştır (Şekil 1).

### Etik kurallar ve sınırlılıklar

Araştırma ile ilgili etik izin, 26.10.2017-11 tarih ve sayılı kararla bir devlet üniversitenin etik kurulundan alınmıştır. Uygulama izni ise Millî Eğitim Bakanlığında alınmıştır. Çalışma kapsamında, okul yöneticisi, öğretmen ve öğrenciler araştırmayla ilgili bilgilendirilmiş ve gönüllü katılım sağlanmıştır. Okulun, öğretmenin ve öğrencilerin adları gizli tutulmuştur. Araştırma süresince, video kaydı alınmamış, sınıf içi/bireysel çekilen resimlerde öğrencilerin yüzlerinin gizliliği sağlanmıştır. Katılımcılar, istekleri doğrultusunda çalışmadan ayrılabilirler konusunda bilgilendirilmişlerdir. Araştırma sürecinde ve sonucunda elde edilen veriler, araştırma ekibinden başka kimseye

paylaşılmamıştır ve başka bir amaç için kullanılmamıştır. Araştırma, yazılımda bulunan Present Continuous Tense konusu, bu konuyla ilgili kullanılan 15 kelime ve uygulama için kullanılan ders süresi ile sınırlıdır.

Çalışma eğitim yazılımının geliştirilmesi ile başlamıştır. Daha sonra sınıf içerisinde uygulama ve bireysel olarak eğitim yazılımının kullanılması ile ilgili uygulama gerçekleştirilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Eğitim yazılımının uygulama ve değerlendirme süreçleri

### Çalışma grubu

Bu çalışma kapsamında, İzmir ilinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim görmekte olan 10-12 yaş öğrencileri ile çalışılmıştır. Örneklem seçiminde uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018). Çalışılacak okulun belirlenmesinde, İzmir ilinde merkezi bir okul olması, öğretmenlerin ve öğrencilerin gönüllü katılması, okul yöneticisinin araştırma için olanak sağlaması ve araştırmacı için ulaşılabilir olmasına dikkat edilmiştir.

Sınıf içerisinde öğretim grubu belirlenirken, okulda bulunan 4., 5., ve 6. sınıflardan rastgele birer şube alınarak çalışma grubu oluşturulmuştur. Bu grupta: 4E şubesinden 44 öğrenci (24 erkek, 20 kız), 5G şubesinden 30 öğrenci (14 erkek, 16 kız) ve 6A şubesinden 33 öğrenci (16 erkek 17 kız) olmak üzere toplam 107 öğrenci bulunmaktadır. Bu öğrencilerin %43,9'u (f = 47) daha önce İngilizce dersi almış, %76,6'sı (f = 82), daha önce bilgisayar oyunu oynamış, %96,3'ü (f = 103) bilgisayar, tablet ya da akıllı telefon sahibi ve %42,1'i (f = 45) daha önce bir eğitim yazılımı kullanmış öğrencilerdir.

Bireysel uygulamada ise, sınıf uygulamasına katılmayan ve benzer sınıf seviyelerinden 3'er öğrenci ile eğitim yazılımı bireysel olarak kullanılmıştır. Bu öğrencilerin %56,6'sı (f = 5) daha önce İngilizce dersi almış, %66,7'si (f= 6), daha önce bilgisayar oyunu oynamış, %88,9'u (f = 8) bilgisayar, tablet ya da akıllı telefon sahibi ve %4'ü (f = 44,4) daha önce bir eğitim yazılımı kullanmış öğrencilerdir. Üç öğrencinin belirlenmesinde, nitel çalışmanın doğası gereği yeterli verinin ve çeşitliliğin sağlanması kriterine dikkat edilmiştir. Öğrencilerden tekrar eden veriler verdiği için yeni katılımcılar çalışmaya eklenmesine ihtiyaç duyulmamıştır.

### "Interactive Learning in the Honeycomb" yazılımının geliştirilmesi

Araştırmacılar tarafından geliştirilen eğitim yazılımı amaç tabanlı bir senaryo içermektedir. Yazılım bir hikâye ile başlamaktadır. *İki arkadaş olan Arthur ve Süperman hikâyesinin kahramanlarıdır. Arthur'un karnı acıkmıştır ve Superman'den bal yemek için yardım istemektedir. Arthur ve Superman'in bal' a ulaşabilmesi için yazılımı kullanan öğrencinin verilen görevleri yerine getirmesi gerekmektedir.* Görevi öğrenen öğrenciler onlara bal peteği şeklinde sunulan görevleri gerçekleştirmelidir. 15 bal peteğinin içerisinde İngilizce bir kelime ve o kelimeyle ilgili etkinlikler bulunmaktadır. Etkinlikler birbirinden bağımsızdır ve öğrenci istediği petekten başlayabilir. Bal peteklerinin sonunda öğrencinin, yazılım boyunca öğrendiği cümlelerin karışık bir şekilde verildiği bir oyun bulunmaktadır (Tablo 1).

Tablo 1.

Interactive Learning in the Honeycomb eğitim yazılımının ekran görüntüleri



Uygulamanın giriş kısmında hikâyeyi anlatan bir animasyon bulunmaktadır. Hikâyede, öğrenci Superman ve Arthur arasında geçen diyalogları dinleyebilir, isterse altyazı özelliğini açarak yazılı halini görebilir. Öğrenci verilen görevleri yerine getirerek kendisini hikâyeyi sonlandıracak kişi olarak görmesi istenmiştir.

**Animasyon ekranında bulunan hikaye:**

Arthur runs across to Superman while he was sadly walking down the path. Superman sees Arthur looks sad

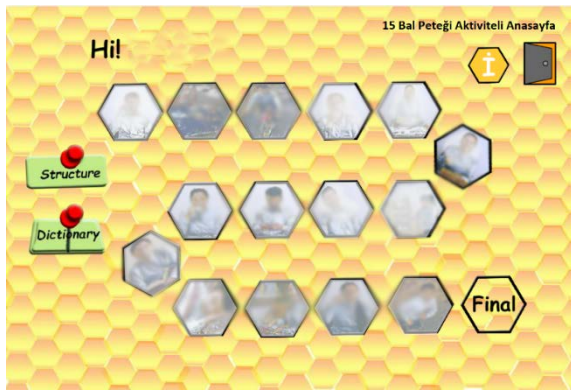
Arthur asks "Superman- What's wrong, you seem upset?"

Arthur said "I'm hungry but I cannot reach to honey because it's behind the mountain."

Superman "I can help you if you want me to."

Arthur "Really? I'd be glad. But first I should explain how to go there and get the honey. To get the honey, you should pass the matching game in the final part. For you to succeed in this part, there will be 15 activities that'll guide you. You can either take a look at those activities to strengthen your knowledge about the subject or you can play the game immediately and bring me the honey."

\*Let's start!



Ana sayfada, "Present Continuous Tense" yapısıyla ilgili etkinlikler, çıkış, sözlük, ilgili zaman kalıbında cümle kurulum yapısı ve final (oyun) kısmı bulunmaktadır.

Her peteğin içerisinde öğretilen kelimelerle ilgili etkinlikler bulunmaktadır. Bal peteklerinde bulunan kelimeler soldan sağa spiral şeklinde sırasıyla: talking, playing, cycling, eating, ironing, slicing, shopping, laughing, texting, drinking, reading, sleeping, cooking, brushing, running.





Bu sayfada A kişinin sorduğu soru; “What is she doing?” kelimeleri karışık şekilde öğrenciye sunulmuş ve izlediği video da cevabı gizlenmiştir. Öğrenciden videoyu izleyerek doğru cevabı A ve B kişilerinin diyaloglarında tamamlanması beklenmektedir.

Öğrenci cevabı vereceği zaman “Check it” ile kontrol eder, “Delete” ile cevabı silebilir.

Diğer aktiviteler benzer şekilde video tabanlı olarak tasarlanmıştır.

Eğer istenilen iki cevap alanı da boşsa öğrenciye bir uyarı sesi verilir. Cevapların ikisi de yanlışsa, “Oh, both are wrong. You should be careful” dönütü ile öğrenciye dönüt verilir.



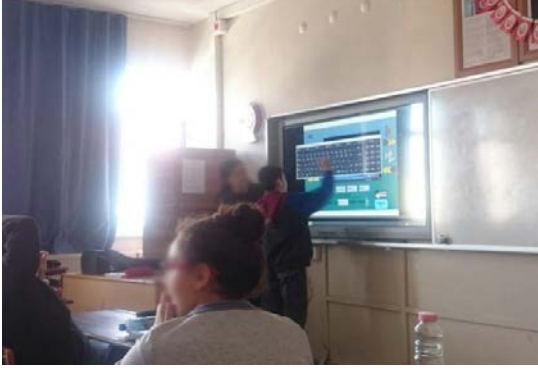
Eğitim kısmını bitiren öğrenci, oyun bölümünde konu tekrarı yapabilir (Oyuna giriş için herhangi bir şart yoktur. Uygulamaya her girişte etkinlikler yapılsa bile oyun oynanabilir.). Bu bölümde yönerge ile öğrenciden oyun bölümünde ne yapması gerektiği yazılı ve sözlü bir biçimde belirtilmiştir.

Oyun başladığında eğitim bölümünde öğrenilen cümlelerden biri sözel olarak söylenir. Öğrenciden bu cümleyi dinleyip ekranda ki resimlerden uygun olan ile eşleştirmesi beklenir. Oyun için toplam 2 dakika süre verilmiştir. Öğrenci soruyu doğru cevaplarsa cümlenin doğru yazılışını da ekranda görebilmektedir.

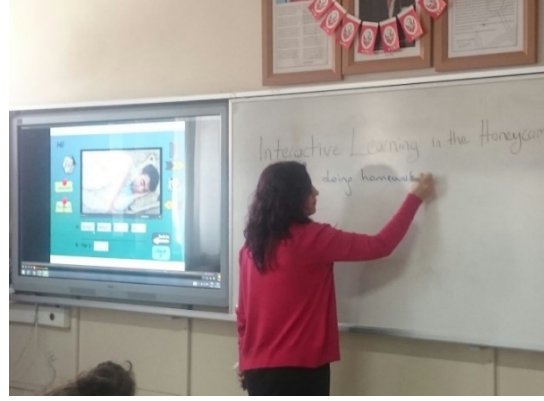
## Honeycomb’ın uygulama süreçleri

### Sınıf İçerisinde Honeycomb’ın uygulanması

Öğrenciler, öğretmen eşliğinde birkaç defa yazılımın nasıl kullanılması gerektiğini gördükten sonra sırayla akıllı tahtaya gelerek verilen görevleri yerine getirmişlerdir. Öğrenciler tahtaya geldiklerinde istedikleri bal peteğini seçerek, önce videoyu izledikten sonra altta bulunan karışık soru kelimelerini tıkla-yerleştir yaparak doğru sıralamayı oluşturmaya çalışmışlardır (Şekil 2). Öğrenciler cümledeki eksik fiili (V+ing) yazdıktan sonra “Check it” düğmesini kullanarak cevaplarını kontrol etmişlerdir. Eğer hata varsa gelen sesli dönüte göre öğrenciler yazdıkları cevapları gözden geçirmişlerdir. Son olarak tüm kelimelerin içinde bulunduğu cümleleri dinleyerek, karışık verilen resimler arasından doğru fiilin resmini seçerek yeterli puanı elde ettikleri takdirde karakter Arthur’a yardım etme hakkını kazanmışlardır. Ders akışı, İngilizce öğretmenin eğitim yazılımını akıllı tahtada öğrenciler ile birlikte kullanmasıyla şekilde devam etmiştir (Şekil 3).



Şekil 2. Bir erkek öğrenci ve araştırmacı akıllı tahta üzerinden Honeycomb yazılımını kullanırken



Şekil 3. Honeycomb kullanıldıktan sonra öğretmen örnek cümleyi tahtaya yazarken

Veri toplama çalışma uygulama öncesinde ve sonrasında iki kere gerçekleştirilmiştir. İlk olarak öğrencilere yazılı değerlendirme formu uygulanmıştır. Bu form, eğitim yazılımında bulunan 15 kelimedenden oluşan bir yazılı değerlendirme formudur. Öğrenciler yazılımı kullandıktan sonra, yazılı değerlendirme formu bir kez daha uygulanmıştır. Sınıf uygulamasının nitel değerlendirilmesinde dokuz öğrenci ile "öğrenci görüş formu" ile yarı yapılandırılmış mülakat yapılmış ve gözlem yürütülmüştür.

#### ***Honeycomb'ın okulda öğrencilere bireysel destek olarak kullanılması***

Her öğrenci eğitim yazılımını boş bir sınıfta bireysel olarak kullanmıştır (Şekil 4). Sınıfta bulunan araştırmacı öğrencilerin zorlandığı veya anlamadığı kısımlarda, bu bireysel öğretim sürecine destek olmuştur. Öğrenciler uygulamayı kullanırken gözlemlenmiştir. Uygulama sonrasında yazılım ile ilgili bir görüşme yapılmıştır.



Şekil 4. Bireysel Honeycomb uygulaması

#### **Veri toplama araçları**

Nitel araştırmalarda, veriler tek bir kaynaktan toplanmak yerine, mülakat, gözlem ve doküman gibi birden çok kaynaktan toplanırlar (Dede, 2017). Bu da veri çeşitliliğinin sağlanması için oldukça önemlidir. Yazılım uygulama süreci sınıf içerisinde ve bireysel olarak iki farklı yöntemle

yürütülmüştür. Buna göre her yöntemde incelenen dinamikler de farklılık göstermiştir. Sınıf içerisinde yapılan uygulamada öğrenci görüşleri alınmayıp sınıf içi öğrenci davranışları detaylı olarak gözlemlenirken; bireysel uygulamada öğrencinin yazılımı kullanılabilirliği ön planda tutularak, öğrencilere uygulama değerlendirme formu uygulanmamıştır. Bu çalışmada kullanılan veri toplama araçları aşağıda verilmiştir.

### ***Uygulama değerlendirme formu***

Uygulama değerlendirme formu, öğrencilerin yazılımı kullanmadan önce ve kullandıktan sonra Present Continuous Tense ile ilgili bilgilerini değerlendirmek için kullanılmıştır. Bu değerlendirme formunda, eğitim yazılımında bulunan ve açık uçlu sorulardan oluşan 15 soru bulunmaktadır. Görünüş geçerliği ve içeriğin uygunluğu ilgili alandan öğretim üyeleri tarafından değerlendirilmiştir. Bu form sadece sınıf uygulaması grubuna sınıfın ilerlemesini gözlemleyebilmek amacıyla uygulanmıştır.

### ***Öğrenci görüşme formu***

Yarı yapılandırılmış görüşmenin çok sık kullanıldığı mevcut alanyazından görülebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu veri toplama tekniği sayesinde araştırmacı, denegin verdiği cevap eksik ya da anlaşılır değilse ek sorular sorarak, elde ettiği sonuçları daha anlaşılır hale getirebilir. Bu sayede araştırmacının amacına ulaşmada daha doğru yöntemlerle ilerlenmiş olur (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Yarı yapılandırılmış görüşme formu, öğrencilerin İngilizce dersine yönelik önceki deneyimleri, derse karşı olan tutumları ve bunun gibi konuları anlamak için, araştırmacı tarafından hazırlanan dört sorudan oluşmaktadır. 1) Eğitim yazılımını kullanırken nerede sorun yaşadın? 2) Eğitim yazılımını kullanırken en çok hangi bölümü sevdi? Neden?, 3) Eğitim yazılımda nelerin değişmesini istersin?, 4) Başka derslerde benzer eğitim yazılımları kullanmak ister misin?

### ***Öğrenci gözlem formu***

Gözlem, insan davranış ve hareketlerini gözle ya da araç kullanarak izlemek; bu hareketleri kaydedip, tanımladıktan sonra analiz edip yorumlamak olarak tanımlanabilir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). Çalışmada gözlem sınıflandırmalarından yarı yapılandırılmış gözlem kullanılmıştır. Kısaca gözlem öncesinde, gözlemcinin bilgi toplayıp kaydetmesi için oluşturulan bir kodlama sistemi bulunmasıdır. Bu sayede verilerin güvenilirlik ve geçerliğini sağlamak daha kolaydır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). 1) Öğrenci girişteki hikayeyi anladı mı?, 2) Öğrenci nerelerde hata yaptı, 3) Öğrenci soru sordu mu? ve Eğitimi ne kadar sürede tamamladı?

### ***Verilerin analizi***

Araştırmada uygulama değerlendirme formu ile elde edilen veriler nicel veri analizi teknikleri kullanılarak betimsel olarak analiz edilmiştir. Verilerin betimsel olarak gösterilmesinde, ortalama ve standart sapma değerleri ile çizgi grafiğinden faydalanılmıştır.

Nitel olarak görüşme ve gözlem sonrasında dijital olarak yazılı metne dönüştürülen verilere betimsel analiz ve içerik analizi uygulanmıştır. Betimsel analiz ile derinlemesine bir analiz yapılmadan öğrencilere ve eğitim yazılımına ilişkin temel özelliklerin yazılı olarak ifade edilmesi amaçlanırken (Özdemir, 2010), içerik analizi ile eğitim yazılımının sınıf içerisinde ve bireysel kullanıldığı ortamların daha detaylı incelenmesi ve incelenen verilerle kod ve temalara ulaşılması amaçlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

## Bulgular

### Honeycomb uygulamasının bilgiye katkısı

Interactive Honeycomb akıllı tahta yardımıyla sınıf ortamında kullanılarak derse yönelik katkısı değerlendirilmiştir. Uygulama öncesinde öğrencilerin konu ile ilgili ortalamaları 3,62 iken uygulama sonrası 4,85 'e yükselmiştir.

Öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrası sonuçları sınıf seviyesine göre ise en yüksek farkın 6. sınıf öğrencilerine ait olduğu bulunmuştur ( $\bar{x}$  (uyg – öncesi) = 3,57 -  $\bar{x}$  (uyg – sonrası) = 5,06) (Tablo 2).

Tablo 2.

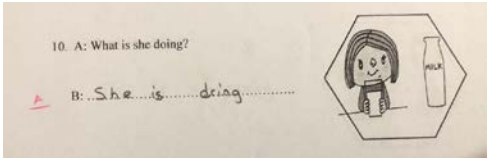
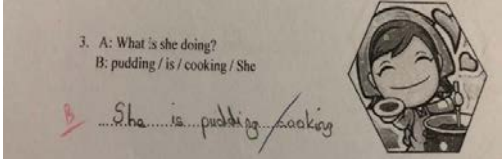
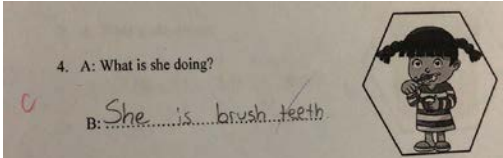
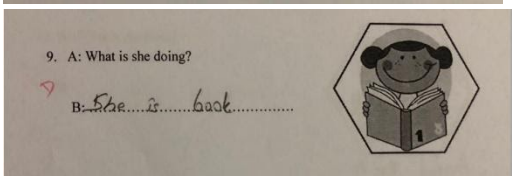
Uygulama öncesi ve sonrası uygulama değerlendirme formları sonuçları

Sınıflar	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
	n	$\bar{x}$	SS	n	$\bar{x}$	SS
4	44	3,88	2,26	44	4,81	3,01
5	30	3,30	2,66	30	4,66	3,56
6	33	3,57	1,95	33	5,06	2,84
Toplam	107	3,62	2,28	107	4,85	3,10

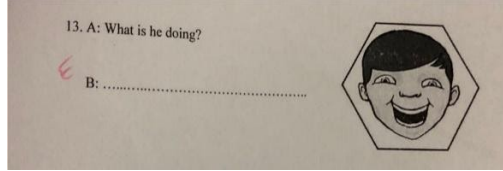
Öğrencilerin sunulan testte yaptıkları hatalar incelenmiştir. Tablo 3 uygulama öncesi ve sonrası öğrencilerin uygulama değerlendirme formunda yaptıkları hataları ve oranlarını göstermektedir. Uygulama öncesi E ve F daha sık yapılırken uygulama sonrası A ve C 'nin daha sık yapıldığı görülmektedir.

Tablo 3.

Öğrencilerin hata örnekleri

Hata türleri	Örnek	Uygulama öncesi f	Uygulama sonrası f
A. Yazılacak kelime bilinse bile yazılışının doğru olmaması		44	94
B. İstenilen (şimdiki zaman) cümle yapısının oluşturulamaması		62	64
C. Cümlede kullanılacak fiile -ing takısının eklenmemesi		37	50
D. Kurulan cümlede fiilin eksik/yanlış kullanılması		141	142

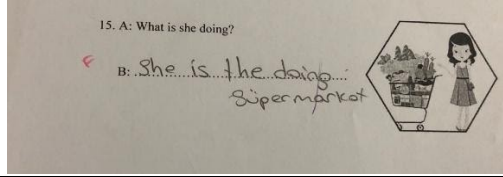
E. Sorunun boş bırakılması



335

202

F. diğer



213

191

### ILH 'nin sınıf içinde uygulanmasında ve bireysel kullanımında oluşan dinamikler

ILH yazılımının sınıf içinde kullanılmasında ve bireysel kullanılmasında, ortamların kendine özgü dinamikleri nedeniyle farklı sonuçlar ortaya çıkartmıştır. İki farklı kullanım şekli ve oluşan dinamikler aşağıdaki gibidir.

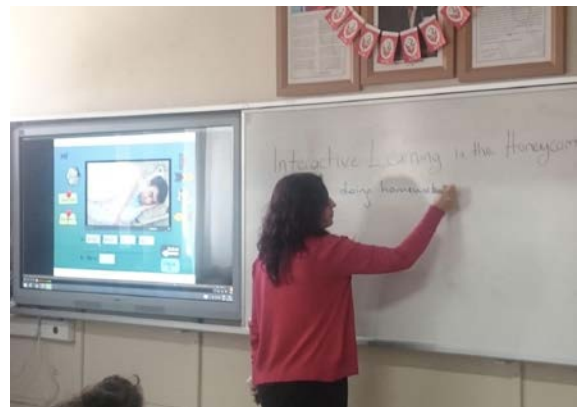
#### *Sınıf içinde uygulama sürecinin incelenmesi*

Eğitim yazılımının uygulanması geleneksel bir sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Sınıf ortamı; akıllı tahta, sıralar ve öğretmen masasını içermektedir. Öğrenciler bir sırada iki kişi oturmaktadır. Sınıf uygulaması süreci incelendiğinde, uygulama dinamikleri (temalar) veri analizi sonrası şu şekilde ortaya çıkmıştır:

- öğretmen, öğrenci ve içerik etkileşimi,
- ders saati süresi,
- teknoloji okuryazarlığı bilgisi,
- kaygı, ve yazılımı kullanmayı öğrenme ve
- yabancı dilde dinleme etkinliğinin geliştirilmesi

Bu temalar daha detaylı olarak şu şekildedir:

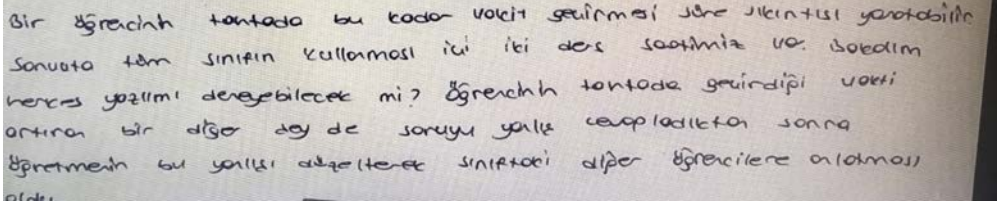
**Öğretmen-öğrenci-içerik etkileşimi.** Eğitim yazılımının uygulaması ile ilgili sınıfta iletişim ortamı öğretmen, öğrenci ve eğitim yazılımı arasında gerçekleşmiştir. Öğretmenin görevi "rehber" olarak ortaya çıkmıştır. Bu görev kapsamında, öğretmen "akıllı tahtada yazılımı yönetmek, öğrencilere söz vermek, dönüt vermek, öğrencilere soru sormak, tahtada konu ile ilgili açıklama yapmak" şeklinde görevleri yerine getirmiştir. Öğrenciler, ders sırasında "söz hakkı istemiş, akıllı tahtada soruyu yanıtlamış, sözel sorulara yanıt vermiş, akranlarına soru sormuş, dersi dinlemiş, söz hakkı alan akranları düzeltmiş ve not almıştır". Eğitim yazılımı bu etkinlikte; "içerik bilgisini sunmuş, etkileşim imkanı tanımış, ve yarışma ortamı oluşmasını" sağlamıştır (Şekil 5).





Şekil 5. Sınıf uygulamasında öğretmenin “ öğrencilere söz verme, soru sorma ve tahtada açıklama yapma” ile ilgili görüntüleri ve öğrencilerin “söz hakkı isteme” ile ilgili görüntüleri

**Ders saati süresi.** Eğitim yazılımı sınıf uygulamasında 40dk +40dk = 80 dk şeklinde uygulanmıştır. Bu süre uygulama sonrası ortaya çıkmıştır. Sürenin uzayacağı düşünüldüğü için öğretmen, öğrencinin kendi ve içerikle etkileşimini süreye uygun şekilde yönetmiştir. Daha detaylı olarak; gözlem sonuçlarına göre, ders sırasında öğretmenin öğrencilere *soru sorması ve cevap verecek kişiyi belirlemesi, söz alan öğrencinin tahtaya kalkıp geri sırasına dönmesi, akıllı tahta kullanma* ile ilgili konular ders süresinin artıran nedenler olarak belirlenmiştir.



Şekil 6. Araştırmacının ders süresine ait gözlem notları

**Teknoloji okuryazarlığı.** Eğitim yazılımının sınıf içinde uygulanması sırasında öğretmen yazılımı akıllı tahta üzerinden yönetmiştir. Öğretmen akıllı tahtada karşılaştığı sorunları çözmediği noktada araştırmacıdan yardım istemiştir. Akıllı tahta kullanma deneyimi az olan öğrenciler ise dokunmatik klavye kullanımında tahtaya çekinerek dokunmuşlar ve gerçekleştiremedikleri görevlerde öğretmeni beklemişlerdir. Ancak, gözlemlerle öğrenme sayesinde, öğrenciler, yazılımın nasıl kullanacaklarını diğer öğrencileri ve öğretmenlerini izleyerek öğrenmişlerdir. İkinci ders saatinde daha etkili şekilde tahta ve yazılım kullanımı gerçekleşmiştir. Bu durumla ilgili araştırmacılara ait gözlem notları şu şekildedir:

“Öğretmenin akıllı tahta kullanabilmesi gerekti. Ancak sorun yaşadı” (G1).

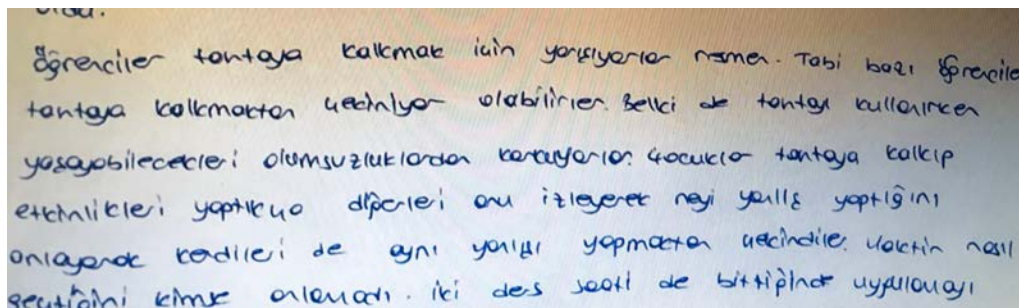
“Öğrenciler dokunmatik klavye kullanırken sorun yaşadı ve ders süresi uzadı, diğer öğrenciler sıkıldı” (G2).

Akıllı tahtanın dokunmatikliği sıkıntılı olduğu için ara ara sıkıntılar yaşandı. Örneğin dokunmatik klavye çalışmasında sıkıntılar oldu” (G1).

“Uygulamayı kullanırken “Internet Explorer” da sıkıntı yaşandı. Tarayıcı, uygulamanın videolarını yükledi. Bu yüzden uygulamaya GomPlayer üzerinden devam edildi” (G1).

**Kaygı ve yazılımı kullanmayı öğrenme.** Sınıf içerisinde farklı kaygı türleri oluşmuştur; 1) teknolojiyi kullanırken hata yapma ve 2) dil bilgisi ile ilgili yanlış cevap verme. Bazı öğrencilerin kaygıları nedeniyle sınıf içerisinde söz almaktan çekindikleri gözlenmiştir. Diğer öğrencileri gözlemleyerek yazılımı kullanmayı öğrendikleri zaman kaygılarının düşerek söz almak istedikleri görülmüştür.

“Uygulamanın tahtada kullanımında, gönüllü öğrenciler seçildi. Tahtaya kalmak istemeyen öğrenciler oldu” (G1).



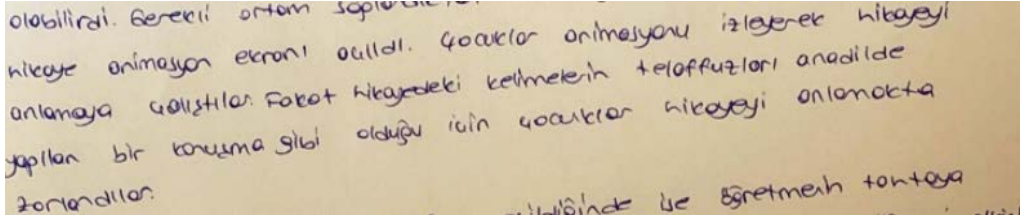
Şekil 7. Araştırmacının öğrenci kaygılarına ait gözlem notları

**Yazılımda yabancı dilde seslendirilmiş bilgiyi dinleme.** Eğitim yazılımı iki farklı şekilde seslendirme içermektedir. İlk olarak, eğitim yazılımı bir yabancı dilde dinleme etkinliği ile başlamaktadır. Amaç tabanlı senaryo yaklaşımıyla dinleme etkinliğinde yazılımdaki karaktere verilen görev yabancı dilde seslendirilerek anlatılmaktadır. İkinci olarak, aktivitelerin gerçekleştirilmesi sonrasında dönüt tasarımında seslendirme (congratulations, be careful...etc) bulunmaktadır.

Gözlem ve mülakatlar anadilde seslendirme içeren giriş bölümünü bir öğrencinin anladığını, bir öğrencinin ise sadece “yardım etmek” ile ilgili bir olaydan bahsedildiğini anladığını göstermiştir. Ayrıca diğer yabancı dildeki dönütlerinde anlaşılmasında sorunlar yaşanmıştır. Seslendirmelerin anlaşılama nedeni olarak 1) sınıfın kalabalık olması ve 2) öğrencilerin yabancı dilde dinleme önbilgilerinin düşük olması belirlenmiştir.

*“Öğretmen yazılımı kullanırken öğrenciyi tahtaya kaldırmış ve yazılımdaki dönüt bölümlerini sınıfta tekrar söyleme gereği hissetmiştir” (G1).*

*“Öğrenciler anadilde yapılan telaffuzları içeren bölümleri kalabalık sınıf ortamı nedeniyle anlamakta zorlanmıştır (Congratulations, Both are correct, Both are wrong, Be careful ...)” (G2).*



Şekil 8. Araştırmacının yabancı dildeki hikâyeye ait gözlem notları

### Bireysel uygulama sürecinin incelenmesi

Eğitim yazılımının bireysel kullanılması boş bir sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Uygulama sırasında öğretmen masasının kullanılması tercih edilmiştir. Bireysel uygulama süreci incelendiğinde bireysel eğitim yazılımı kullanımına ait dinamikler (temalar) şu şekilde ortaya çıkmıştır:

- öğrenci ve içerik etkileşimi,
- kullanım süresi,
- teknoloji okuryazarlığı bilgisi,
- kaygı,
- dinlemenin geliştirilmesi.

Bu temalar daha detaylı olarak şu şekildedir:

**Öğrenci-içerik etkileşimi.** Uygulama sürecinde öğrenciler eğitim yazılımını kullanırken araştırmacı sadece gözlem yapmıştır. Öğrenci bilgisayarı kendi kontrol ettiği için, “kendi hızında ilerlemiş ve hata yaptığında tekrar deneme şansı” bulmuştur. Bununla ilgili bir gözlem notu şu şekildedir:

*“Öğrenci uygulamayı her baştan açtığında yeni şeyler keşfetti ve bilgi seviyesinde artış gözlemlendi. İlk seferde, final oyunun sonunda yeterli puan elde edemezken, 2. ve 3. seferlerde oyunun tamamını doğru cevaplamaya başlamıştı” (G- Ö8).*

Bazı öğrencilerin hata dönütü almasına rağmen yazılım içerisinde ilerlemeye devam ettiği gözlenmiştir. Örneğin;

*“İngilizce dönütleri anlayamadı. Boşluk doldurmaları yaparken yanlış yaptığı halde diğer etkinliğe geçti” (G- Ö6).*

*“Tüm etkinliklerin soru etkinliklerinde what you are doing? Şeklinde yanlış sıralama yaptı. Yazılım dönütte “try again” şeklinde öğrenciyi uyardı. Ancak öğrenci sesli dönütü anlayamadı” (G- Ö4).*

Bir öğrenci eğitim yazılımının öğrenci üzerine etkisini şu şekilde dile getirmiştir:

*“Hem böyle olduğu zaman normal etkinlik kağıdında kendimiz yapmaya çalıştığımız ile karşılaştırsak eğitim yazılımında daha etkili oluyor. O sana anlatıyor ve seni yönlendiriyor. Ve senin daha çok İngilizce öğrenmek isteğinin geliyor ve daha güzel oluyor ki böyle” (G- Ö7).*

**Ders saati.** Öğrenciler eğitim yazılımını 17dk, 18dk, 16dk, 20dk, 15dk, 16dk, 26dk, 10 dk ve 14dk da tamamlamıştır. Eğitim en kısa 10 dk sürerken en uzun 26dk sürmüştür. Ortalama 16dk’da eğitimi tamamlamışlardır.

**Teknoloji okuryazarlığı bilgisi.** Uygulamaya katılan öğrencilerin 6’sı daha önce bilgisayar oyunu oynamış, 8’i bilgisayar, tablet ya da akıllı telefon sahibi ve 4’ü daha önce bir eğitim yazılımı kullanmış öğrencilerdir.

*“En çok telefonun kullandığımı söyleyebilirim, ödevleri için bilgisayarı kullanıyorum. 5. sınıfta alınmıştı” (Ö2).*

*“Ben İngilizce dersi için bilgisayardan araştırmalar yapıyorum, İngilizce ile alakalı anlamadığım konularla ilgili, dediğim gibi telefonda da konu anlatımı dinliyorum” (Ö3).*

Öğrencilerin hepsi yazılımı yüklemek için gerekli destek yazılımın nasıl yükleneceği ile ilgili bilgiye ihtiyaç duymuşlardır.

**Kaygı.** Öğrenciler soruyu bilemedikleri zaman kaygı hissetmişlerdir. Kaygı olduğu noktada herhangi bir şey söylemeden bir sonraki aktiviteye atlama davranışı gözlenmiştir. Öğrenci kaygılarına ait gözlem notları şu şekildedir:

*“Soruyu kontrol et butonu onu telaşlandırdı” (G).*

*“Kendini başarısız hissettiği noktada atlama yapmış ya da o ekranı hiç açmamıştır” (G).*

**Yazılımı kullanmayı öğrenme.** Öğrencilerin hepsi deneme yanılma yöntemiyle yazılım içerisinde gezinmeyi öğrenmişlerdir. Öğrenciler yazılımı kullanırken farklı hatalar yapmıştır. Öğrenci hatalarına ait gözlem notları şu şekildedir:

*“[Ekranı bakınca aktivitedeki] boşlukları fark etti, bir süre sonra ileri geri oklarını kullanmaya başladı. Etkin bir şekilde tekrar dinlemeyi kullandı” (G).*



*“Yazılımı kullanırken aşamalı olduğunu anlayamadı herhangi birine girdi” (G).*

*“Skip tuşunu fark etmedi, soru oluşturmayı kendisi yapacağını anlamadı. Kontrol et tuşunu hiç kullanmadı. Ok işaretleri ile ilerlemeyi tercih etti” (G-Ö3).*

*“Anasayfa butonu yerine çıkış butonuna basarak uygulamayı kapattı. Tekrar açtığında “skip” butonuna basarak animasyonu geçti” (G-Ö4).*

**Dinlemenin geliştirilmesi.** Eğitim yazılımının giriş kısmındaki hikâyeyi bir öğrenci tamamen anladığını ve kolay olduğunu söylerken, bir öğrenci kısmen anladığını söylemiştir. Diğer 8 öğrenci söylenenleri anlamadığını belirtmiştir. Bu nedenle bir kaç kere eğitim yazılımını başlatarak hikâyeyi dinlemişlerdir. Buda bireysel kullanımda öğrenciler daha verimli olarak dinleme aktivitesini yapabilmesine sağlamıştır. Hikâyeyi anlamakta zorluk çeken bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

*“Hikâye anlatımında, bazen zorluk çekiyorum o yüzden anlayamadım onu. Bence düzeltilmeli ben anlamadım. Hikâye bölümünde Türkçe olmasa da, en azından İngilizce altyazı olsaydı belki de alta bakarak belki biraz anlayabilirdim” (Ö1).*

*“Altyazı koyabilirdiniz İngilizce, öyle daha kolay anlıyorum” (Ö2).*

*“Seslendirme kısmında sorun yaşadım” (Ö6).*

*“Intro’yu geçmek için öğrenci direkt tuşlara yöneldi” (Ö3).*

*“Altında yazı olsaydı, şu olabilirdi. Bir yerde Türkçe düğmesi olup ona basıp Türkçesini söyleyebilirdi” (Ö5).*

*“İlk başları tam alışamamıştım ilk konuştuklarının birçoğunu anlamamıştım. Sonradan alışmaya başlıyor, çok sevdim. Birçok şimdi ilk baştaki animasyonu anlamadım. Zorlandım biraz” (Ö9).*

Her iki uygulamada da ortak olarak öğretmen görüşleri, ve gözlemler sonucunda aşağıdaki öneriler gelmiştir:

- Oyun bölümü en sevilen bölüm olmuştur.
- Amaç tabanlı senaryo sonucunda eğitimin tamamlanmasıyla senaryonun tamamlanması.
- Bireysel uygulamadaki öğrenciler (n = 9) İngilizce derslerin bu tür uygulama üzerinde yürütülerek işlenmesini istediklerini söylemişlerdir. *“ Çok isterim. Her gün olsa yine de isterim.”*
- Efekt uygulanan fiillerle ilgili fotoğrafların efekt uygulanmadan gerçek şekilde görünmesini istemişlerdir (n = 3).

## Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bilgisayar destekli yabancı dil eğitimi uzun yıllardır yurt dışında ve ülkemizde eğitimciler, yazılımcılar ve araştırmacılar tarafından çalışılmakta olan popüler konulardan birisidir. Yabancı dil öğrenmenin o dil ile etkileşimli olarak gerçek ortamına benzer şekilde gerçekleşmesi gerekliliği teknolojinin bu alanda kullanımı için harekete geçirici temel nedenlerden birisidir. Ülkemizde mevcut yazılım eksiklikleri ve yabancı dil eğitimine duyulan ihtiyaç nedeniyle bu çalışmada, İngilizce öğretimine yönelik geliştirilen eğitim yazılımı uygulanmış ve sonuçları değerlendirilmiştir. Eğitim yazılımlarının içerik, tasarım ve pedagojik olarak geliştirilmesinin zor olmasının yanı sıra temel sorunlardan birisi de bu yazılımların sınıfta ya da bireysel olarak nasıl kullanılması gerektiği ile ilgilidir.

Bu araştırmada, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerine yönelik olarak “Interactive Learning in the Honeycomb” yazılımı geliştirilerek öğrencilerde Present Continuous Tense yapısını ve kelime bilgisini geliştirmek amaçlanmıştır. Bu amaçla bir devlet okulunda öğrenim görmekte olan 4., 5. ve 6. sınıf öğrencilerine eğitim yazılımı sınıf öğretimi ve bireysel olarak uygulanmış ve sonuçları

değerlendirilmiştir. Temel olarak, bu çalışmada elde edilen bulgular ışığında gerek sınıf öğretiminde gerekse bireysel öğretimde eğitim yazılımı kullanımının öğrencilerde derse yönelik motivasyonu artırmada ve konu tekrarı açısından faydalı olacağı ortaya çıkmıştır. Bu sonuca benzer şekilde, Türkiye’de ve yurt dışında yürütülen yabancı dil eğitiminde teknolojinin kullanıldığı çalışmalarda teknolojinin öğrenme çıktılarının geliştirilmesinde önemli etkilerinin olduğu ortaya koyulmuştur (Beatty, 2013; Demir ve Korkmaz, 2013; Demirbilek ve Yücel, 2011; Donmuş ve Gürol, 2015; Gömleksiz ve Düşmez, 2015; Hong ve Diğerleri, 2017; İnan ve Oktay 1997; Koçak, 1997; Kozikoğlu, 2013; Lee, 2000; Özerol, 2015; Selçuk, 2016; Yiğit, 2010).

Eğitim yazılımının sınıf öğretimi ve bireysel olarak kullanımı sırasında farklı olumlu sonuçlar elde edilmiş ve öğrenmeye yönelik farklı tehditler oluşmuştur. Temel olarak sınıf öğretimi için ayrılan sürenin, bireysel uygulama için ayrılan süreden çok daha fazla olduğu görülmüştür. Bu çalışmada ön görülen süre zarfında (2 ders saati), yazılımın sınıf içinde öğrencilerle beraber bir aktivite olarak kullanılması sırasında ders süresini uzatan bazı etkenler belirlenmiştir. Bunlar; *öğretmenin soru sorması ve cevap verecek kişiyi belirlemesi, söz alan öğrencinin tahtaya kalkıp geri sırasına dönmesi, akıllı tahta kullanma ile ilgili sorunlar*. Bütün öğrencilerin söz hakkı alması durumunda ise verilen sürenin uzatılması gerekmektedir. Benzer bir sonuç Gürten ve Cihan (2013) tarafından yapılan bir araştırmada, 5.sınıf İngilizce dersi etkinliklerinin sınıf ortamında uygulanabilir olduğu fakat zaman bakımından yeterli olmadığıdır. Bu nedenle eğitim yazılımlarının sınıf içerisinde kullanılması sırasında bütün öğrencilere söz hakkı vermek yerine, eğitim yazılımıyla 1) öğrencilerin dikkatini derse çekmek, 2) sıralarında bile olsa sorulara yanıt verebilmek için düşüncelerini sağlamak, 3) motivasyonun önemli aşamalarından birisi olan güven duygusunu hissettirmek amaçlanmalıdır. Bu çalışmada, sınıf ortamının bir avantajı öğrencilerin akıldan öğrenmeyi gözlem yoluyla gerçekleştirmesi olmuştur. Sınıf öğretiminde eğitim yazılımı kullanmak öğrencilere sürükle bırak ya da boşluk doldurma gibi basit düzeyde oyun fikirleriyle sınıf içerisinde rekabet ortamı oluşturma imkânı tanımıştır.

Bireysel kullanımda öğrenme çıktılarına erişmede tüm öğrencilerin kendi hızında ilerleme imkânına olması sınıf öğretimine göre bir avantaj olarak ortaya çıkmıştır. Ayrıca bireysel kullanımda öğrenciler yazılımı daha hızlı tamamlamıştır. Bireysel öğretimde öğrenciler bireysel dönüt almış, hata yaparsa tekrar etmiş ve öğrenene kadar yazılımı kullanabilmişlerdir. Ancak eğitim yazılımlarının bireysel kullanımı sırasında en temel sorun öğrencinin anlayamadığı noktayı atlama yaparak sorundan kaçmasıdır.

Bu çalışmada eğitim yazılımları ile ilgili genel öneriler şu şekildedir:

- Bu çalışmada eğitim yazılımının, sınıf öğretimi ve bireysel kullanımda farklı avantaj ve tehditleri olduğunu göstermiştir. Bu nedenle eğitim yazılımının uygulanmasında öncelikle sınıf öğretimi şeklinde kullanılması, daha sonra ise mobil cihazlar üzerinden bireyselleştirilmiş ortamlar oluşturularak tüm öğrencilere eşit fırsatlar sunulması önerilebilir. Bireysel kullanım ev çalışması şeklinde verilebilir.
- ILH yazılımının kullanımında her iki uygulama sırasında da öğrencilerin en büyük sorunları dinleme aktivitesi olmuştur. Bu konu ile ilgili daha fazla eğitim yazılımı geliştirilmesi önerilebilir.
- Yabancı dil öğretiminde eğitim yazılımının sınıf öğretimi ve bireysel öğretim şeklinde kullanıldığı bu çalışma sadece Present Continuous Tense ‘in öğretimi ile sınırlıdır. Yabancı dile duyulan ihtiyaç göz önüne alındığında aynı konunun farklı öğretim yöntem ve teknikleri ile öğretildiği farklı eğitim yazılımları tasarlanabilir.
- Konu sınırlaması olmadan farklı konularda eğitim yazılımları geliştirilmesi ve değerlendirilmesi yapılabilir; kendi eğitim yazılımlarımızı geliştirmemiz ve bunu pazarlanabilir ürünler olarak üretmemiz ülkemiz açısından önem arz etmektedir.
- Çalışma nitel olarak tasarlanmıştır. Bu açıdan farklı yönlerinin incelenmesi açısından araştırma tasarımının nicel ya da karma olacağı farklı çalışmalar yürütülebilir.



## Kaynakça

- Akdoğan, F. (2004). Yeni projeler ışığında erken yaşta yabancı dil öğretimi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(2) 97-109.
- Arslan, M. ve Akbarov, A. (2010). Türkiye’de yabancı dil öğretiminde motivasyon-yöntem sorunu ve çözüm önerileri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 24, 179-191.
- Avrupa Birliği Komisyonu (2018). Key competencies for life long learning. Erişim adresi: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e99d0101aa75ed71a1/language-en>
- Başaran, B. (2017). Yabancı dil öğretiminde teknoloji kullanımına ilişkin hazırlanmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 12(23), 15-40.
- Bayyurt, Y. (2012). 4+ 4+ 4 Eğitim sisteminde erken yaşta yabancı dil eğitimi. *Proceedings of the 1st National Workshop on Foreign Language Education*, 1, 115-125, Ankara.
- Beatty, K. (2013). *Teaching & researching: Computer-assisted language learning*. Routledge.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (24. baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Çelebi, M. D. (2006). Education of mother tongue and teaching foreign language in Turkey. *Erciyes University Journal of the Institute of Social Sciences*, 21(2), 285-307.
- Çevik, G., Yılmaz, R. M., Göktaş, Y. ve Gülcü, A. (2017). Okul öncesi dönemde artırılmış gerçeklikle İngilizce öğrenme. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 6(2), 50-57.
- Dede, Y. (2017). Nitel yöntemler. Demir, S. B. (Yay. haz.), *Araştırma deseni nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (3. baskı) (s. 183- 213) içinde. Ankara: Eğiten Kitap
- Demir, S. ve Korkmaz, G. (2013). Yabancı dil öğrenme yazılımlarının öğrencilerin dinleme ve konuşma becerilerine etkisi: Rosetta Stone örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(45), 35-51.
- Demirbilek, M. ve Yücel, Z. (2011). İngilizce öğretmenlerinin bilgisayarın yabancı dil öğretim ve öğreniminde kullanımı hakkındaki görüşleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 217-246.
- Demirtaş, Z. ve Erdem, S. (2015). 5. sınıf İngilizce dersi öğretim programı: Güncellenen programın bir önceki programla karşılaştırılması ve programa ilişkin öğretmen görüşleri. *Sakarya University Journal of Education*, 5(2), 55-80.
- Donmuş, V. ve Gürol, M. (2015). İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişime ve kalıcılığa etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 10(15), 313-332.
- Ertürk, H. (2006). *İngilizce öğretiminde konuşma becerisinin kazandırılmasında yazılı-görsel öğretim materyalinin erişime etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gömlüksiz, M. N. ve Düşmez, O. S. (2005). İngilizce’de relative clause konusunun öğretiminde bilgisayar destekli öğretim ile geleneksel yöntemin öğrenci başarısı üzerine etkisinin karşılaştırılması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 163-179.
- Gürten, E. ve Cihan, T. (2013). İlköğretim 5. sınıf İngilizce dersi öğretim programına ilişkin öğretmen görüşleri. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 13(1), 131-146.
- Hirata, Y. (2004). Computer assisted pronunciation training for native English speakers learning Japanese pitch and durational contrasts. *Computer Assisted Language Learning*, 17(3-4), 357-376.
- Hong, J. S., Han, D. H., Kim, Y. I., Bae, S. J., Kim, S. M. ve Renshaw, P. (2017). English language education on-line game and brain connectivity. *ReCALL*, 29(1), 3-21.
- Işık, A. (2008). Yabancı dil eğitimimizdeki yanlışlar nereden kaynaklanıyor?. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(2), 15-26.
- İnan, N. U. (1997). *Bilgisayar destekli öğretim yönteminin İngilizce öğretiminde etkililiği* (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koçak, N. Ç. (1997). *The effectiveness of computer assisted language learning (CALL) in vocabulary instruction to Turkish EFL students* (Doktora tezi). Bilkent Üniversitesi, Ankara.
- Kozma, R. B. (1994). Will media influence learning? Reframing the debate. *Educational Technology Research and Development*, 42(2), 7-19.
- Kozikoğlu, İ. (2013). Yabancı dil öğretiminde bilgisayar kullanımına ilişkin öğretim elemanlarının görüşleri. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 373-394.
- Krashen, S. D. (2003). *Explorations in language acquisition and use*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Lee, K. W. (2000). English teachers’ barriers to the use of computer-assisted language learning. *The internet TESL Journal*, 6(12), 1-8.

- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 31-48.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.
- Özerol, M. (2013). *Bilgisayar destekli dil öğretimi ve Almanca sözcük öğrenmeye etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Üniversitesi, Diyarbakır.
- Park, M., Purgina, M. ve Mozgovoy, M. (2016). Learning English grammar with WordBricks: Classroom experience. *Proceedings of the 2016 IEEE International Conference on Teaching and Learning in Education* (s. 220–223) içinde. Washington, DC: IEEE.
- Richey, R. C. (1994). Developmental research: The definition and Scope. *Proceedings of Selected Research and Development Presentations at the 1994 National Convention of the Association for Educational Communications and Technology* (s. 16-20) içinde. Nashville: USA.
- Selçuk, H. E. (2016). *Dyned eğitim yazılımının yabancı dil öğretiminde akademik başarıya etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Sunel, A. H. (1989). Yabancı dil öğretiminde metot sorunu. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(4), 137-143.
- Şahin, Y. (2007). Yabancı dil öğretiminin eğitimsel ve dilbilimsel temelleri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(22), 465-470.
- Tunaş, A. (2000). Yabancı dil öğrenmede yaş faktörü. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6, 365-370.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2005). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.
- Yiğit, A. M. (2013). Teachers' attitudes towards the "dyned" in primary education in Turkey. *Journal of Educational & Instructional Studies in the World*, 3(3), 56-65.