



JOURNAL OF RESEARCH
IN EDUCATION AND SOCIETY
EĞİTİM VE TOPLUM
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
e-ISSN:2458-9624



Cilt: 8 Sayı: 1 Sayfa Aralığı: 88-102 e-ISSN: 2458-9624 DOI: 10.51725/etad.792089

RESEARCH

Open Access

ARAŞTIRMA

Açık Erişim

Rehberlikte Program Geliştirme Dersinde Uygulanan Karma Öğrenme Etkinliklerinin Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*

Evaluation of Blended Learning Activities Applied in the Course of Program Development in Guidance According to Student Opinions

Sevim Aşıroğlu

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, bir vakıf üniversitesinin Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık (RPD) programı öğrencilerine Rehberlikte Program Geliştirme (RPG) dersinde uygulanan karma öğrenme etkinliklerini değerlendirmektir. Öğrencilere 2018-2019 akademik yılı bahar dönemi boyunca yüz yüze eğitimle birlikte öğrenci yönetim sistemi aracılığı ile çevrimiçi etkinlikler tasarlanıp uygulanmıştır. Veriler; Karma Öğrenme Yöntemine ve Karma Yöntemin Uygulanmasına Yönelik Öğrenci Görüşleri Ölçeği, görüşme formu ve RPG Dersi Öğrenme Çıktıları Anketi ile toplanmıştır. Çalışma grubunu RPG programında öğrenim gören 57 öğrenci oluşturmuştur. Öğrencilerin karma yöntem, yöntemin uygulanmasına ve RPG dersi öğrenme çıktılarına ulaşma düzeyine yönelik görüşlerinin tespiti için betimsel istatistik kullanılmıştır. Öğrencilerle görüşme esnasında kaydedilen nitel verilerin analizi için ise içerik analizi kullanılmıştır. Karma öğrenme yöntemine ve karma öğrenme yönteminin uygulanmasına yönelik öğrenci görüşlerinin genel puan ortalamasına bakıldığında olumluluk düzeyinin yüksek olduğu görülmüştür. Öğrenci görüşlerine göre RPG dersinin öğrenme çıktılarına katkı düzeyinin olumluluk düzeyinin genel ortalamasının ise orta seviyede olduğu görülmüştür.

ABSTRACT

The purpose of the present study is to examine the blended learning activities offered in Program Development in Guidance (PDG) courses to the students of the Guidance and Psychological Counseling (GPC) Program at a foundation university. Online activities were designed and applied through the student management system together with the face-to-face education in the Spring Semester of 2018-2019 Academic Year. The data of the study were collected with the Student Opinions Scale on Blended Learning Method and Application of Blended Learning Method and the PDG Course Learning Outcomes Questionnaire. The study group consisted of 57 students who studied in the PDG Program. Descriptive statistics were employed to determine the viewpoints of the students on the blended method, the application of it, and the level of achievement of the learning outcomes in the PDG course. When the general average points of the viewpoints of the students on the blended learning method and the application of the blended learning method were examined, it was determined that the positivity level was high. According to the viewpoints of the students, it was also seen that the average positive contribution level of the PDG course to the learning outcomes was at a moderate level.

Yazar Bilgileri

Sevim Aşıroğlu

Dr. Öğr. Üyesi, Maltepe
Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Eğitim Bilimleri Bölümü,
İstanbul, Türkiye
scamuzcu@gmail.com

Makale Bilgileri

Anahtar Kelimeler

Karma öğrenme
Yükseköğretim programları
Program değerlendirme

Keywords

Blended learning
Higher education programs
Program evaluation

Makale Geçmişi

Geliş: 08/09/2020

Düzeltilme: 04/04/2021

Kabul: 05/04/2021

Atıf için: Aşıroğlu, S. (2021). Rehberlikte program geliştirme dersinde uygulanan karma öğrenme etkinliklerinin öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi. *JRES*, 8(1), 88-102. <https://doi.org/10.51725/etad.792089>

Etik Bildirim: Bu araştırma, 01.01.2020 tarihinden önce yapıldığından etik kurul kararı zorunluluğu yoktur.

* Bu çalışmanın bir bölümü Haziran 2019'da V. TURKCESS Uluslararası Eğitim ve Sosyal Bilimler Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Giriş

Karma öğrenme (harmanlanmış öğrenme), yüz yüze eğitimin ve çevrimiçi eğitimin avantajlı taraflarının bir arada birbirlerini tamamlayacak şekilde harmanlandığı bir eğitim modelidir. 2001'den itibaren hem örgün hem yaygın eğitimde literatüre girmiştir (Deutsch, 2010).

Karma öğrenme öğretmen liderliğindeki geleneksel eğitimin çeşitli e-öğrenme araçları ile desteklenmesidir. Karma öğrenme öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle olan etkileşimini arttırmak için geliştirilmiştir. Öğrencilerin bireysel farklılıklarına göre öğrenme metaryali ile etkileşime girebilmeleri sağlanır. Öğrencilere kendi hızlarına göre öğrenme ve tekrar fırsatı verilir. Mekân ve zaman açısından ise tasarruf sağlanır (Graham, 2006).

Karma öğrenme internet tabanlı öğrenmeden sonra gelinen son adım olarak kabul edilebilir. İster bilgisayar tabanlı, ister video tabanlı, ister web tabanlı olsun, her türlü medya aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Teknolojik araçlarla desteklenen öğretim tasarımlarının, öğrenmeye olan etki seviyesine göre düşükten yükseğe doğru sıralaması aşağıda verilmiştir (Bersin, 2004):

1. Okuma (internet sayfası, e-kitaplar, internette paylaşılan dökümanlar)
2. Görsel (grafikler, imajlar, fotoğraflar)
3. İşitsel (sesli ders anlatımları, tartışmalar, sesler, internet seminerleri)
4. Görsel-İşitsel (gösteriler, ders videoları, animasyonlar, filmler)
5. Uygulama (internet alıştırmaları, simülasyonlar)
6. Öğretim (mentörlük yapmak, çevrimiçi danışmanlık, yönetim asistanlığı)

Karma öğrenmede sadece uzaktan ve yüz yüze eğitimin harmanlanması ile kalınmaz; aynı zamanda farklı araçların, yöntem ve tekniklerin ve etkileşimlerin de harmanlanması yapılabilir. Bu sebeple karma öğrenmede öğrencilerin bireysel farklılıklarına da hitap etmek kolaylaşır. Öğrencilerin karma öğrenme ile derin ve yüzeysel öğrenmelerinin değişip değişmediğine bakıldığı bir (Horzum, 2014) araştırmada anlamlı öğrenmenin yıllar içinde azaldığı yüzeysel öğrenmenin ise arttığı görülmüştür.

Yüz yüze eğitimin ve çevrimiçi eğitimin dezavantajlı tarafları kontrol altına alınmazsa, eğitimin niteliği önemli ölçüde düşebilmektedir (Graham, 2006). Çevrimiçi öğrenme yüzyüze eğitimle birlikte nitelikli bir şekilde yapıldığında sosyal ve kültürel hedeflere ulaşılabilir (Bersin, 2015). Bu özelliğinden dolayı, karma öğrenmenin başarılı ve etkili biçimde uygulanmasında temel faktör öğretim tasarımcısı veya öğretim elemanıdır (Dağ, 2011).

Öğretim elemanları ve öğretmenler, öğrencilerin öğretim faaliyetlerine aktif bir şekilde katılma fırsatı sunmaktan sorumludurlar. Karma öğrenmenin uygulandığı programlar içinde bu durum geçerlidir. 2001'de Ulusal Eğitim Laboratuvarı tarafından yapılan araştırmaya göre hatırda kalıcılık oranları şu şekildedir: Öğretmenin anlattıklarını dinlemede % 5, okumada % 10, CD-ROM ile öğrenmede % 30, tartışma grupları ile öğrenmede % 50, deneyimsel öğrenmede % 70, başkalarına öğretmede % 90'dır. Karma öğrenme programlarının amaçlarına tam olarak ulaşabilmesi için bu oranlar dikkate alınmalıdır (Bersin, 2004).

İnternet destekli derslerde aktif öğrenmenin sağlanabilmesi ancak iyi hazırlanmış etkinliklerle mümkün olabilmektedir. Bunun için etkinliklerin sınıftakilerle ilintili olmasına, öğrencilerin iş yükünün çok fazla olmamasına ve etkinliklerde teşvik edici tartışmalara yer verilmesine dikkat edilmelidir

(Karaman, Özen, Yıldırım ve Kaban 2009). Ayrıca, karma öğrenme proje tabanlı öğrenme ile entegre edildiğinde önemli avantajlar sağlamaktadır. Öğrenciler böyle bir öğrenme ortamında daha kaliteli projeler üretmekte, daha kolay işbirliği yapabilmektedirler. Öğretmenin projelere rehberlik etmesi ise kolaylaşmaktadır (Uysal, 2016).

Bernard, Borokhovski, Schmid, Tamim ve Abrami (2014), 1990-2010 yılları arasında yayınlanan karma öğrenme arařtırmaları üzerinde bir meta-analiz çalışması gerçekleřtirmişlerdir. Yapmış oldukları bu arařtırmaya göre, karma öğrenmenin akademik başarıyı düşük düzeyde arttırdığı görülmüřtür. Karma öğrenme sadece öğrenmeyi arttırmakla kalmaz, motivasyonu ve öz düzenleme yapma becerisini de geliřtirmektedir. Çevrimiçi ve sınıf içi katılım başarılı bir şekilde harmanlandığında, karma öğrenme internet tabanlı eğitimden daha etkilidir ama yüz yüze eğitim ve uzaktan eğitim birbirlerinin alternatifi olarak kullanılmamalıdır.

Türkiye’de en çok 2006-2010 yılları arasında karma öğrenme ile ilgili arařtırmalara yer verildiği görülmektedir (Dağ, 2011). Türkiye’de yapılan arařtırmaları yükseköğretim, ortaöğretim ve ilköğretim alanındaki karma öğrenme arařtırmaları olarak sınıflandırabiliriz.

İlköğretimde çeşitli derslerde deneysel çalışmalarla karma öğrenme uygulamalarının etkilerinin incelendiği arařtırmalar göze çarpmaktadır. Çevrimiçi uygulamaların sosyal medya, öğrenci yönetim sistemleri ve yazılımlar aracılığı ile yapıldığı görülmektedir. Arařtırmaların sonucunda karma öğrenme uygulamalarının derse katılıma, akademik başarıya, motivasyona olan olumlu etkileri olduğu gözlemlenmiştir (Akgündüz ve Aknođlu, 2017; Gümüş, 2017; Özerbaş ve Benli, 2015; Sarıtepeci ve Çakır, 2015). Bir başka arařtırmada ise Erdem ve Erdem (2015) ilkokul öğrencilerine yönelik yapılandırmacı karma öğrenme ortamının dinleme ve konuşma becerilerine etkisini incelemek için deneysel bir arařtırma yürütmüşlerdir. Arařtırmanın sonucuna göre yapılandırmacı karma öğrenmenin dinleme ve dinlediğini anlama, konuşma ve sözlü anlatım becerilerini geliřtirmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Ortaöğretim alanında karma öğrenme üzerine çalışan arařtırmalarda mevcuttur. Bunlardan, Çimen ve Yılmaz (2017), İngilizce dersinde sosyal ağlar aracılığı ile deneysel bir çalışma gerçekleřtirmişlerdir. Arařtırmada, sosyal ağların öğrencilerin başarısına olumlu katkısı olduğu görülmüřtür. Bir başka arařtırmada ise internet destekli açıklayıcı ve sorgulayıcı öğrenme yöntemleri, harmanlanmış öğrenme ortamı içerisinde kullanıldığında, ortaöğretim öğrencilerinin teknolojik-internete yönelik tutumlarında pozitif bir gelişme olduğu gözlemlenmiştir (Çetin ve Özdemir, 2018).

Karma öğrenme arařtırmalarının yükseköğretim alanında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu arařtırmalardan, Kocaman-Karaođlu, Kiraz ve Özden’in (2014) “İyi Uygulama İlkeleri” ile desteklenen bir karma öğrenme uygulaması ile ilgili yükseköğretim öğrencilerinin öğrenme fırsatlarının zenginleřtirildiğini düşünmektedirler. Eğitim fakültesi öğrencileri ile yapılan bir başka arařtırmanın sonucuna göre ise karma öğrenme etkinlikleri aracılığı ile daha kolay ve kalıcı bir öğrenme gerçekleřtirdiği görülmüřtür (Çırak-Kurt 2017). Şimşek’in (2009) arařtırmasında ise karma öğrenme içeriği geliřtirmek üzere, Modern Fizik Öğretimi dersi için web sitesi, forum sayfası, e-posta grubu ve canlı sohbet odası geliřtirilmiştir. Sonuç olarak, her iki uygulamada da karma öğrenmenin, fizik öğretmenliği adaylarının bilgisayar, internet ve web tabanlı öğretime yönelik tutumlarını anlamlı düzeyde ve olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. Öngöz’ün (2011) arařtırmasında Eğitim fakültesi öğrencileri için etkileşimli bir elektronik kitap (e-kitap) geliřtirilmiştir. Sonuç olarak elektronik kitap kullanımının başarıya katkısı olduğu, öğretim üyeleri ve öğrencilerin elektronik kitap hakkında olumlu düşündükleri görülmüřtür. Bağcı ve Yalın’ın (2018) arařtırmasında 5E modeline uygun olarak denetim

odağına göre uyarlanan harmanlanmış öğrenme ortamında ders alan yükseköğretim öğrencilerinin, kontrol grubu öğrencilerine göre daha yüksek başarı gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Yükseköğretimde karma öğrenme uygulamaları üç tür yaklaşım altında incelenebilir (Allammary, Sheard ve Carbone, 2014):

Düşük etkili karma öğrenme: Yüz yüze yapılan derslere ekstra olarak çevrimiçi etkinliklerin eklendiği bir yaklaşımdır. Bu durum “bir buçukluk ders” metaforu ile ifade edilebilir.

Orta etkili karma öğrenme: Yüz yüze yapılan etkinliklerin bir kısmının yerine çevrimiçi etkinlikler tasarlanır. Dersin programının bir kısmı çevrim içi etkinliklere yer verilerek geliştirilir.

Yüksek etkili karma öğrenme: Mevcut derste tasarlanan programın geliştirilmesi yapılmaz. Dersteki etkinliklerin tamamı en baştan yeniden tasarlanır. Çevrimiçi ve yüz yüze etkinliklerin en iyi şekilde harmanlaması sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları ve öğrenme çıktıları en etkili şekilde gözönünde bulundurulmaya çalışılır.

Karma öğrenme deneyimi az olan öğretmenlere öncelikli olarak düşük etkili karma öğrenme yaklaşımı ile işe başlamaları tavsiye edilir. Deneyim kazandıkça sırayla orta etkili karma öğrenmeyi ve yüksek etkili karma öğrenmeyi uygulamaya başlayabilirler (Allammary, Sheard ve Carbone, 2014).

Yükseköğretimde karma öğrenme uygulamaları ile ilgili yedi yıl süren tecrübelerle sahip Godlewska vd. (2009) gerekli kaynakların yeterli olmadığı kalabalık sınıfların aktif karma öğrenme ortamına dönüşebildiğini görmüşlerdir. Böyle bir öğretim ortamında bireysel farklılıklara göre öğrenmenin gerçekleşebileceğini görmüşlerdir. Kalabalık sınıflarda karma öğrenme uygulamalarını göreve yeni başlayan öğretim elemanlarına tavsiye etmemektedirler çünkü karma öğrenme uygulamalarının çok büyük bir çabayı, istekli olmayı, öğretim asistanı desteği gerektirdiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca, karma öğrenme uygulamaları öğretim, öğretim üyelerinin iş yüklerini arttıracak bir uygulamadır. Planlamalarda bu durum gözönünde bulundurulmalıdır (Kokoç, 2019).

Uluyol ve Karadeniz (2009), Bilgisayar ve Eğitim Teknolojileri programı öğrencilerine ‘İşletim Sistemleri ve Uygulamaları’ dersinde uygulanan proje tabanlı öğrenme ile desteklenmiş karma öğrenmeye dayalı bir öğretimi, durum çalışması araştırması ile incelemişlerdir. Sonuç olarak öğrencilerin başarılarının arttığı ve karma yöntemle ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları görülmüştür. Çırak-Kurt’un (2017) araştırmasında kuantum öğrenme ile desteklenmiş harmanlanmış öğretimin uygulandığı Eğitimde Ölçme Değerlendirme dersinde İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı öğrencilerinin görüşleri incelenmiştir. Görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucunda harmanlanmış öğrenmenin etkili bileşenleri şu şekilde belirlenmiştir: Öğretmenlerden beklenen roller, tasarıma özgü etkinlikler, öğrenme yönetim sisteminin özellikleri, çevrimiçi öğrenmenin tamamlayıcısı olarak yüz yüze dersler, çevrimiçi ders materyallerinin özellikleri, öğrenci-öğrenci etkileşimi, ölçme-değerlendirme süreci, öğrenci rolü ve ders dışı çevrimiçi paylaşımlar.

Görüldüğü gibi yükseköğretim alanında karma öğrenmeye yönelik çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Bunlar arasında çeşitli derslerde uygulanan karma öğrenme uygulamalarının öğrenci görüşlerine inceleyen araştırmalarda inceleyen araştırmacılar da mevcuttur. Eldeki bu araştırma ise Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık (RPD) programında yer alan Rehberlikte Program Geliştirme (RPG) dersinde karma öğrenme etkinliklerinin uygulandığı öğrenciler üzerinde yürütülmüştür. RPD lisans programında RPG dersinin içeriği şöyledir:

Eğitimde program geliştirme, temel kavramlar, modeller, okul RPD programları ile ilişkisi, okul RPD programlarının tarihçesi ve okul RPD program modelleri, okul RPD programlarının planlanması,

okul RPD programlarının tasarlanması ve program etkinlikleri (hizmetler), okul RPD programlarının uygulanması ve değerlendirilmesi, psiko-eğitim programlarının geliştirilmesi ve uygulanması (YÖK, 2018).

Rehberlik programları MEB'e bağlı ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında uygulanmaktadır (MEB, 2012; MEB, 2014). Bu programların okullarda geliştirilmesinden sorumlu kişiler psikolojik danışman/rehber öğretmenlerdir. Bu sebeple bu çalışanların program geliştirme konusundaki alt yapılarının sağlam temellere dayanması aldıkları lisans eğitimindeki RPG dersinin niteliğine bağlıdır. RPG dersi, psikolojik danışman adaylarının, okul Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık (RPD) programları ile program geliştirme arasındaki ilişkiyi anlayabilmelerini; okullarda rehberlik programlarını planlayabilme; psiko-eğitim programlarını geliştirebilme ve uygulamayabilme becerilerini kazanmalarını amaçlar (YÖK, 2018). Görüldüğü gibi, psikolojik danışman adaylarının mesleki gelişiminde Rehberlikte Program Geliştirme (RPG) dersinin önemli amaçları vardır. Bu amaçların tam olarak gerçekleştirilmesi, farklı öğrenme modelleri ile yapılan RGP derslerinin etkililiğinin araştırılmasıyla mümkün hale gelebilir. Böylece bu araştırmanın amacı ise bir vakıf üniversitesinin Eğitim Fakültesi RPD programı öğrencilerine (RPG) dersinde uygulanan karma öğrenme etkinliklerini değerlendirmektir. Araştırma soruları aşağıda verildiği gibi oluşturulmuştur.

1. RPG dersi alan RPD öğrencilerinin karma öğrenme yöntemine ve yöntemin uygulanmasına yönelik görüşlerinin olumluluk düzeyi nedir?
2. RPD öğrencilerinin görüşlerine göre, RPG dersinde uygulanan karma yöntem etkinliklerinin öğrenme çıktıklarına katkı düzeyi nedir?
3. RPD öğrencilerinin RPG dersinde uygulanan karma yöntem etkinlikleri ile ilgili algıları nasıldır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırma karma yöntem ile yürütülmüştür. Cresswell ve Plano-Clark (2014), karma yöntemi, araştırmalarda nitel ve nicel verilerin birlikte toplanması, analiz edilmesi şeklinde açıklamaktadır. Araştırmanın nicel boyutunda tek grup son test modeli, nitel boyutunda ise olgubilim deseni kullanılmıştır. Tek grup son test modeli gelişigüzel seçilmiş bir grup üzerinde bağımsız değişkenin, bağımlı değişken üzerindeki etkisinin araştırılmasıdır (Karasar, 2016). RPG dersini alan tek şube olduğu için araştırmada tek grup üzerinde uygulama gerçekleştirilmiştir. Bağımsız değişken araştırmacı tarafından tasarlanıp, uygulanan karma öğrenme etkinlikleridir, bağımlı değişkenleri ise öğrencilerin karma öğrenmeye yönelik görüşlerinin olumluluk düzeyi ve karma öğrenmenin RPG dersine ait öğrenme çıktıklarına olan katkı düzeyidir. Araştırmanın deneklerini oluşturan öğrenciler daha önce karma yöntemle yönelik bilgi ve tecrübe sahibi değillerdir, bu sebepten dolayı öğrencilerin karma yöntemle ilgili görüşleri ön testle ölçülmemiş, sadece son test uygulanmıştır. Olgubilim, belirlenen olgularla ilgili katılımcıların algılarını anlamayı ve açıklamayı amaçlar (Creswell, 2016). Bu araştırmada ele alınan olgu RPG dersinde uygulanan karma öğrenme etkinlikleridir. Öğrencilerin RPG dersinde uygulanan karma öğrenme etkinlikleri ile ilgili algıları tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın öğrenci görüşleri ile sınırlı tutulmasının gerekçesi ise öğrenci merkezli eğitime göre öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarının neler olduğunun ortaya çıkartılmasının öneminden kaynaklanmaktadır.

Çalışma Grubu

Çalışma grubunu, İstanbul'da yer alan bir vakıf üniversitesinin RPD programında 2018-2019 akademik yılında öğrenim gören ve RPG dersini alan 57 öğrenci oluşturmuştur. Öğrencilerin araştırmaya katılma konusunda izinleri alınmıştır. Kişisel verilerin gizlenmesi için veri toplama araçlarında öğrencilerden kişisel bilgiler istenmemiştir.

Etik Bildirim

Bu araştırma, 01.01.2020 tarihinden önce yapıldığından etik kurul kararı zorunluluğu yoktur.

Veri Toplama Araçları

Bu Araştırmada Akkoyunlu ve Yılmaz-Soylu'nun (2008) öğrencilerin karma öğrenme yöntemine ve yöntemin uygulanmasına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla geliştirdikleri "Karma Öğrenme Yöntemine Yönelik Öğrenci Görüşleri Ölçeği" izin alındıktan sonra uygulanmıştır. Ölçekte maddeleri 1 ile 10 puan arasında puanlanabilen 50 madde bulunmaktadır. İki alt boyutu bulunmaktadır. İlk 35 madde öğrencilerin karma öğrenme yönteminin uygulanmasına yönelik (Web Ortamının Kullanım Kolaylığı, Çevrimiçi Ortam, İçerik, Yüz Yüze Ortam, Karma Öğrenme Yöntemi ve Değerlendirme) görüşlerini, kalan 15 madde ise öğrencilerin karma öğrenme yöntemine ilişkin görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Ölçekten elde edilen puanlar "1-5: Düşük", "5.01-7: Orta", "7.01-10: Yüksek" olarak kabul edilmiştir. Cronbach α güvenilirlik katsayısı .86 olarak bulunmuştur. Bu araştırmada ise ölçeğin Cronbach α güvenilirlik katsayısı .90 olarak bulunmuştur.

"Öğrenme Çıktısı Değerlendirme Anketi" ile öğrenci görüşlerine göre RPG dersinde uygulanan karma yöntem etkinliklerinin öğrenme çıktılarına katkı düzeyi ölçülmüştür. Anketin maddeleri RPG dersine ait 14 öğrenme çıktısından oluşmaktadır. Beşli olarak derecelendirmiştir. Anket puanları "1-2,50" arası Düşük, "2,51-3, 50 arası Orta, "3,51-5" arası Yüksek kabul edilmiştir. Ankette, RPG dersinde uygulanan karma öğrenme etkinlikleri hakkında neler düşündüklerine yönelik açık uçlu bir soruya yer verilmiştir. Böylece araştırmanın nitel verilerini açık uçlu soruya verilen yanıtlar oluştururken nicel boyutunu ise karma öğrenme yöntemine yönelik öğrenci görüşleri ölçeği ve öğrenme çıktıları anketi oluşturmuştur.

Çalışma Grubuna Karma Öğrenme Uygulanması

RPG'nin ilk dersinde RPD üçüncü sınıf öğrencilerine karma öğrenme ile ilgili bilgiler verilmiştir. 2018-2019 akademik yılı bahar dönemi boyunca, RPG dersinde karma öğrenmeye dayalı etkinlikler uygulanmıştır. Çevrimiçi ortamda öğrencilerin paylaşım yapabilmeleri için blackboard öğrenci yönetim sistemi kullanılmıştır. Yüz yüze eğitimle birlikte öğrenci yönetim sistemi aracılığı ile çevrimiçi etkinlikler tasarlanmıştır. Tasarlanan etkinlikler eğitim programları ve öğretim alanından bir uzmanın görüşüne sunulup geliştirildikten sonra uygulanmıştır. Öğrenciler çalışmaları çevirim içi ortama yükleyip kendi aralarında online olarak etkileşime girmişlerdir. Aynı zamanda öğrenciler yüz yüze ortamda da bu etkinliklere katılım sağlamışlardır. Her etkinlikte ilgili gerekli teorik bilgileri içeren ders notları ise öğrenci yönetim sisteminde öğrencilerle paylaşılmıştır. Böylece yüzyüze ve çevrimiçi etkinlikler birbirini tamamlayacak şekilde birarada kullanılarak karma öğrenmeye dayalı bir öğretim gerçekleştirilmiştir.

RPG dersi YÖK'ün belirlediği programda haftada 3 ders saati olmak üzere toplam 42 saattir. Öğrencilerin katıldığı etkinliklerin açıklamaların özeti ve ders saatine göre dağılımı aşağıda yer almaktadır.

- Eğitim programları kavramları ile ilgili metafor etkinliği: Eğitim programlarının temel kavramları ile ilgili metaforlar geliştirerek, çevrimiçi ortama çalışmalarını yüklemişlerdir. Sınıfta yüzyüze eğitim çalışmalarını sınıfta paylaşmışlardır (1. hafta, süre: 3 ders saati).
- Eğitim programlarının kuramsal temelleri ile ilgili zihin haritası etkinliği: Kuramsal temellerle ilgili hazırladıkları zihin haritalarını, çeşitli dijital araçlar kullanarak çevrimiçi sisteme yüklemişlerdir. Diğer öğrencilerin yüklemiş oldukları zihin haritaları ile ilgili görüş ve eleştirilerini sınıfta paylaşmışlardır (2. ve 3. hafta, süre: 6 ders saati).
- Eğitim programı tasarımı ve modeller ile ilgili eğitim programı tasarımı ve modelleri ile ilgili poster/power point sunumu/ prezi sunumu etkinliği: Sunum belgelerini çevrimiçi sisteme yükledikten sonra en çok beğenilen sunumlar, sınıfta sunularak, paylaşmıştır (4., 5. ve 6. hafta, süre: 6 ders saati).
- Program geliştirme planlanması konusu ile ilgili sınıfta uygulanan ayrılıp-birleşme tekniği ile blog etkinliği: Program geliştirme planlanması konusunda sınıfta yüzyüze eğitim esnasında ayrılıp birleşme tekniği uygulanmıştır. Her grup hazırladığı dökümanları blog yazısı olarak çevrimiçi sisteme yüklemişlerdir (7. , 8. ve 9. hafta süre: 9 ders saati) .
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) RPD programlarını değerlendirilmesine yönelik rapor etkinliği: Öğretim üyesi tarafından sisteme yüklenen programlar ile ilgili program değerlendirme yaklaşımları ile değerlendirerek, görüşlerini çevrimiçi ortama yüklemişlerdir. Sınıfta yüzyüze olarak, farklı değerlendirme yaklaşımları çerçevesine göre çalışmalar paylaşmıştır (10. ve 11. hafta, süre: 6 ders saati).
- RPG dersi için bir ölçme değerlendirme aracı ve belirtke tablosu etkinliği: Derse ait geliştirilen bir ölçme değerlendirme aracı geliştirmişlerdir. Sınıfta değerlendirme araçlarında yer alan nitelik sorular öğretim üyesi tarafından seçilerek, soru ve cevap etkinliği olarak tamamlanmıştır (12., 13 ve 14. hafta süre: 9 ders).

Verilerin Toplanması

Veriler, "Karma Öğrenme Yöntemine Yönelik Öğrenci Görüşleri Ölçeği" ve "Öğrenme Çıktısı Değerlendirme Anketi" aracılığı ile 2018-2019 yılında RPG dersini alan öğrencilere dönem sonunda yüzyüze uygulanarak toplanmıştır.

Veri Analizi

Verilerin analizine ilişkin detaylı bilgiye bu kısımda yer verilmelidir. Öğrencilerin karma öğrenme yöntemine ve yöntemin uygulanmasına yönelik görüşlerinin ve öğrenme çıktılarına ulaşma düzeyine yönelik algılarının tespiti için betimsel istatistikten (frekans, ortalama ve standart sapma değerleri) yararlanılmıştır. Öğrencilerin açık uçlu sorulara verdikleri cevaplarla ilgili nitel verilerin analizi için içerik analizi kullanılmıştır.

İçerik analizinin amacı toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmak, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve okuyucunun anlayabileceği bir biçimde organize ederek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2010). Bu araştırmada da öğrencilerin açık uçlu soruya verdikleri yanıtlarla ilgili verilerin bütünü anlamlı bütünlük

sağlanabilecek şekilde kodlanmıştır. Ardından birbiriyle ilgili ve anlamlı bir bütün oluşturan kodları bir araya getiren ifadeler (temalar) elde edilmiştir. Bu işlem iki uzman değerlendirci tarafından gerçekleştirilmiştir. Farklı temalar altında görüşler üzerinde tartışarak uzlaşmaya çalışılmıştır. Güvenirliği “Güvenirlik = Görüş birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) x 100” formülü kullanılarak hesaplanmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Değerlendiriciler arasındaki güvenilirlik oranı % 90 olarak bulunmuştur. Bu veriler için frekans ve yüzde hesabı yapılmıştır.

Geçerliliği sağlayabilmek için hem anket hem de ölçek uygulanırken öğrencilerden herhangi bir kimlik bilgisi alınmamıştır. Açık uçlu sorularla ilgili verilerin analizinde öğrenciler Ö1, Ö2, Ö3, ... Ö29 şeklinde adlandırılmıştır.

Bulgular

Öğrencilerin karma öğrenme yöntemine ve yöntemin uygulanmasına yönelik görüşlerine dair bulgular tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Karma Öğrenme Yöntemine ve Yöntemin Uygulanmasına Yönelik Görüşleri

Boyutlar	<i>n</i>	\bar{X}	<i>ss</i>
Karma öğrenme yöntemine yönelik görüşler	57	7.82	2.23
Yönteminin uygulanmasına yönelik görüşler	57	7.06	2.65
Genel	57	7.60	2.35

Tablo 1’e göre RPD öğrencilerinin karma öğrenme yöntemine yönelik görüşlerinin ortalama puanı 7.82’dir. Karma öğrenme yönteminin uygulanmasına yönelik öğrenci görüşlerinin ortalama puanın ise 7.06 olduğu görülmektedir. Ölçeği geliştiren Akkoyunlu ve Yılmaz-Soylu’ya (2008) göre 10 üzerinden puanlanan ölçekten elde edilen puanlardan “1–5: Düşük”, “5.01–7: Orta”, “7.01–10: Yüksek” olarak kabul edilmiştir. Bu durumda elde edilen bulgulara göre, RPG dersinde karma öğrenme ile öğrenim gören öğrencilerin karma yöntem ve yöntemin uygulanmasına yönelik görüşlerinin olumluluk düzeyinin “yüksek” olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin karma öğrenme yönteminin alt boyutlarına yönelik görüşleri ile ilgili bulgular tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin Karma Öğrenme Yönteminin Alt Boyutlarına Yönelik Görüşleri

Boyutlar	<i>n</i>	\bar{X}	<i>ss</i>
Kullanım Kolaylığı	57	7.42	2.61
İletişim-etkileşim (çevrimiçi)	57	7.60	2.43
İletişim-etkileşim (içerik)	57	7.57	2.20
İçerik (yüz yüze)	57	8.50	1.86
Değerlendirme	57	7.92	2.09

Tablo 2’ye göre görüş puanlarına göre en yüksek ortalamanın sırasıyla “İçerik (yüz yüze)” (8.50), “Değerlendirme” (7.92), “Kullanım Kolaylığı” (7.87), “İçerik (çevrimiçi)” (7.60) ve “İletişim-etkileşim (içerik)” (7.57) olduğu görülmektedir. RPD öğrenciler karma öğrenme yönteminin tamamındaki görüşlerinin olumluluk düzeyinin yüksek olduğu söylenebilir (Yılmaz-Soylu’ya (2008) göre 7 ve üzeri yüksek kabul edilmektedir).

Tablo 1 ve tablo 2 birlikte yorumlandığında karma öğrenme etkinliklerinin uygulandığı RPG dersini alan RPD öğrenciler gene olarak karma öğrenme yöntemine ve yöntemin uygulanmasına yönelik olumlu görüşe sahiptirler.

Karma öğrenme etkinliklerinin RPG dersinin öğrenme çıktılarına katkı düzeyinin öğrenci görüşüne göre ölçüldüğü anketin uygulama sonuçlarına yönelik bulgulara tablo 3’de yer verilmiştir. Öğrenciler kullanım kolaylığı, hem çevrimiçi ortamda hem de yüzyüze ortamdaki iletişim-etkileşim, yüzyüze eğitimdeki içerikle ilgili yüksek düzeyde olumlu görüş bildirmişlerdir.

RPG dersinde uygulanan karma yöntem etkinliklerinin öğrenme çıktılarına katkı düzeyi ile ilgili bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. RPG Dersinde Uygulanan Karma Yöntem Etkinliklerinin Öğrenme Çıktılarına Katkı Düzeyi

RPG Dersi Öğrenme Çıktıları	n	\bar{x}	ss
1. Eğitimde program geliştirmenin temel kavramlarını açıklar.	57	3.16	1.37
2. Eğitimde program geliştirmenin kuramsal temellerini kendi cümleleri ile özetler	57	3.07	1.40
3. Eğitim programı tasarımı ve modellerini karşılaştırır.	57	3.02	1.34
4. Milli Eğitim Bakanlığı RPD programlarını program geliştirme öğelerine göre analiz eder.	57	3.04	1.41
5. Okul RPD programlarının modellerini karşılaştırır.	57	3.05	1.34
6. Rehberlik hizmetleri sunum sistemi doğrultusunda okul RPD programı hazırlar.	57	3.02	1.34
7. Rehberlik programı doğrultusunda sınıf rehberlik programı hazırlar.	57	3.16	1.35
8. Sınıf rehberlik programında yer alan kazanımlara uygun bir etkinlik planlar.	57	3.30	1.41
9. Sınıf rehberlik programında yer alan etkinlikleri öğretim ilkelerine uygun bir şekilde uygular.	57	3.30	1.36
10. Sınıf rehberlik programında yer alan RPD etkinliklerini değerlendirir.	57	3.19	1.39
11. RPD programları için özgün kazanımlar yazar.	57	3.26	1.34
12. RPD programlarında yer alan kazanımlara uygun özgün bir içerik hazırlar.	57	3.26	1.40
13. RPD programlarında yer alan kazanımlara göre eğitim durumları tasarlar.	57	3.18	1.40
14. RPD programlarında yer alan kazanımlara göre ölçme-değerlendirme etkinlikleri tasarlar.	57	3.00	1.39

Tablo 3’teki verilere göre karma öğrenme yöntem etkinliklerinin uygulandığı RPG dersinin en yüksek katkı düzeyi ortalaması sırayla “Sınıf rehberlik programında yer alan kazanımlara uygun bir etkinlik planlar (madde 8)”, “Sınıf rehberlik programında yer alan etkinlikleri öğretim ilkelerine uygun bir şekilde uygular (madde 9)”, “RPD programları için özgün kazanımlar yazar (madde 11)” ve “RPD programlarında yer alan kazanımlara uygun özgün bir içerik hazırlar (madde 12)” şeklindedir. Tüm maddelerde puanlar 3.00 ve 3.30 arasında değişmektedir.

Tablo 3’teki verilere ve verilerin toplanması başlığında belirtilen anketin puanlama ölçütlerine göre öğrenciler karma öğrenme yöntem etkinliklerinin uygulandığı RPG dersinin öğrenme çıktılarına katkı düzeyinin orta seviyede olduğunu düşünmektedirler.

Anketin ikinci bölümünde yer alan “Rehberlikte program geliştirme dersinde uygulanan karma öğrenme etkinliklerini faydalı bulduysanız, bu faydalar nelerdir? Faydalı bulmuyorsanız neden? Kısaca yazınız.” şeklindeki açık uçlu soruya 29 öğrenci cevap vermiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlara göre referans sayıları ve kodlama yoğunlukları tablo 4’te sunulmuştur.

RPG dersinde uygulanan karma öğrenme etkinlikleri hakkındaki algıları ile ilgili referans sayıları ve yüzdeleri tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. RPG Dersinde Uygulanan Karma Öğrenme Etkinlikleri Hakkındaki Algıları ile ilgili Referans Sayıları ve Yüzdeleri

Öğrenci görüşleri	Referans sayısı (f)	Kodlama yoğunluğu (%)	Öğrenci görüşleri	Referans sayısı (f)	Kodlama yoğunluğu (%)
Derse katılmamı sağladı.	8	14.55	Tekrar etmemi sağladı.	9	16.36
Farklı öğrenme yolları sundu.	4	7.27	Çevrimiçi ortam daha rahat iletişim kurmamı sağladı.	5	9.09
Derse hazırlıklı gelmemi sağladı.	8	14.55	Sık dönüt almamı sağladı.	2	3.64
Dersi zevkli hale getirdi.	5	9.09	Web sistemi karışıktı.	3	5.45
Öğrenmemi arttırdı.	9	16.36	Zorlayıcıydı.	2	3.64
Toplam	55	100			

Tablo 4'e göre RPG dersinde uygulanan karma öğrenme etkinliklerinin, derse katılımı sağladığına dair ifadelerin yoğunluğu % 14.55; farklı öğrenme yolları sunduğuna dair ifade yoğunluğu % 7.27; derse hazırlıklı gelmeyi sağladığına dair ifade yoğunluğu % 14.55; dersi zevkli hale getirdiğine dair ifade yoğunluğu % 9,09; öğrenmeyi arttırdığına dair ifade yoğunluğu % 16.36; tekrar etmeyi sağladığına dair ifade yoğunluğu % 16.36; çevrimiçi ortamın daha rahat iletişim kurmayı sağladığına dair ifade yoğunluğu % 9,09; sık dönüt almayı sağladığına dair ifade yoğunluğu % 3.64; web sisteminin karışık olduğuna dair ifade yoğunluğu % 5.45; zorlayıcı olduğuna dair ifade yoğunluğu % 3.64 şeklindedir. Olumsuz görüş bildiren (web sistemi karışıktı, zorlayıcıydı) öğrencilerin ifade yoğunluklarının toplamının % 9.09 olduğu görülmüştür.

Olumlu görüş bildiren öğrencilerin görüşlerinden bazı örnekler aşağıda sunulmuştur:

Ö8: "...Yüz yüze eğitimde dönüt alabildiğim ve aktif olduğumda daha iyi öğreniyorum. Web ile de bunları pekiştiriyorum. İstedğim an bilgilere ulaşılabilmesi çok güzel..."

Ö9: "...Her ne kadar ben ödevleri yapmamış olsam da forumlar ile ders hakkında düşünmeyi, birşeyler üretmeyi zorunlu kılması öğrenmeyi hızlandırıyor ve pekiştirme sağlıyor. Dönem boyunca istediklerimizi rahatça sorabildiğimiz bir ortam vardı..."

Ö19: "...Web desteğini son derece yararlı buluyorum. Açık net ve sade. Sınıfta ifade etmekten çekindiklerimi forumda rahatça yazabiliyorum. Kaçırdığım dersleri rahatlıkla takip edebiliyorum. Arkadaşlarımla konuyu farklı açıdan forumlarda değerlendirmek oldukça faydalı. Paylaşımlar kayıtlı olduğu için tekrar bakabiliyorum..."

Ö22: "...Öğrenciyi planlı olmayı davet ediyor. Tek bir yöntem yerine farklı yöntemler kullanmak, kişinin bakış açısına da katkı sağladı. Öğrenme farklılıklarına hitap ediyor. Sıkıcı bir şekilde yüzyüze eğitim yerine web desteği sıkıcılığı önceledi. Uygulamalar verimliydi Ders içeriğine hakim olmamı sağladı..."

Ö24: "...Ödevler alanıma katkı sağladı. Ayrıca dönem boyunca bir öğrencilerin sunum yapmaktansa bu şekilde araştırma ödevler daha aktif olmamı sağladı. Özellikle kalabalık sınıflarda daha etkili olduğumu düşünüyorum..."

Olumsuz görüş bildiren öğrencilerin görüşlerinden bazı örnekler aşağıda sunulmuştur:

Ö4: "...Web sisteminde istenen şeyler bulmakta zorlandım. Çok aktif olmayı gerekten zorlayıcı bir ders oldu..."

Ö14: "...Öğretici yönü var ama çok zaman ve uğraş gerektirmesini sevmedim..."

Yüzdelik oranlar incelendiğinde, öğrenciler Rehberlikte Program Geliştirme dersinde uygulanan karma öğrenmeye yönelik olumlu düşünceler içinde oldukları anlaşılmaktadır. Öğrenciler karma öğrenme uygulamaları ile ilgili, özellikle tekrar etme, derse katılımı sağma ve derse hazırlıklı gelme konularından memnun oldukları görülmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada bir vakıf üniversitesinin Eğitim Fakültesi RPD programında, RPG dersinde uygulanan karma öğrenme uygulamaları değerlendirilmiştir. Değerlendirme öğrencilerin uygulanan karma öğrenme uygulamalarının RPG dersinin öğrenme çıktılarına olan katkı düzeyi ile ilgili görüşlerine dayalı olarak yapılmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin karma öğrenme yöntemine ve karma öğrenme yönteminin uygulanmasına yönelik görüşlerinin olumluluk düzeyinin yüksek olduğu ve karma yöntemle ilgili tekrar etme, derse katılımı sağma ve derse hazırlıklı gelme imkanı bulduklarına dair algılara sahiptirler. Daha önce bu sonuç ile örtüşen başka araştırmalarda mevcuttur (Balaman, 2016; Çiftçi ve Dönmez, 2015; Godlewska vd., 2009; Uluyol ve Karadeniz, 2009). Bunlara ek olarak farklı sonuçlar bulan araştırmalardan birisinde öğrencilerin karma öğrenme ile derse ve öğretim elemanına bağlılıklarının, öz düzenleme becerilerinin, motivasyonlarının, gösterdikleri çabanın örgün öğretime göre daha yüksek olduğu bulunmuştur (Kokoç, 2019). Bir diğer araştırmada, 2001-2010 yılları arasında karma öğrenme ile ilgili yurtiçi ve yurt dışı araştırmalar incelenmiş, karma öğrenmenin, geleneksel sınıf öğretiminin ve e-öğrenmenin olumlu yönlerini ön plana çıkardığı ve öğrencilerin öğrenmesine olumlu katkılar sağladığı görülmüştür (Dağ, 2011). Dikmenli ve Eser-Ünaldı (2013) ise araştırmalarında öğrencilerin teknik problemler dışında karma yöntemle yönelik olumsuz bir durum yaşamadıkları görülmüştür. Karma öğrenme uygulamalarına yönelik görüşlerin olumluluk düzeyinin yüksek çıkmasının sebebi ise sadece yüzyüze eğitim almaya aşına olan çalışma grubunun karma yöntemle yapılan RPG geliştirme dersine daha çok ilgi duymalarından kaynaklanıyor olabilir.

Araştırmada, karma öğrenme etkinliklerinin RPG dersindeki öğrenme çıktılarına olan katkı düzeyinin öğrenci görüşlerine göre orta seviye olduğu görülmüştür. Öğrenme çıktılarına olan katkı düzeyinin orta seviyenin üstünde bulunmamasının sebebi, çalışma grubunda yer alan öğrencilerin ilk defa karma öğrenme uygulamalarına maruz kalmasından dolayı yaşadıkları öğrenme kayıpları olabilir. Bu konuda karma öğrenmenin öğrenme hedefleri doğrultusunda olması gerektiğini ve hem

öğrencilerin hem de öğretmenlerin karma öğrenme eğitimi için önceden tecrübe geçirmesi gerektiğini vurgulayan araştırmalar vardır (Bersin, 2004; Graham, 2006).

Öğrenme çıktılarına katkı düzeyinin tespit edilmesi öğrenci görüşleri ile sınırlı kalmıştır. Bu sebepten dolayı araştırmacılara karma öğrenme programlarının öğrenme çıktılarının ne düzeyde kazanıldığını ölçen başarı testleri ile araştırmalar yürütmeleri önerilmektedir.

Bu araştırma bir vakıf üniversitesinde RPG dersini alan tek şubelik RPD programı öğrencileri ile sınırlı kalmıştır. Bundan sonraki araştırmacılara, karma yöntem ile ilgili farklı yükseköğretim derslerine yönelik, öntest son test kontrol gruplu deneysel desene dayalı araştırmalar yapmaları önerilmektedir. Ayrıca araştırmada geçerlilik ve geçerlik çalışması yapılmış bir başarısı testinin geliştirilmesi ile ilgili, araştırma imkanlarından kaynaklanan bir sınırlılık yaşanmıştır. Bu sebeple bundan sonraki araştırmacılara karma yöntemin öğrenci başarısına olan etkisini araştırmaları önerilebilir.

Öğrenciler karma yöntem etkinlikleri ile ilgili olumlu görüşler bildirdikleri için, yükseköğretim kademesinde yer alan tüm karar vericilere, çevrimiçi etkinliklerin, yüzyüze eğitimi destekleyebilecek çalışmalar yürütmeleri önerilmektedir.

Kaynaklar

- Akgündüz, D. ve Akınoğlu, O. (2017). Fen eğitiminde harmanlanmış öğrenme ve sosyal medya destekli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 42(191), 69-90. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2017.6444>
- Akkoyunlu, B. ve Yılmaz-Soylu, M. (2008). Development of a scale on learners' views on blended learning and its implementation process. *Internet and Higher Education*, 11(1), 26–32. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2007.12.006>
- Alammary, A., Sheard, J. ve Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4), 440-454. <https://doi.org/10.14742/ajet.693>
- Bağcı, H. ve Yalın, H.İ. (2018). Harmanlanmış öğrenme ortamında denetim odağına göre uyarlanmış 5E öğrenme modelinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 11(3), 562-585. <https://doi.org/10.30831/akukeg.382522>
- Balaman, F. (2016). Bir dersin harmanlanmış öğrenme yöntemiyle işlenmesinin öğrencilerin akademik güdülenmelerine etkisi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2015(25), 225-241. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/202585> sayfasından erişilmiştir.
- Bernard, R.M., Borokhovski, E., Schmid, R.F., Tamim, R.M. ve Abrami, P.C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *Journal of Computing in Higher Education*, 26(1), 87-122. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12528-013-9077-3> sayfasından erişilmiştir.
- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Creswell, J.W. (2016). *Nitel Araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Ankara: Siyasal.

- Cresswell, J.W. ve Plano-Clark, V.L. (2014). *Karma yöntem araştırmaları tasarımı ve yürütülmesi*. (Y. Dede ve S.B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Anı.
- Çetin, A. ve Özdemir, Ö.F. (2018). Harmanlanmış ve yüz-yüze öğrenme ortamlarında kullanılan öğretim yöntemlerinin internete yönelik tutuma etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(3), 1378-1403. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/555552> sayfasından erişilmiştir.
- Çırak-Kurt, S. (2017). Bir harmanlanmış öğrenme deneyimi. *İlköğretim Online*, 16(2), 860-886, <http://ilkogretim-online.org.tr/index.php/io/article/view/2281/2015> sayfasından erişilmiştir.
- Çiftçi, B. ve Dönmez, C. (2015). TC İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde harmanlanmış öğrenme yönteminin akademik başarı ve tutuma etkisi. *Turkish Studies*, 10(15), 235-254. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8814>
- Çimen, A. ve Yılmaz, M.B. (2017). Nasıl bir harmanlama? Karma öğrenmede sosyal ağların lise düzeyinde erişimi ve ağ kullanım davranışlarına etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 42 (191), 19-107. doi: 10.15390/EB.2017.7190
- Dağ, F. (2011). Harmanlanmış (karma) öğrenme ortamları ve tasarımına ilişkin öneriler. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(Özel Sayı), 73-97. <http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423907640.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Dikmenli ve Eser-Ünaldı, Ü. (2013). Harmanlanmış öğrenme ve sanal sınıfa dönük öğrenci görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 326-347. <https://dergipark.org.tr/en/pub/amauefd/issue/1729/21202> sayfasından erişilmiştir.
- Deutsch, N. (2010). *Instructor experiences with implementing technology in blended learning courses in higher education*. <https://search.proquest.com/docview/815810568?accountid=16519> sayfasından erişilmiştir.
- Erdem, A. ve Erdem, M. (2015). Yapılandırıcı karma öğrenme ortamlarının dinleme ve konuşma becerilerine etkisi. *Elementary Education Online*, 14(3), 1130-1148.
- Graham, C.R. (2006). *Blended learning systems. The handbook of blended learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Godlewska, A., Beyer, W., Whetstone, S., Schaeffli, L., Rose, J., Talan, B. ve Forcione, M. (2019). Converting a large lecture class to an active blended learning class: Why, how, and what we learned. *Journal of Geography in Higher Education*, 43(1), 96-115. <https://doi.org/10.1080/03098265.2019.1570090>
- Gümüş, H. (2017). *Karma öğretim tasarımına dayalı öğrenme ortamında İngilizce deyimleri kavram karikatürleri ile öğrenmenin ortaokul öğrencilerinde erişimi ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Horzum, M.B. (2014). Karma öğrenme öğrencilerinin transaksyonel uzaklık algıları ve öğrenme yaklaşımlarına yönelik boylamsal ve kesitsel bir araştırma. *Eğitim ve Bilim*, 39(174), 53-66. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2014.1858>
- Karaman, S., Özen, Ü., Yıldırım, S. ve Kaban, A. (2009, Şubat). *Açık kaynak kodlu öğretim yönetim sistemi üzerinden internet destekli (harmanlanmış) öğrenim deneyimi*. Akademik Bilişim Konferansı'nda sunulmuş bildiri, Şanlıurfa.

- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. (31. Basım). Ankara: Nobel.
- Kocaman-Karaoğlu, A., Kiraz E. ve Özden, M.Y. (2014). Yükseköğretimde karma bir dersin tasarımında iyi uygulama ilkeleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(173), 249-264. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/1393/662> sayfasından erişilmiştir.
- Kokoç, M. (2019). Yükseköğretimde uzaktan eğitim ağırlıklı karma öğrenme modeline geçiş süreci: Pedagojik deneyimlere dayalı bir çözümleme. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 648-677. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyu.2019.136>
- MEB. (2012). *Okulöncesi Eğitim Rehberlik Programı*. Ankara: MEB Talim Terbiye Kurulu.Ankara.
- MEB. (2014). *Rehberlik ve Kariyer Planlama Dersi Programı*. Ankara: MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
- Miles, M.B. ve Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Öngöz, S. (2011). *Eğitim fakültelerinde okutulan gelişim ve öğrenme dersine yönelik hazırlanan bir elektronik kitabın değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Özerbaş, M.A. ve Benli, N. (2015). Blended Öğrenme ortamının öğrenci akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *GEFAD*, 35(1), 87-108. <http://www.gefad.gazi.edu.tr/download/article-file/77522> sayfasından erişilmiştir.
- Santepeci, M. ve Çakır, H. (2015). Harmanlanmış öğrenme ortamlarının ortaokul öğrencilerinin derse katılımı ve akademik başarısına etkisi: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Eğitim ve Bilim*, 40(177), 203-216. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2015.2592>
- Şimşek, E. (2009). *Karma öğrenmenin fizik öğretmen adaylarının bilgisayar, internet ve web tabanlı öğretime yönelik tutumlarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uluyol, A. ve Karadeniz, Y. (2009). Bir harmanlanmış öğrenme ortamı örneği, öğrenci başarısı ve görüşleri. *Yüzcüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 60-84. <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/13711/165995> sayfasından erişilmiştir.
- Uysal, Ö. (2016). Harmanlanmış öğrenme ortamında proje tabanlı öğrenmenin gerçekleştirilmesi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 89-113. <http://dergipark.org.tr/auad/issue/34017/376903> sayfasından erişilmiştir.
- YÖK. (2018). *Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Lisans Programı*. https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Rehberlik_ve_Psikolojik_Danismanlik_Lisans_Programi.pdf sayfasından erişilmiştir.

Yazarların Katkı Oranı Beyanı

Bu araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve yazılı hale getirilmesinde tek bir araştırmacı yer almıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu çalışmada herhangi bir kurum, kuruluş ya da kişiden destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı

Araştırma ile ilgili diđer kiři ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

Etik Bildirim

Bu araştırma, 01.01.2020 tarihinden önce yapıldığından etik kurul kararı zorunluluđu yoktur.