

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLAR VE ÖĞRETİM PROGRAMI**

**DİJİTAL ÖĞRENME ORTAMLARININ VE TEKNOLOJİ
KULLANIMININ YABANCI DİL ÖĞRENİMİNDE DERSE KARŞI
TUTUMA ETKİSİ**

NİLAY PINAR

**PROJE DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi BÜNYAMİN BAVLI**

**İSTANBUL
2020**

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLAR VE ÖĞRETİM PROGRAMI

DİJİTAL ÖĞRENME ORTAMLARININ VE TEKNOLOJİ
KULLANIMININ YABANCI DİL ÖĞRENİMİNDE DERSE KARŞI
TUTUMA ETKİSİ

NİLAY PINAR

Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 19731020 numaralı yüksek lisans öğrencisi Nilay Pınar'ın hazırladığı “**Dijital Öğrenme Ortamlarının ve Teknoloji Kullanımının Yabancı Dil Öğreniminde Derse Karşı Tutuma Etkisi**” başlıklı projeyi başarılı bir biçimde tamamladığına aşağıda imzaları olan jüri tarafından karar verilmiştir.

Jüri üyeleri;

Dr.Öğr. Üyesi Bünyamin BAVLI

ÖZET

Bu araştırma, teknoloji destekli ve dijital öğrenme ortamlarının sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalarda aktif olarak kullanıldığında öğrencilerin derse yönelik tutumlarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Nicel türdeki bu çalışmada betimsel türde olan açıklayıcı tarama modeli kullanılmıştır. Belirli bir dönemdeki durumu tespit etmeye yönelik anket çalışması yapılmıştır. Çalışmanın örneklemini, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi kapsamında, İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Üsküdar ilçesindeki bir özel ilkokulun. 4. Sınıfındaki 88 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada verilerin toplanmasında anket formu hazırlanmıştır. Anket formu cinsiyet, evde bilgisayar olma durumu ve öğrencilerin bilgisayar destekli öğrenme tutumlarını ölçmeye yönelik ölçek formundan oluşmaktadır. Bilgisayar destekli öğrenme tutum ölçeğine yönelik bulgular incelendiğinde, tüm alt boyutlarda ortalama değerlerin 4'ün üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durum öğrencilerin genel olarak bilgisayar destekli öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu yönde olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Bilgisayar Destekli Öğrenme, Yabancı Dil.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TABLO LİSTESİ	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
1.GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemleri	2
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Varsayımlar	3
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6. Tanımlar	4
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi	6
2.2. Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması	7
2.3. Bilgisayar Destekli Eğitimin Avantajları	8
2.4. Bilgisayar Destekli Eğitimin Dezavantajları	10
3. YÖNTEM	12
3.1. Araştırmanın Deseni	12
3.2. Evren ve Örneklem	12
3.3. Veri Toplama Araçları	13
3.4. Uygulama Süreci	14
3.5. İngilizce Dersinde Uygulanan Bilgisayar Destekli Öğrenme Araç ve Programları	14
3.5.1. Akıllı Tahta	14
3.5.2. Flipgrid	15
3.5.3. Raz-Plus	18
3.6. Veri Analizi	21
4. BULGULAR	22
5. SONUÇ VE TARTIŞMA	27
KAYNAKÇA	28

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Güvenirlik Analizine Yönelik Bulgular	13
Tablo 2. Cinsiyete Yönelik Bulgular	22
Tablo 3. Kendi Bilgisayarı Olma Durumuna Yönelik Bulgular	22
Tablo 4. Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu Ölçeğine Yönelik Bulgular	23
Tablo 5. Cinsiyete Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu	24
Tablo 6. Evde Bilgisayar Bulunma Durumuna Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu	25

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Evde Bilgisayar Bulunma Durumuna Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu 26

BİRİNCİ BÖLÜM

1.GİRİŞ

Geçmişten bugünlere kadar geliştirilen eğitim teknolojilerinin kökeninde bilginin paylaşma ve dolaşım hızına erişme hedefi bulunmaktadır. (Barkan,1994) Son zamanlarda mobil teknolojilerin kullanılabilir olmasıyla beraber, söz konusu teknolojilerin oldukça kolaylıkla temin edebileceği alanlar oluşmaya başlamıştır. Ortaya çıkan bu tablo ise mekan ve zamandan bağımsız olarak bilgiye ulaşabilme imkanını yaratmıştır.

Bununla birlikte günümüz dünyasında Y nesli olarak da ifade edilen yeni nesil öğrenciler, eğlenmek ve zaman geçirmek için en çok dijital araçların kullanımı yoluyla sanal ortamları tercih etmektedir.

Milenyum nesli de denen bu nesil, dijital çağda doğması, hayatın her alanına sirayet eden teknolojik inovasyonları takip etmesiyle birlikte, sunulan imkanlar doğrultusunda sahip olduğu veya kullanma imkanı bulduğu mobil cihazlar üzerinden öğrenmeye açık hale gelmiştir.

Bu neslin rol model alacağı yetişkin kitlesi de, benzer davranışları göstermektedir. Günümüzde boş zaman değerlendirme kavramı bireysel iletişimden öteye geçip, mobil cihazlar üzerinden dijital kitap okuma, sosyal medya takibi ya da dijital platformlar üzerinden bilgi alışverişine dönmüştür. Dolayısıyla nesil elinde mobil cihazlarıyla vakit geçiren ebeveyn kitlesine sahip olduğu için dijitalleşmekten kaçamaz ve hatta kopamaz bir hale gelmiştir. Özellikle 2 ile 14 yaş arasındaki çocukların en fazla ilgi duydukları konular dijital oyunlardır.

Dijital oyunların büyük ölçüde çocukların ilgisini çekmesi eğitimcilerin de dikkatlerinden kaçmamaktadır. Bu bağlamda öğrenciler açısından eskiden beri kullanılmakta olan öğretim araçları yerine dijital oyunların bir eğitim aracı olarak kullanılması fikri ön plana çıkmaya başlamıştır (Prensky, 2001; Gee, 2003; Squire, 2003; Mitchell ve Savill-Smith, 2005; Annetta, 2008; Papastergiou, 2009; Bavelier, 2012). Bununla birlikte günümüz koşullarında gençlerin kendi ülkeleri ile dünyadaki gelişmeleri takip edecekleri ve bunlara adapte olabilecekleri dijital okuryazarlık özelliklerine sahip olan kişiler olabilmesi adına, dijital okuryazarlık özelliklerine sahip olabilecekleri koşulların bilinmesi ve buna göre alt yapısının oluşturulması önemli olacaktır. Bu doğrultuda eğitim programlarında ve faaliyetlerinde de söz konusu şartların sağlanması gerekmektedir. Çağdaş olmayan öğrenme şartları ve yöntemleri dikkat çekme açısından yetersiz

olarak değerlendirilmekte (Somyürek, 2014) ve derslere dijital teknolojilerin dahil edilmesinin yararlı olacağı ifade edilmektedir (Sezgin, Erdoğan ve Erdoğan, 2017).

Dijital oyunların öğrenme ve öğretmeye etkisi, öğrenenlerin ekran ile bağlantısını göz önünde bulundurunca; eğitimde teknolojiyi ve dijital ortamları kullanmak; öğrenenlerin derse karşı ilgi ve tutumlarını artırmak açısından kaçınılmazdır.

Buna bağlı olarak; Türkiye’de, özellikle üniversitelerde ve liselerde başlatılan yeni akım akabinde, birçok özel okulda ilkokul ve ortaokul seviyesinde de mobil cihazlarla eğitim devreye girmiştir. Bu durumda mobil cihaz, mobil öğrenme kavramları ve dijital öğrenme ortamları önem arz etmeye başlamıştır. Yeni nesli dijital yerliler olarak kabul edip; bu dijital düşkünlüğü fark eden eğitimciler ve araştırmacıların çalışmaları sonucu, son yıllarda eğitimde sınıf içi ve sınıf dışı etkinliklerde mobil cihaz ve teknoloji kullanımı sağlayarak, öğrenciyi, öğrenme sürecine daha aktif bir şekilde dahil etmek hedeflenmiştir ve gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle mobil ve dijital platformlarda öğrenme, zaman ve yer gibi engelleri kaldırarak öğrenme sürecini kolaylaştırmıştır.

Bu çalışmalar ve bakış açısı; yabancı dil edinimini; diğer bir ifadeyle öğrenmeyi okul sınırları dışına taşıması ve ek öğrenme/çalışma süresi oluşturmaları açısından önem arz etmektedir.

Bu sebeple, öğrenme ve öğretme sürecinde, öğretmenin teknoloji ve dijital öğrenme ortamlarını kullanarak efektif bir planlama yapabiliyor olması önemlidir.

1.1. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemleri

Bu araştırmanın problem cümlesi, “Dijital öğrenme ortamlarının ve teknoloji kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine karşı tutumuna etkisi nedir?” olarak belirlenmiştir. Araştırma problemi kapsamında olan dijital öğrenme ortamı tabiri “Raz-Plus” ve “Flipgrid” örnekleri ile teknoloji destekli eğitim ifadesi de “smart board” ve “iPad” faaliyetleri kapsamındaki örnekler ile birlikte değerlendirilmiştir. Ana problem dahilinde şu alt problemler de ele alınmıştır:

1. Öğretim kapsamında iPad, Flipgrid, smart board ve Raz-Plus etkinliklerinden yararlanılmasında öğrencilerin İngilizce ders tutumları nasıldır?
2. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre İngilizce bilgisayar destekli öğrenme tutumları farklılık göstermekte midir?
3. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olma durumlarına göre İngilizce bilgisayar destekli öğrenme tutumları farklılık göstermekte midir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, teknoloji destekli ve dijital öğrenme ortamlarının sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalarda aktif olarak kullanıldığında öğrencilerin derse yönelik tutumlarını incelemek amacıyla yapılmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma dahilinde, problem ve alt problemler kapsamında, ilkokul 4. sınıf İngilizce derslerinde teknoloji ve dijital öğrenme ortamlarının öğrencilerin derse yönelik tutumlarını ölçmek amaçlanmıştır. Aynı zamanda, geleneksel eğitim yöntemlerinden uzaklaşarak, yeni neslin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla, teknolojinin ve dijital öğrenme ortamlarının öğretim tasarımlarına entegrasyonu ve bu entegrasyon sayesinde, öğrencilerin yabancı dil öğrenimine bakış açısının farklılaşması, yer ve zaman sınırlaması olmaksızın eğitimin bireysel hızda gerçekleşmesi ve bu faktörlerin öğrenci tutumuna etkisi incelenecektir. Bu çalışma sonunda elde edilecek veriler, gelecekte planlanacak öğretim tasarımlarına bulunacağı katkıdan ve yapılacak öğretim tasarımları bu sonuçlara göre şekillendirileceğinden ötürü son derece önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Varsayımlar, bir bilimsel araştırma kapsamında doğru olarak ele alınan genellemeler ve yargıları ifade etmektedir. Bu öğeler ifade ve biçim açısından denencelere benzetmekle beraber test edilmek veya denenmek amacıyla kullanılmamaktadırlar. Araştırmacılar olanaksız veya oldukça zor olarak değerlendirilen inanç ve görüşlere farklılık gösterebilen bazı konular kapsamında bireysel istek ve tercihlerini açıklayarak çalışmadaki temel dayanak noktalarını tespit edebilirler (Gurbetoğlu, 2014).

Bu çalışma aşağıdaki varsayımlardan hareketle yapılmıştır:

- Öğrencilerin Raz-Plus ve Flipgrid hesaplarının onlarca kullandıkları
- Öğrenci mevcudunun çalışma evrenini temsil ettiği

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

- Öğrencilerin yalnızca İstanbul'un Üsküdar ilçesinde yer almakta olan özel bir ilkokulda bulunması,

- Dijital öğrenme ortamlarında yalnızca “Flipgrid” ve “Raz-Plus” unsurlarından yararlanılması,
- Araştırmada yer alan verilerin yalnızca anket formu ile toplanması.

1.6. Tanımlar

Araştırma probleminde yer alan dijital öğrenme ortamı tabiri “Raz-Plus” ve “Flipgrid” örnekleri ile, teknoloji destekli eğitim tabiri de “smart board” (akıllı tahta) ve “iPad” etkinlikleri örnekleri kapsamında ele alınmıştır.

Öğrenci: İstanbul’un Üsküdar İlçesinde yer alan özel bir ilkokuldaki 4. sınıf öğrencileri (88 öğrenci).

Derse karşı tutum: Öğrencilerin İngilizce dersine yönelik bakış açısı, tutumları

Dijital Öğrenme Ortamı: Teknoloji

İKİNCİ BÖLÜM

2. GENEL BİLGİLER

Geçtiğimiz 25 yıllık dönem içerisinde iletişim ve bilgi teknolojilerinde ortaya çıkan hızlı gelişim, küreselleşme başta olmak üzere pek çok etki ortaya çıkarmakta ve bu etkiler en fazla kendini kültürel ve sosyal hayatta kendini hissettirmektedir. Söz konusu etki kendini en fazla kullanılan dil kapsamında hissettirmektedir. Bu süreçte yabancı dil öğretiminin verimli ve kolay gerçekleştirilebilmesi adına pek çok çalışma yapılmaktadır. Özellikle yabancı dil eğitiminde bilgisayarların 1960'lı yıllardan beri etkin bir biçimde kullanıldığı görülmüştür (Lee, 2000). Farklılaşan teknoloji ve süreçlerle beraber yabancı dil öğretiminde bilgisayar oyunlarının kullanılması ön plana çıkmış bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır (Tüzün, 2006).

Yürütülen çalışmalar ortaya koymaktadır ki iktisadi açıdan kalkınmış ülkelerde çocuklar öncelikli olmak üzere diğer bireyler bilgisayar başında vakit harcamaktadır. Entertainment Software Association (2018)'e göre global olarak bilgisayar oyunları oynanması ile ilgili yapılan bir çalışmada bu oyunlar oynayan kişilerin yaş ortalaması 34 çıkarken, The Interactive Software Federation of Europe (2018)'a göre oyuncuların %45' ini bayanlar oluşturmaktadır (Akt. Taştekin, 2019). Mevcut şartlarda ilköğretim ve ortaöğretim öğrencileri açısından erkeklerde haftada 13 saat, kızlarda haftada 5,5 saat oyunlarda kullanılmaktadır. Bu sebepten dolayı dil öğretimi kapsamında bilgisayar oyunlarından faydalanmak iyi bir strateji olabilecektir (Tüzün vd., 2006).

Eğitim yaşamında geleneksel yöntemlerden yararlanmak, teknolojiye adapte olmuş öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin arzu edilen biçimde olamamasına neden olacaktır. Sınıf şartlarında teknolojik gelişmelere bağlı olarak işitsel ve görsel unsurların kullanımı öğrencilerin derse olan ilgisini artırabilecek ve öğrencilerin başarılı olmasını sağlayabilecektir (Kaya-Aydın, 2011). Günümüzdeki teknolojideki hızlı değişim öğretmen ve öğrencilerin bilgiyi işleme ve bunları erişme açısından değişiklik yaşamalarına neden olmuştur. Günümüzdeki çalışmalarda dijital yerliler olarak adlandırılan yeni nesil, yeni teknolojilerle birlikte yaşamını sürdürmüş, yaşamlarının ortasında yeni teknolojileri ve çevrim-içi ortamların bulunduğu günlük faaliyetlerini teknoloji ile yürüten yeni kuşaktan meydana gelmektedir. Farklılaşan yalnızca yeni nesil değil, bilgi kaynakları, bilgiye erişim ve bilginin kendisidir (Bilgiç vd.,2011). Sınıflarda yararlanılan teknik malzemeler de süreç içerisinde gelişmiştir. Geleneksel sınıf şartlarından akıllı tahtaların, kişisel bilgisayarların ve projeksiyon cihazlarının olduğu sınıflara geçiş yapılmıştır.

Türkiye’de sınıflarda yapılandırmacı yaklaşımla birlikte akıllı tahtaların kullanılması aktif öğrenme şartlarının oluşturulması açısından etkili olabilecektir. MEB tarafından tekrar yapılandırılan ilk okul ve orta okul programlarında bulunan başlıca beceriler; iletişim, eleştirel düşünme, yaratıcı, karar verme, araştırma, problem çözme, bilgi teknolojilerini kullanma gibi üst düzey becerilerdir. Bu becerilerin geliştirilmesinde teknoloji kullanımı önem arz etmektedir (Gömleksiz ve Kan, 2007).

2.1. Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi

Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Computer Assisted Language Learning- CALL) Lee (2000) açısından 1960’lı yıllardan 2000’li yıllara kadar bir dönem içerisinde yararlanılan teknoloji ve öngörmüş olduğu öğrenme kuramına göre üç temel başlığa ayrılmaktadır. Bu açıdan 1960-1970 yılları arasında kapsayan dönemde Davranışçı Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Behaviorist-CALL) hakim olmuş ve alıştırma yapmak için (drill and practise) çeşitli bilgisayar programlarından yararlanılmıştır. Bu programlardan biri olan “PLATO” programı genellikle çeviri ve dilbilgisi öğretiminde çeşitli test çalışmaları ve alıştırma içerikli bir program olarak karşımıza çıkmaktadır. 1970-1980 yılları arasında İletişimsel Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi (Communicative - CALL) ise özellikle kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla beraber kullanılmaya başlanmıştır. Niteliksel olarak bilişsel yaklaşıma bağlı olarak etkileşim ve keşfetmeyi, böylelikle gelişimi amaçlayan bir nitelikte olmuştur. 1980-2000’li yılları ise Bütünleyici Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi’nin (Integrative - CALL) ön plana çıktığı görülmüştür. Söz konusu süreç teknolojinin dil öğreniminin tüm aşamalarında (writing, listening, speaking and reading) teknolojinin kullanıldığı bir dönem olarak gözlemlenmektedir (Lee, 2000). Lee (2000) dil öğreniminde bilgisayar kullanılmasının avantajları olarak öğrenci başarısını yükseltme, farklı kaynak ve imkanlardan yararlanma, üst düzey etkileşim imkanı, öğretimi bireyselleştirmeye olanak sağlama, güdülenmeyi sağlama, global öğrenme öğeleri ifade etmiştir. Bilgisayar destekli yabancı dil eğitiminde karşı karşıya kalınan sorunlar olarak ise; bilgisayar teorik ve teknik bilgisinin yetersizliği, olması gereken bilgisayar donanım ve yazılımlarına ulaşma güçlüğü, maddi yetersizlikler, teknolojiye yönelik negatif tutum, öğrencilerin bilgisayar destekli dil eğitimine hazır olmayışı, öğretim programının esnek olmayışı, bilgisayar oyunlarının negatif etkileri olarak ifade edilebilecektir (Baek, 2008).

2.2. Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması

Günümüzde bilgisayar oyunları pek çok oyun tasarımcısı ve araştırmacı tarafından eğitimde kullanılabilecek olası bir öğrenme aracı olarak değerlendirilmektedir (Ke, 2008).

Kongmee ve diğerkleri (2012) MMORPG tarzı çok oyunculu online bilgisayar oyunlarında öğrencilerin yabancı dil öğrenme düzeyleri ile yabancı dil performanslarını incelemişlerdir. Çalışmalarının neticesinde MMORPG oyunlarının sağladığı ortam ve şartların öğrencilerin yabancı dil öğrenimlerinde uygun şartları sağladığı ve öğrencilerin güvenilir ve eğlenceli şekilde yabancı dile ait öğeleri öğrendiklerini belirlemişlerdir.

Lo ve Kuo (2013) ebeveyn ve çocuklardan meydana gelen 20 grup üzerinde çok oyunculu VocaMono isimli sözcük öğrenme oyununun etkilerini incelemişlerdir. Çalışma neticesinde bu oyunun çocukların ve ebeveynlerin yabancı kelime öğrenmeleri üzerinde pozitif etkilerinin olduğu görülmüştür. Bununla birlikte ebeveynlere kıyasla çocukların daha fazla yabancı kelime öğrendikleri gözlenmiştir. Bu açıdan bu oyunun çocukların dil eğitimlerine katkısı olabileceğini ifade etmişlerdir.

Godwin - Jones (2014) çevrim içi çok oyunculu bilgisayar oyunlarının rağbet görmeye başladığı günümüz koşullarında yabancı dil öğreniminde, bu oyunların olası rotalarını ve potansiyellerini keşfetmeyi amaçlamışlardır. Çalışma neticesinde bilgisayar oyunlarının sınıf koşullarına kıyasla yabancı dil eğitiminde öğrencileri daha fazla gayret sarf etmeye yönlendirdiğini belirtmişlerdir. Bununla birlikte bu oyunlarda bireylerin yabancı dili kullanmak adına daha fazla kendine şans yaratabildikleri belirtilmiştir.

Zheng ve diğerkleri (2015) araştırmalarında World of Warcraft adlı çevrimiçi çok oyunculu bilgisayar oyununun iki saatlik bilgisayar oturumunun yabancı dil öğreniminde etkilerini incelemişlerdir. Sonuçta düşük yabancı dil becerileri olan oyuncuların yabancı dil gelişimlerinde artışlar olduğu görülmüştür.

Goh (2016), Minecraft isimli bilgisayar oyunu benzer açık-dünya MMORPG tarzında Cube World isimli bilgisayar oyunun İngilizce pratiği açısından kullanımını incelemek adına bir vaka çalışması yapmıştır. Neticede MMORPG tarzı oyunların, yabancı dil öğrenen bireylere bu dili bilen kişilerle iletişim kurma şansı verdiği ve bununla birlikte oyun içindeki keşfedilmesi gereken öğelerin bireyleri İngilizce kavramları ve kelimeleri öğrenmeye yönelttiği ifade edilmiştir.

2.3. Bilgisayar Destekli Eğitimin Avantajları

Bilgisayar destekli eğitim, bireylerin işitsel, görsel ve farklı duyularına hitap ederek yabancı dil eğitiminin daha kolay ve daha zevkli hale gelmesine destek vermektedir. Bu sayede kişiler hem eğlenabilmekte hem de kendilerini geliştirebilmektedir. Bireylerin istekli ve eğlendikleri faaliyetler kapsamında motivasyonlarının yüksek olması söz konusu olabilecektir. Bu doğrultuda

bilgisayar destekli eğitimin sağladığı avantajların belli başlıklar altında şu şekilde ele alınması mümkündür (Brahmus, 2020; Eğitim ve Teknoloji, 2020):

Öğrenme Hızı

Bilgisayarlar, bireylerin öğrenme kapasitelerine göre eğitim sürecini hızlandırabilmekte ya da yavaşlatabilmektedir.

Katılımcı Öğrenme

Öğrencilerin, öğretim gereksinimleri kapsamında eğitim hızlandırılıp yavaşlatılabilmekte ve eğitim programına ekleme veya çıkarma kolayca bilgisayarlar sayesinde yapılabilmektedir. Bilgisayarlar katılımı sağlamak adına girdi isteğinde bulunmakta ve eğitim sırasında bazı değerlendirme testlerinde bulunarak, cevapların doğruluğu ve yavaşlığına göre süreci şekillendirmektedir.

Çeşitlilik

Bilgisayarlarla öğrencilerin ilgisini derse yönlendirebilecek görseller ve sesler kullanılabilecektir. Bu çeşitlilik kapsamında geri bildirim ve uyarı mesajlarında bulunabilecek farklı araçlardan yararlanılabilecektir. Bilgisayarlarla internete girerek çoklu algı ortamından yararlanılması da mümkün olmaktadır.

Kayıt Tutma

Öğrencinin durumu, eğitimde hangi konuda kaldığı gibi unsurlar bilgisayarın kayıt tutma özelliği kapsamında takip edilebilmektedir. Öğretmenler bilgisayarı bir öğrenme aracı şeklinde de kullanılabilecektir. Bilgisayar, öğrencinin devam etmesi gereken konuyu görmesinin dışında öğrenmekte zorluk yaşadığı konuyu da tekrar etmesini kayıt tutma özelliği ile temin etmektedir.

Uygunluk

Bilgisayarla birlikte öğrenciler tam öğrenemediği konuları tekrar edebilmekte, tam olarak hakim olduğu konuları yeniden çalışmak durumunda kalmadan atlayabilmektedir. Öğrenci bilgisayarlarla birlikte öğrenme sürecini istediği biçimde biçimlendirebilme şansına kavuşmaktadır.

Zamanda Bağımsızlık

Bilgisayarlar öğrencilerin istedikleri anda çalışmalarına ve istedikleri zaman ara vermelerini sağlamaktadır. Bilgisayarların fiziksel ve ruhsal gereksinimlerinin olmaması

kullanılmaya hemen hazır olmalarını sağlamaktadır. Öğrencilerin, öğretmenlerin eğitim vermeye hazır olduğu anı kovalama zorunluluğu olmaması ve kendi öğrenme isteklerini korumak zorunda olmamaları önemli bir avantajdır.

Görsel Çekicilik

Animasyonlar, grafikler, ses efektleri ve görüntüler gibi öğeler üzerinden multimedya ortamı yaratan bilgisayarlar, öğrenciler için eğitimi daha çekici hale getirmektedir.

Güdüleme

Bilgisayarda interaktif yazılımların kullanılması, öğrencilere bireyselleştirilmiş mesajların iletimini sağlayarak motivasyonun yükselmesini sağlamaktadır.

Özel Durumlar

Özel durumlu öğrenciler açısından Bilgisayar Destekli Eğitim önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı sebeplerden dolayı okula gidemeyen öğrencilerin Bilgisayar Destekli Eğitim ile eğitimlerini sürdürmeleri mümkün olmaktadır.

Tutarlılık

Bilgisayar tüm öğrencilere güvenilir ve tutarlı bir şekilde aynı öğretisel içeriği sunar. Öğretmene, günün saatine ve öğrenciden öğrenciye göre farklılık göstermez.

Etkinlik ve Etkililik

Bilgisayarların birden fazla duyuya hitap etmesi ile öğrenme sürecini hızlandırması ile öğrencilerin akademik başarılarının artmasını sağlamaktadır.

Bilgi Yönetimi

Bilgisayarlar oldukça fazla bilgiyi saklayabilmeleri açısından bir bilgi bankası haline gelebilmektedir. Bununla birlikte bu bilgiler kapsamında görüntü, ses, metin, grafik gibi formatların kullanılabilmesi bilgi yönetimini kolaylaştırmaktadır.

2.4. Bilgisayar Destekli Eğitimin Dezavantajları

Bilgisayarların eğitimde pek çok avantajı olduğu açıktır. Ancak bilgisayarların eğitim kapsamında bazı zararları da bulunmaktadır. Bu yönüyle bilgisayar destekli eğitimin dezavantajları şu şekilde ifade edilebilir (Eğitim ve Teknoloji, 2020; Brahmas, 2020):

Gelişimde Sınırlama

Saatlerce bilgisayar başında kalması çocukların gelişimine zarar verebilecektir. Bununla birlikte çocukların gelişim gösterebilmesi için yetişkinler ve diğer çocuklarla etkileşim kurması gerekmektedir. Bilgisayarlar ise bu duruma engel olabilmektedir.

Kısıtlı Ekran Görüntüsü

Bilgisayarlar ses, grafik, yazı gibi öğeleri sergileyebilme becerisine sahiptirler. Ancak görüntü açısından sınırlı bir ekrana sahip olmaktadır. Görüntülenmek durumunda olan öge büyük bir ölçüdeyse görüntünün görülebilmesi için yukarı-aşağı ve sağa-sola kaydırılması gerekmektedir. Bu durum kişilerin rahatsız olmasına ve konsantrasyonlarının bozulmasına neden olabilmektedir.

Maliyet

Bilgisayarlar ve bilgisayarların programları ve parçalarına sahip olabilmek adına belli bir harcama yapılması gerekmektedir. Her öğrencinin bu maliyetlere katlanabilecek ekonomik gücü olmayabilmektedir.

Müfredatla İlgisi

Bilgisayar Destekli Eğitim programlarının müfredata ve bu müfredatın amaçlarına uyulanması bir zorunluluktur. Bunun sağlanamaması halinde program ne kadar kaliteli olsa da kullanılamayacaktır.

Uyumluluk

Herhangi bir işletim sistemine yönelik geliştirilen bir programın farklı işletim sistemi veya aynı işletim sisteminin farklı versiyonları kapsamında çalışmaması söz konusu olabilmektedir.

Kullanım Hakları

Bazı program ve yazılımların illegal biçimde kopyalanarak daha ucuz fiyatlarla satılması mümkün olabilmektedir. Bu durum ise program yazılımcılarının daha kalitesi düşük ürünler geliştirmeye yönlendirebilmektedir.

Sınırlı Hedefler

Program ve yazılımların büyük bölümü sadece devinsel, duyuşsal ve bilişsel alanlara yöneliktir. Bu bağlamda sınırlı hedefleri ve dönütleri olan programlar öğrencilerin yaratıcılıklarının sınırlandırılmasına neden olmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Deseni

Nitel türdeki bu araştırmada betimsel türde olan açıklayıcı tarama modeli kullanılmıştır. Belirli bir dönemdeki durumu tespit etmeye yönelik anket çalışması yapılmıştır.

Genel tarama modelinin şu şekilde ifade edilmesi mümkündür. Pek çok sayıdaki elemandan meydana gelen bir evrende, evrenle ilgili genel bir fikre sahip olabilmek maksadıyla evrenin tamamı veya bir bölümünden alınacak örneklem kapsamında yürütülecek tarama sürecidir. Söz konusu tarama, kesit alma veya izleme yaklaşımı üzerinden yapılmaktadır. Tarama yaklaşımında zamansal değişim veya gelişimi tespit edilmek istenen değişken; belli birimler veya elemanlar kapsamında bir başlangıç noktası belirlenerek devamlı veya belli aralıklar kapsamında takip edilir (Karasar, 2006)

3.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışma 2019-2020 eğitim-öğretim döneminde İstanbul'un Üsküdar ilçesinde bir özel okul kapsamında yürütülmüştür. Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004) ise, çalışma içine dahil olan her türlü ögenin (birey, durum, olay vb.) evreni meydana getirdiğini belirtmektedir. Söz konusu ifadelerden hareketle çalışmanın örneklemi, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi kapsamında, İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Üsküdar ilçesindeki bir özel ilkokulun. 4. Sınıfındaki 88 öğrenci oluşturmaktadır.

Sosyal Bilimler kapsamında genel olarak kaynağın hepsiyle çalışmaktansa bir bölümü üzerinden çalışılmaktadır. Bu sebepten dolayı evrenin özelliklerini taşıyan örneklem kavramı üzerinde durulmaya başlanmıştır. Evrenden değerlendirmek maksadıyla seçilmekte olan ve genel olarak evrenin özelliklerini taşıdığı değerlendirilen bireylere ve olgulara örneklem adı verilmektedir. Herhangi bir evrenin hepsinin ölçülemediği hallerde o evreni en iyi biçimde temsil edileceği düşünülen makul büyüklükteki yapı kümeyi ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Çalışma gruplarının tespitinde, Balcı (2004) ve Büyüköztürk (2013) tarafından araştırmacıların hedefleriyle en fazla uyuşanları örnekleme dahil edebildiği maksatlı örneklemler biçiminde tanımladığı amaçlı örneklemden kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır. Araştırmacı, seçilmiş olay ve durumlar kapsamında, sosyal ve doğa olgularını veya olaylarını

belirlemeye ve bunlar kapsamındaki ilişkileri açıklamaya ve belirlemeye çalışmaktadır (Büyüköztürk vd., 2012). Amaçlı örnekleme yapmanın hedefi, araştırma kapsamında üzerinde durulan sorunları açıklığa kavuşturacak verimli bilgi kapsayan durumları seçmektir. Bu açıdan, amaçlı örnekleme yöntemleri birçok durumda, olay ve olguların belirlenmesinde ve ifade edilmesinde faydalı olmaktadır (Tarhan, 2015).

Çalışmada toplamda 88 öğrenciye anket uygulaması yapılmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada verilerin toplanmasında anket formu hazırlanmıştır. Anket formu cinsiyet, evde bilgisayar olma durumu ve öğrencilerin bilgisayar destekli öğrenme tutumlarını ölçmeye yönelik ölçek formundan oluşmaktadır.

Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu Ölçeği: 44 ifade ve 5 alt boyuttan (öğretmenin rolü, laboratuvar bilgisayar erişim, öğrenme, ilgi-alaka ve özgüven, teknik beceri, ders başarısı) oluşan ölçek kullanılmıştır. Bu ölçek Stepp-Greany (2002)'in yapmış olduğu İngilizce çalışmadan Gürleyik (2019) tarafından Türkçeye çevrilmiş ve geçerlilik, güvenilirlik çalışması yapılmıştır. 5'li Likert ölçeğinde (1-Hiç Katılmıyorum; 5-Tamamen Katılıyorum) şeklinde tasarlanmıştır.

Tablo 1. Güvenirlik Analizine Yönelik Bulgular

	Madde	Güvenilirlik Katsayısı(α)
Öğrenme	14	0,883
Öğretmenin Rolü	7	0,777
Laboratuvar-PC Erişimi	4	0,590
İlgi-Alaka	10	0,867
Özgüven-Teknik Beceri, Ders Başarısı	9	0,867
Genel Toplam	44	0,944

3.4. Uygulama Süreci

Uygulama sürecindeki temel hususlar şu şekildedir:

- Covid 19 salgını nedeniyle anketler online olarak uygulanabilmiştir.

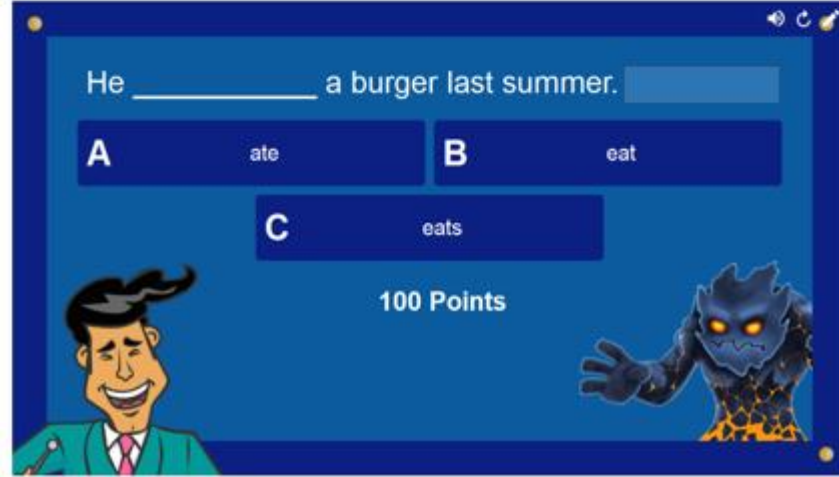
- Arařtırma İstanbul'un Üsküdar ilçesinde özel bir ilkokulda yapılmıřtır. Söz konusu okuldaki sınıflarda ortalama olarak 20-24 öğrenci bulunmaktadır.
- Okulun ekonomik ve sosyal düzeyi olduđu ilçeye kıyasla yüksektir.

3.5. İngilizce Dersinde Uygulanan Bilgisayar Destekli Öğrenme Araç ve Programları

3.5.1. Akıllı Tahta

Akıllı tahta özellikle eğitimde sıklıkla rastladığımız interaktif teknolojilerden bir tanesidir. Eğitime yeni bir soluk getiren akıllı tahtaların yapabileceklerinde sınır yoktur. Geleceğimizin mimarları çocuklarımıza daha etkileyici bir eğitim sunma olanağı sağlayan akıllı tahtalar video oynatmak, fotoğraf görüntülemek, üzerinde çizimler yapmak ve okul bilgi sistemleriyle entegreli çalışmak gibi birçok imkanı beraberinde getirmektedir.

Aşağıda örneğı paylaşılan oyunda öğrenciler öğrendikleri konuyu/konuları pekiştirebilirler. Sınıf 2 gruba ayrılır. Her takımdan sırayla birer öğrenci tahtaya gelip, dokunarak çarkı çevirir ve çıkan soruya cevap verir. Doğru cevap verdiği takdirde çarkta çıkan puanı kazanır. Doğru cevap veremezse cevap hakkı diğer gruba geçer. Çarkta farklı joker seçenekleri de vardır. Çoktan seçmeli bir test niteliğinde olan bu oyunda, 4 seçenekten 2'ye düşürme ödülü, çarkta çıkan puanın 2 katı kadar fazla puan alma ödülü veya çift cevap hakkı ödülü de çıkabiliyor. Bu sayede hem takım oyunu oynayıp, hem de eğlenerek öğrendikleri konuları pekiştirebiliyorlar. Aşağıda oyunla ilgili bazı görseller paylaşılmıştır.

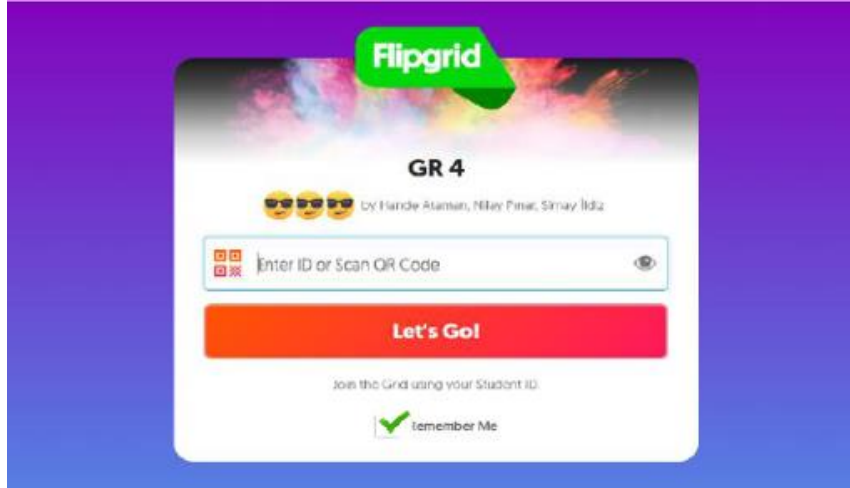


3.5.2. Flipgrid

Flipgrid, öğrencilerin kısa videolar oluşturdukları dijital bir platformdur. Dünyada birçok okulda her öğrencinin farklı konularda fikirlerini paylaşabilecekleri sanal bir sınıftır. Öğrenciler kendilerine tahsis edilen QR kodlarıyla sisteme giriş yaparlar.



Flipgrid kodunu girdikten sonra öğrenci kimliği ile giriş yapılır. Burada öğrencilerin iki seçeneği vardır: QR kodlarını tarayabilir veya “**Student ID**” numarasını girilebilir.



Kimliği girdikten veya QR kodunu taradıktan sonra, giriş sayfasına yönlendirilir. Ekranın alt köşesinde ilk konuya erişim sağlanır. Konunun altında bir soru olur. Öğrencilerin cevaplarını eklemek için yeşil artı simgesine tıklamaları gerekir.



Daha sonra cihazların kamera ve mikrofon erişimi için **Flipgrid**'e izin verilir. Böylelikle öğrenciler kayıt yapmaya başlayabilirler. Videolarını tamamlamalarının ardından '**Sonraki**' butonuna tıklamaları gerekir. Son aşamada, videolarını göndermeden önce, kendilerine ait (çalışmalarına ait) bir fotoğraf çekmeleri ve bir kez daha '**Sonraki**' butonuna tıklamaları istenir.

Öğrenciler kendi kayıtlarını yaptıktan sonra, birbirlerinin kayıtlarına yorum videosu eklerler. Bu şekilde konu odaklı bir tartışma çalışması oluşur.

Örnek görseller:





Öğrenciler konuyla ilgili videolarını sisteme yükledikten sonra, öğretmenin hesabına onaya gider. Onay verildikten sonra aktifleşen videoları, öğrenciler görüntüleyebilirler. Öğrenciler birbirlerinin videosunu izleyip, geri bildirim videosu çeker. Böylece birbirlerine geri bildirimde bulunmuş olurlar. “TAG” (T: Tell something you liked- A: Ask a thoughtful question- G: Give constructive feedback) tekniğini kullanarak geri bildirimde bulunan öğrenciler birbirlerinin sunumunda beğendikleri noktaları paylaşır, izlediği sunumla ilgili arkadaşına düşündürücü bir soru sorar ve yapıcı eleştiride bulunmayı da çalışmış olur.

3.5.3. Raz-Plus

Raz-Plus, 165’ten fazla ülkede kullanılan, içerisinde 3000’den fazla e-kitap bulunan, CODiE, Revere, Bessie, Academic Choice gibi sektörün saygın ödülleri ile başarısı kanıtlanmış İngilizce okuma platformudur. Öğretmen ve öğrencilerimizin ders içi kullanımlarının yanı sıra okul sonrası çalışmalarında da yıl boyu aktif olarak kullanabilecekleri bu platformda; dinleme, okuma-anlama, yazma ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik öğrenme çalışmaları bireyselleştirilmiş olarak uygulanmaktadır.

Raz-Plus platformunun kullanılabilmesi için internet bağlantısı gerekmektedir. Kaynağa bilgisayarın internet tarayıcısı üzerinden veya tablet ve telefon gibi akıllı cihazlar üzerinden ücretsiz uygulamasını indirerek her an, her yerde erişim sağlanabilir. (App Store: Kids A-Z, Google Play: Kids A-Z).

Öğrenciler, kaynağa giriş için öğretmenleri tarafından kendilerine verilecek olan bireysel kullanıcı adı ve şifre bilgileri ile dijital sınıflarına ve bireysel hesaplarına erişim sağlayabilir.

Ana sayfada yer alan “Reading Room”, öğrencilerin serbest okuma yapabilecekleri dijital kütüphanedir.



Öğrenciler kaynak içerisinde yer alan kitapları; kulaklık simgesine tıklayarak dinleyebilir, kitap simgesine tıklayarak okuyabilir ve ses kaydı yapabilirler. Bu iki adımın herhangi birinin tamamlanmasıyla birlikte kitapların sonunda yer alan okuduğunu anlama testleri aktif hale gelmektedir.

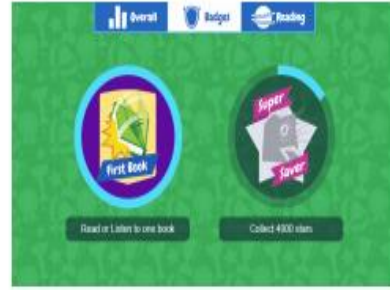
Öğrencilerin ses kaydı yapabilmeleri ve öğretmenlerine gönderebilmeleri için kitap simgesini seçerek kitabın üst kısmında yer alan mikrofon simgesine tıklamaları gerekmektedir. Tablet ve akıllı telefonlarından giriş yapan öğrenciler kitabın son sayfasını çevirdiklerinde ses kaydı otomatik olarak öğretmenlerine gönderilecektir.

İnternet tarayıcıları üzerinden giriş yapan öğrenciler ise öncelikle kullandıkları tarayıcıya mikrofon izni vermelidirler. Kaydı tamamlayıp kitabın son sayfasında "Done" seçeneğine tıkladıklarında kayıt öğretmene otomatik olarak gönderilecektir.

Öğrenciler “Messages” bölümünde öğretmenlerinden gelen mesajları görüntüleyebilir veya dinleyebilirler. Sistem içerisinde aktiviteleri tamamladıkça kazanacakları yıldızlar ile “Star Zone” bölümünde kendi profil resimlerini ve uzay gemilerini tasarlayabilirler.



Öğrencilerimiz “My Stats” bölümünden kullanımlarını takip edebilirler ve sistem içerisinde kazandıkları rozetleri görebilirler.



Writing gezegeninin içerisinde öğretmenleri tarafından verilen ödevleri görebilecekleri “Writing Assignment”, serbest yazma çalışmalarını yapabilecekleri “Writing Room” ve öğrencilerin çalışmalarının sınıf arkadaşlarıyla paylaşıldığı “Kids Writing Library” uzay gemileri bulunmaktadır.



3.6. Veri Analizi

Verilerin analiz edilmesinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde tanımlayıcı istatistikler olan frekans, yüzde, ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerleri kullanılmıştır. Ayrıca bilgisayar destekli öğrenme tutum ölçeği ile cinsiyet ve evinde bilgisayar bulunma durumu arasındaki ilişkinin tespit edilmesine yönelik olarak t testi kullanılmıştır.

4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen bulgulara yönelik sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 2. Cinsiyete Yönelik Bulgular

	Frekans	%
Kız	43	49,0
Erkek	45	51,0
Toplam	88	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin %49'u kız ve %51'i erkektir.

Tablo 3. Kendi Bilgisayarı Olma Durumuna Yönelik Bulgular

	Frekans	%
Bilgisayarı var	59	67,0
Bilgisayarı yok	29	33,0
Toplam	88	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 67'sinin kendi bilgisayarı varken, %33'ünün kendi bilgisayarı yoktur.

Tablo 4. Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu Ölçeğine Yönelik Bulgular

	Minimum	Maksimum	Ortalama	Std. Sapma
Öğrenme	1,00	5,00	4,21	1,25
Öğretmenin Rolü	1,00	5,00	4,16	1,32
Laboratuvar-PC Erişimi	1,00	5,00	4,20	1,52
İlgi-Alaka	1,00	5,00	4,05	1,74
Özgüven-Teknik Beceri, Ders Başarısı	1,00	5,00	4,26	1,65
Genel Toplam	1,00	5,00	4,15	1,93

Bilgisayar destekli öğrenme tutum ölçeğine yönelik bulgular incelendiğinde, tüm alt boyutlarda ortalama değerlerin 4'ün üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durum öğrencilerin genel olarak bilgisayar destekli öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu yönde olduğunu göstermektedir.

Öğrenme algısına yönelik ortalama puan $4,21 \pm 1,25$; öğretmenin rolü algısına yönelik ortalama puan $4,16 \pm 1,32$; laboratuvar-PC erişimi algısına yönelik ortalama puan $4,20 \pm 1,52$; ilgi-alaka algısına yönelik ortalama puan $4,05 \pm 1,74$; özgüven-teknik beceri, ders başarısı algısına yönelik ortalama puan $4,26 \pm 1,65$; genel toplama yönelik ortalama puan $4,15 \pm 1,93$ olarak tespit edilmiştir.

Aşağıdaki tabloda cinsiyete göre bilgisayar destekli öğrenme tutumu algısı incelenmiştir.

Tablo 5. Cinsiyete Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu

		Ortalama	Std. Sapma	t	p
Öğrenme	Kız	4,18	1,26	1,236	0,261
	Erkek	4,22	1,41		
Öğretmenin Rolü	Kız	4,17	1,63	1,341	0,249
	Erkek	4,15	1,54		
Laboratuvar-PC Erişimi	Kız	4,19	1,65	1,459	0,192
	Erkek	4,22	1,32		
İlgi-Alaka	Kız	4,03	1,74	1,110	0,304
	Erkek	4,07	1,85		
Özgüven-Teknik Beceri, Ders Başarısı	Kız	4,21	1,36	1,591	0,168
	Erkek	4,28	1,75		
Genel Toplam	Kız	4,14	1,46	1,064	0,367
	Erkek	4,16	1,65		

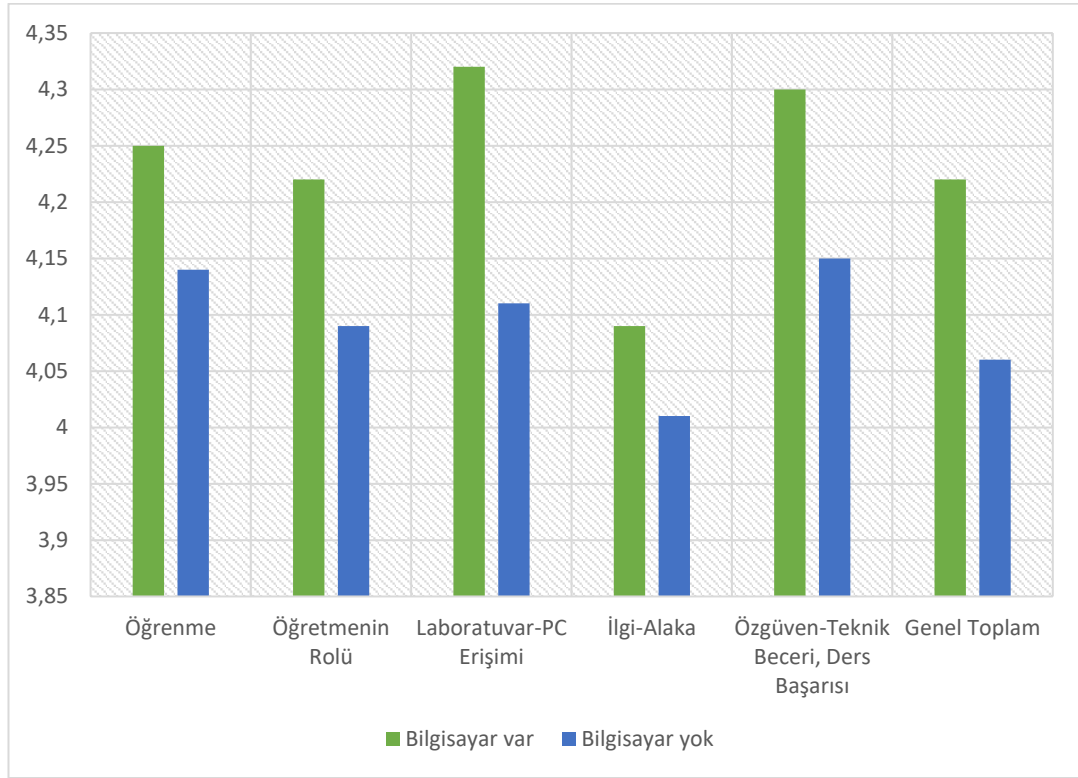
Cinsiyete göre bilgisayar destekli öğrenme tutumu incelendiğinde, öğrencilerin cinsiyetlerine bağlı olarak bilgisayar destekli öğrenme tutumlarının farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Tablo 6. Evde Bilgisayar Bulunma Durumuna Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu

		Ortalama	Std. Sapma	t	p
Öğrenme	Bilgisayar var	4,25	1,32	7,461	0,000
	Bilgisayar yok	4,14	1,42		
Öğretmenin Rolü	Bilgisayar var	4,22	1,62	6,214	0,000
	Bilgisayar yok	4,09	1,75		
Laboratuvar-PC Erişimi	Bilgisayar var	4,32	1,95	5,931	0,000
	Bilgisayar yok	4,11	1,84		
İlgi-Alaka	Bilgisayar var	4,09	1,76	3,547	0,000
	Bilgisayar yok	4,01	1,32		
Özgüven-Teknik Beceri, Ders Başarısı	Bilgisayar var	4,30	1,65	5,162	0,000
	Bilgisayar yok	4,15	1,82		
Genel Toplam	Bilgisayar var	4,22	1,72	6,513	0,000
	Bilgisayar yok	4,06	1,93		

Evde bilgisayar bulunma durumuna göre bilgisayar destekli öğrenme tutumu incelendiğinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Tüm alt boyutlarda evde bilgisayarı olan öğrencilerin bilgisayar destekli öğrenme tutumu algıları daha yüksek olarak tespit edilmiştir.

Aşağıdaki şekilde evde bilgisayar bulunma durumuna göre bilgisayar destekli öğrenme tutumuna yönelik ortalama değerler incelenmiştir.



Şekil 1. Evde Bilgisayar Bulunma Durumuna Göre Bilgisayar Destekli Öğrenme Tutumu

Şekil incelendiğinde evinde bilgisayar olan öğrencilerin İngilizce dersinde bilgisayar destekli öğrenme tutumlarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olması, bilgisayarda daha fazla zaman harcamalarına neden olurken, dijital ortamlarda öğrenme algılarını arttırmaktadır.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak eğitim sektöründe de teknoloji kullanımı her geçen gün daha yaygın bir hale gelmiştir. Eğitim ve öğretim programlarında bilgisayar destekli programların kullanılması, teknoloji çağında büyüyen çocukların, daha iyi öğrenmeleri açısından önemli bir avantaj olarak görülmektedir. Papastergiou (2009) ve Bavelier (2012) çalışmalarında bilgisayar destekli öğrenme programlarını desteklemişler ve öğretim programlarında kullanılmasının, öğrenme ortamına olumlu katkılar sunacağı ifade edilmiştir.

Bu araştırmada yabancı dil eğitiminde bilgisayar destekli öğretim programına yönelik öğrencilerin tutumları değerlendirilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %49'u kız ve %51'i erkektir. Ayrıca katılan öğrencilerin % 67'sinin kendi bilgisayarı varken, %33'ünün kendi bilgisayarı yoktur.

Bilgisayar destekli öğrenme tutum ölçeğine yönelik bulgular incelendiğinde, tüm alt boyutlarda ortalama değerlerin 4'ün üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durum öğrencilerin genel olarak bilgisayar destekli öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu yönde olduğunu göstermektedir. Öğrenme algısına yönelik ortalama puan $4,21 \pm 1,25$; öğretmenin rolü algısına yönelik ortalama puan $4,16 \pm 1,32$; laboratuvar-PC erişimi algısına yönelik ortalama puan $4,20 \pm 1,52$; ilgi-alaka algısına yönelik ortalama puan $4,05 \pm 1,74$; özgüven-teknik beceri, ders başarısı algısına yönelik ortalama puan $4,26 \pm 1,65$; genel toplama yönelik ortalama puan $4,15 \pm 1,93$ olarak tespit edilmiştir. Bozavlı (2017) çalışmasında yabancı dil öğreniminde yeni teknolojilerin önemli avantajlar sağladığını belirtmiştir. Yine Tatlı ve Aksoy (2017) çalışmalarında yabancı dil öğreniminde dijital öyküleme yönteminin kullanılmasının, yabancı dil öğrenimine olumlu katkılar sağlayabileceğini ifade etmişlerdir.

Evde bilgisayar bulunma durumuna göre bilgisayar destekli öğrenme tutumu incelendiğinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Tüm alt boyutlarda evde bilgisayarı olan öğrencilerin bilgisayar destekli öğrenme tutumu algıları daha yüksek olarak tespit edilmiştir.

Araştırmada kullanılan dijital öğrenme ortamlarında aynı zamanda oyunlaştırma elementleri de yer almaktadır. Raz-Plus dijital kütüphanesinde, okudukları kitap sayısına ve doğru verdikleri cevap sayılarına göre rozet kazanma, uzay gemisine istedikleri malzemeleri ekleyebilme veya profil fotoğrafı olarak kullandıkları avatarlarının fizyolojik özelliklerini değiştirebilme gibi ödüller kazanmaktadırlar. Akıllı tahta oyunlarında ise, verilen cevaplara ve cevaplama sürelerine göre her oyunun zafer tablosu oluşturulmakta ve kişiler/gruplar rozet kazanmaktadır. Tüm bu bahsi

geçen dijital ortamlarda aynı zamanda kayıt tutma özelliği olduğundan ötürü öğrenciler zamandan bağımsız olarak uygulamalara giriş yapıp, çalışabilmektedirler. Kayıt tutma özelliği aynı zamanda, öğrencilere hangi konularda eksikleri olduğunun da tablosunu sunmaktadır. Böylece öğrenciler geriye dönük çalışma imkanı bulabilmektedir. Flipgrid sistemi üzerinden yorum videoları çekerek birbirlerine geri bildirimde bulunma imkanına sahip olan öğrenciler yapıcı eleştiride bulunma fırsatına sahip olurlar.

Sonuç olarak; dijital öğrenme ortamlarının ve teknoloji kullanımının öğrencilerin yabancı dil öğreniminde derse karşı tutuma olumlu etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Motivasyonu yükselen öğrenci grubunda, derse istekli katılım ve aktif olarak dersin içerisinde yer alma durumu söz konusu olmuştur. Araştırmadan elde edilen bu sonuçların, bundan sonra yapılacak öğretim tasarımlarına olumlu yönde katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, 47(3), 229-239.

Baek, Y. K. 2008. What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games. *CyberPsychology and Behavior*. 11(6):665-671.

Balcı, A. (2004). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeleri*. Ankara: Pegem Yayınları

Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annual review of neuroscience*, 35, 391-416.

Bilgiç, H. G., Duman, D. ve Seferoğlu, S. (2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri. *Akademik Bilişim*. 2-4 Şubat İnönü Üniversitesi, Malatya.

Bozavlı, E. (2017). Yeni Teknolojiler Işığında Eğitim Aktörlerinin Yabancı Dil Öğretiminde Sanal Sınıf Algıları. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(1), 347-358.

Brahmus 2020. http://brahms.emu.edu.tr/babagil/5-%20BILG301-bde_avantaj_ve_dezavantajlari-5%20%5BCompatibility%20Mode%5D.pdf

Büyüköztürk, Ş. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (15. Baskı) Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Büyüköztürk, Ş. vd. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Eğitim ve Teknoloji, 2020, <https://projesf.wordpress.com/>

Entertainment Software Association. (2018). US Video Game Industry Revenue Reaches \$36 Billion in 2017.

Gee, J.P. 2003. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave/Macmillan.

Godwin-Jones, R. (2014). Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology* 18(2), 9–19

Goh, S. L. (2016). Learning Strategies and Learner Attitudes in the Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Cube World. *JALT CALL Journal*, 12(3), 203-216

Gömlüksiz, M. N., & Kan, A. Ü. (2007). İlköğretim 5. sınıf Türkçe dersi öğretim programının problem çözme ve karar verme becerilerini kazandırmadaki etkililik düzeyine ilişkin öğrenci görüşlerinin değerlendirilmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(3), 51-64.

Gurbetoğlu, A. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi

Gürleyik, S. (2019). Üniversite Yabancı Dil Hazırlık Sınıfı Öğrencilerinin Teknoloji Destekli Yabancı Dil Öğrenimine Yönelik Tutumları. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

Karasar, N.(2006). Bilimsel Araştırma Yöntemi (16. Baskı) Ankara: Nobel Yayıncılık

Kaya, H. & Aydın, F. (2011). Sosyal bilgiler dersindeki coğrafya konularının öğretiminde akıllı tahta uygulamalarına ilişkin öğrenci görüşleri. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken Journal Of World Of Turks. ZFWT*. 3,1.

Ke, F. (2008). A case study of computergamingformath.:Engaged learning from game play?. *Computersand Education*. 51: 1609-1620.

Kongmee, I., Strachan, R., Pickard, A., & Montgomery, C. (2012). A case study of using online communities and virtual environment in massively multiplayer role playing games (MMORPGs) as a learning and teaching tool for second language learners. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments (IJVPLE)*, 3(4), 1-15.

Lee, K. (2000). English teachers' barrier stotheuse of computer-assisted language learning. *The Internet TESLJournal*. 6(12).

Lo, J. J., & Kuo, T. Y. (2013). A Study of Parent-Child Play in a Multiplayer Competitive Educational Game. In *Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 2013 IEEE 13th International Conference on (pp. 43-47). IEEE.

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2005). The use of computer and video for learning-A review of the literature. London: Learning and Skills

Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*, 53(3), 603-622.

Prensky, M. (2001). *Digitalgamebasedlearning*. New York; London; McGraw-Hill.

Sezgin, F., Erdoğan, O. ve Erdoğan, B. H. (2017). Öğretmenlerin teknoloji öz yeterlikleri: Öğretmen ve öğrenci görüşlerine yönelik bütüncül bir analiz. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(1), 180-199.

Somyürek, S. (2014). Öğrenme sürecinde Z kuşağının dikkatini çekme: Artırılmış gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 63-80.

Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Games and Simulation*. 2(1): 49-62.

Stepp-Greany, J. (2002). Student perceptions on language learning in a technological environment: Implications for the new millennium. *Language Learning & Technology*, 6(1), 165-180.

Tarhan, Ö. (2015). Sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının politik okuryazarlığa ilişkin görüşleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9, 649-669

Taştekin, E. (2019). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrenci ve veli bakış açısından incelenmesi (Master's thesis, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).

Tatlı, Z., & Aksoy, D. A. (2017). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45(45), 137-152.

Tüzün, H. (2004). *Motivating learners in educational computergames*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Indiana Üniversitesi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel araştırma Yöntemleri* (9. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık

Zheng, D., Bischoff, M., & Gilliland, B. (2015). Vocabulary learning in massively multiplayer online games: context and action before words. *Educational Technology Research and Development*, 63(5), 771-790.

