



**EĞİTİM
KÜLTÜR ve
BİRLİKTELİK
DERNEĞİ**



**II. ULUSLARARASI
EĞİTİMDE VE KÜLTÜRDE
AKADEMİK ÇALIŞMALAR
SEMPOZYUMU**

*(II. International Symposium of Academic
Studies on Education and Culture)*

I-SASEC 2019

TAM METİN KİTABI

12-14 EYLÜL 2019 / DENİZLİ



BİR OYUNLAŞTIRMA VE BİÇİMLENDİRİCİ DEĞERLENDİRME ARACI OLARAK KAHOOT KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

Fatma Gizem KARAOĞLAN YILMAZ, Ramazan YILMAZ

Özet

Teknolojinin eğitime entegrasyonu süreci kapsamında günümüzde birçok araç ve uygulama sınıf içi ve dışı öğretim süreçlerinde kullanılmaktadır. Bu amaçla kullanılan araçlardan biri de Kahoot'tur. Kahoot, öğrenci cevap sistemi (student response system) olup, oyunlaştırma, biçimlendirici değerlendirme, akran öğrenmesi gibi amaçlarla kullanılacak uygulamalardan biridir. Söz konusu uygulamanın eğitsel amaçlı kullanımına ilişkin artan bir ilgi söz konusudur. Bu araştırma kapsamında öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımına yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırma ders kapsamında Kahoot'u kullanarak uygulama geliştiren 21 öğretmen adayı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri yarı-yapılandırılmış öğrenci görüş formu ile alınmış olup, verilerin analizinde içerik analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda; öğretmen adayları eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının dersi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirme, öğrencilerin derse olan katılımlarını artırma, dersi oyunlaştırarak öğretme, öğrencilerin motivasyonlarını geliştirme, biçimlendirici değerlendirme yapabilmeyi sağlama, anlatılan konuların pekiştirilmesini sağlama açısından yararlı olabileceğini ifade etmektedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda araştırmacılar ve eğitimciler için çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kahoot, Öğrenci yanıtlama sistemi, Oyunlaştırma, Biçimlendirici değerlendirme, Öğretmen adayları

INVESTIGATING THE VIEWS OF TEACHER CANDIDATES FOR USING KAHOOT AS A GAMIFICATION AND FORMATIVE ASSESSMENT TOOL

Abstract

In the context of the integration of technology into education, many tools and applications are used in in-outside the classroom during the teaching processes. Kahoot is one of the tools used for this purpose. Kahoot is a student response system and is one of the applications that can be used for gamification, formative assessment and peer learning. There is growing interest in the use of this application for educational purposes. Within the scope of this research, the opinions of teacher candidates about Kahoot use for educational purposes were examined. The research was carried out on 21 teacher candidates who developed applications using Kahoot. The data of the research were taken with semi-structured student opinion form and content analysis was performed in the analysis of the data. As a result of the research; the teacher candidates stated that the use of Kahoot for educational purposes can be useful in terms of making the lesson interesting and enjoyable, increasing students' participation in the course, teaching the game through gameplay, improving students' motivation, providing formative assessment, and reinforcing the subjects described. In line with the results of the research, various suggestions were made for researchers and educators.

Yılmaz, R. & Karaoğlan Yılmaz, F.G. (2019). Bir oyunlaştırma ve biçimlendirici değerlendirme aracı olarak kahoot kullanımına yönelik öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi. II. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, I-SASEC 2019, 12-14 Eylül 2019, Mersin, Türkiye.

Yılmaz, R. & Karaoğlan Yılmaz, F.G. (2019). Investigating the views of teacher candidates for using kahoot as a gamification and formative assessment tool. II. International Symposium of Academic Studies on Education and Culture, I-SASEC 2019, 12-14 September 2019, Mersin, Turkey.



Keywords: Kahoot, Student response system, Gamification, Formative assessment, Teacher candidates

1. GİRİŞ

Oyun tasarımı unsurlarını ve oyun ilkelerini, oyun dışı bağlamlarda kullanılması olarak ifade edilebilen oyunlaştırma; oyun unsurlarını ve ilkelerini kullanarak/uygulayarak, öğrencilerin derse ilgisini çekmek, problemlere çözüm üretmek, öğretimi etkili, verimli ve çekici hale getirmek için kullanılan bir öğretim yöntemidir. Eğitimde oyunlaştırma öğretim, bireysel/işbirlikli çalışma ve biçimlendirici değerlendirme amaçlı kullanılabilir. Eğitimde oyunlaştırma yönteminin kullanılması; bağımsız öğrenmeyi, işbirlikli öğrenmeyi ve problem çözmeyi teşvik edebilir.

Eğitim teknolojisi alanında yaşanan gelişmeler oyunlaştırma yönteminin dijital ortamda da uygulanabilir hale gelmesine yol açmıştır. Günümüzde bu amaçla kullanılacak birçok dijital araç, ortam ve uygulama bulunmaktadır. Bunlardan biri de Kahoot'tur. Kahoot, öğrencinin ders içeriği bilgisinin test edilebilmesi için kullanılacak çevrimiçi ücretsiz bir oyunlaştırma ortamıdır. Kahoot'u; akıllı telefon, dizüstü bilgisayar, tablet bilgisayar, masaüstü bilgisayar gibi donanımlarla kullanabilmek mümkündür. Alanyazın incelendiğinde lise öğrencilerinin % 97.3'ünün akıllı telefona sahip olduğu ve öğrencilerin % 81.8'inin ise bu telefonlarda internet bağlantılarının olduğu belirtilmektedir (Karaoğlu, Yılmaz, Yılmaz, & Kılıç, 2018). Bu durum öğrencilerin bu teknolojilere erişimlerinin yaygın olduğunun ve Kahoot gibi mobil uygulamaları kolaylıkla kullanabileceği ve eğitime entegre edilebileceğini göstermektedir. Kahoot ile oyun tabanlı bir formatta çoktan seçmeli sorular, kısa sınavlar hazırlayabilmek mümkündür. Soruları hazırlarken resimler veya videolar gibi çeşitli çokluortam içeriklerinden yararlanabilmek, her bir soruya cevap verilmesi gereken süreyi ayarlayabilmek mümkündür. Öğrenciler oyuna belirli bir oyun kodu aracılığıyla katılırlar ve oyun ekranında gösterilmek üzere kendi takma adlarını oluşturabilirler. Eğer öğrencilerce seçilen takma adların uygun olmadığı değerlendirilirse, öğretmen isme tıklayarak öğrenciyi oyundan çıkarabilir (Siegle, 2015). Kahoot'un öğrenci cevap sistemi öğrencilerin anonim olarak soruları cihazlarından yanıtlamalarını sağlar (Wang, 2015). Öğrenci gerçek ismiyle oyuna katılmadığı için, bu durum öğrencinin oyuna katılma istediğini artırabilir. Çünkü öğrenci soruyu yanlış cevapladığında sınıfta afişe olmayacaktır. Anonim olarak soruları cevaplayabilmek, bir sınıftaki isteksiz katılımcıları katılmaya teşvik edebilir (Stowell & Nelson, 2007; Graham, Tripp, Seawright, & Joeckel, 2007). Her soru cevaplandıktan sonra öğretmen her öğrencinin soruyu nasıl cevapladığını görebilir. Bu, öğretmenin öğrencilerin sınıfta gerçek zamanlı olarak nasıl performans gösterdiğini değerlendirmesini sağlar ve bu da dersin iyileştirilmesi için öğretim tasarımı süreçleri açısından geribildirim sağlamaktadır.

Kahoot; oyun tabanlı öğrenme platformu özellikleri, puan kazanma, ses efektleri gibi birçok özellik barındırmaktadır (Wang & Lieberoth, 2016). Öğretmenler, her sorunun puan miktarını ayarlayabilir ve



öğrenciler oyun tabanlı etkinliklerde puan kazanabilmektedir (Dellos, 2015). Öğrenciler, sınıf arkadaşlarıyla olabildiğince fazla puan kazanmaya çalışırken arkadaşça rekabetin tadını çıkarabilirler (Dellos, 2015). Kahoot'un bu özelliği öğrencinin derse ve etkinliklere katılımını teşvik eder ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirir. Kahoot, oyunu temel alan platformu nedeniyle öğrenciyi katılmaya teşvik eden ve ilgilerini çeken bir öğrenci yanıtlama sistemidir (Dellos, 2015). Oyun tabanlı öğrenme platformları ve öğrenci yanıtlama sistemleri, öğrenci katılımını arttırmada etkili bir yöntemdir (Stowell & Nelson, 2007; Graham, Tripp, Seawright, & Joeckel, 2007). Kahoot ile, oyun tabanlı bir öğrenme ortamının ve bir öğrenci yanıt sisteminin unsurlarını bir araya getirebilmek mümkündür. Böylece öğretmenler ve öğrenciler için ilgi çekici bir öğrenme ortamı sağlanabilir (Dellos, 2015; Wang, 2015). Kahoot ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin tasarlanması ve kullanılması kolaydır ve giderek kullanımı yaygınlaşmaktadır. Singer (2016) Amerika Birleşik Devletleri'nde yaklaşık 55 milyon ilköğretim ve ortaokul öğrencisinin yaklaşık 20 milyonunun bir dereceye kadar Kahoot kullandığını bildirmektedir. Caldwell (2007), araştırmasında hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin, öğrenci yanıtlama sistemlerinin kullanılmasına yönelik olumlu tutumları olduğunu göstermiştir. Öğretimde oyunlaştırma, biçimlendirici değerlendirme, akran öğrenmesi gibi amaçlar için Kahoot kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir. Bununla birlikte ulusal alanyazında konu ile ilgili araştırmaların sayısı ve çeşitliliğinin henüz sınırlı olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen bu araştırma, öğretmen adaylarının Kahoot'un eğitsel amaçlı kullanımına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Böylece konu ile ilgili ulusal alanyazına katkı getirilmesi amaçlanmıştır.

2. YÖNTEM

Araştırmanın Modeli, Katılımcılar ve Veri Toplama Araçları

Araştırma, öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma tekniklerine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda araştırma 21 öğretmen adayı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında öğretmen adaylarına Kahoot uygulaması anlatılarak, eğitsel amaçlı uygulamalar geliştirmeleri istenmiştir. Araştırma süreci sonunda öğretmen adaylarının görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yarı-yapılandırılmış öğrenci görüş formu hazırlanmıştır. Form, uzman görüşlerinin alınmasının ardından üzerinde gerekli düzenlemeler yapılarak araştırmada kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Öğrencilerin veri toplama aracına verdikleri yanıtlar içerik analizi kullanılarak çözümlenmiştir. Bu doğrultuda iki araştırmacı tarafından öğrenci yanıtları kodlanmış ve alt temalara dönüştürülmüştür. Kodlayıcılar arasındaki uyum yüzdesi hesaplanarak araştırmanın güvenilirliği belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda hesaplanan güvenilirlik yüzdesi %85 olarak belirlenmiştir. Aradaki farklılık için



araştırmacılar bir araya gelerek, farklılığın nedenleri incelenmiş ve uzlaşmaya giderek fikir birliği oluşturulmuştur.

3. BULGULAR

Öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının faydalarına ilişkin görüşleri Tablo 1’de belirtmektedir.

Tablo 1. Öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının faydalarına ilişkin görüşleri

Alt-Temalar	f
Dersi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirebilir	21
Öğrencilerin derse olan katılımları artırılabilir	20
Dersi oyun ve yarışma şekline dönüştürebilir	19
Öğrencilerin derse olan motivasyonları artırılabilir	17
Konuların pekiştirilmesini sağlayabilir	12

Tablo 1 incelendiğinde öğretmen adayları eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının dersi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirdiğini, öğrencilerin derse olan katılımlarını artırabileceğini, derste oyun ve yarışma atmosferi oluşturulabileceği, öğrencilerin motivasyonlarını geliştirmede işe yarayabileceği, anlatılan konuların pekiştirilmesini sağlama açısından yararlı bulduklarını ifade etmektedir.

Öğretmen adaylarının Kahoot’un kullanılabilirliğine ilişkin görüşleri Tablo 2’de belirtmektedir.

Tablo 2. Öğretmen adaylarının Kahoot’un kullanılabilirliğine ilişkin görüşleri

Olumlu alt-temalar	f
Hazır çokluortam öğelerinin (resim, ses, video) uygulama içerisinde kullanılabilmesi	19
Kullanımının kolay olması	15
Sorulara zaman ayarlaması yapılabilmesi	7
Öğrencilerin uygulamaya anonim isimlerle katılabilmesi	5
Öğretmenin yarışmayı kontrol edebilmesi	4
Yarışma sonrası rapor elde edilebilmesi	3
Olumsuz alt-temalar	f
Soru yazmada sözcük sınırlaması olması	12
Beğenmediğim herhangi bir yön bulunmamaktadır	9

Tablo 2 incelendiğinde öğretmen adayları Kahoot’da soru hazırlarken çokluortam öğelerini kullanabilmenin, uygulamanın kullanımının kolay olmasının, sorulara zaman ayarı yapılabilmesinin, uygulamaya anonim isimlerle katılabilmenin, öğretmenin yarışmayı kontrol edebilmesinin, yarışma sonrası rapor elde edilebilmesinin kullanılabilirlik açısından önemli avantajlar olduğunu ifade etmektedir. Diğer taraftan, soru yazımında sözcük kısıtlaması olması ise bir dezavantaj olarak belirtilmektedir.

Öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının sınırlılıklarına/dezavantajlarına ilişkin görüşleri Tablo 3’de belirtmektedir.



Tablo 3. Öğretmen adaylarının eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının sınırlılıklarına/dezavantajlarına ilişkin görüşleri

Alt-Temalar	f
Özellikle sözel dersler için uygun olması. Sayısal derslerde bazı konulara uygun olmaması	4
Yarışma sürecinde rekabet ve hırs gibi istenmedik sonuçların ortaya çıkabilmesi	4
Öğretmen açısından sınıf yönetim problemleri oluşturabilmesi	3
Kullanım esnasında İnternet erişim problemlerinin yaşanabilmesi	2

Tablo 3 incelendiğinde öğretmen adayları eğitsel amaçlı Kahoot kullanımının sınırlılıkları/dezavantajları olarak; uygulamanın özellikle sayısal derslerde bazı konuların öğretimi için uygun olmadığı, yarışma sürecinde rekabet ve hırs gibi istenmedik sonuçların ortaya çıkabileceği, kullanım esnasında sınıfta karmaşa oluşabileceği ve öğretmenler için sınıf yönetim problemleri oluşabileceği, İnternet erişiminden kaynaklı problemler oluşabileceği ifade edilmektedir.

4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Kahoot'un eğitsel amaçlı kullanımı ile ilgili öğretmen adaylarının görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada, öğretmen adaylarının büyük çoğunluğunun olumlu yönde görüş bildirdiği görülmektedir. Özellikle sözel derslerde ve bazı sayısal derslerin konularında Kahoot'dan oyunlaştırma ve biçimlendirici değerlendirme amaçlı yararlanılabileceği söylenebilir. Bilhassa derslerin konu anlatımı süreci sonunda, öğrencilerin anlatılan konuları anlayıp anlamadıklarını belirlemek, öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlamak amacıyla uygulamadan yararlanılabilir. Böylece öğrenci cevaplarından elde edilen sonuçlar doğrultusunda öğretmen öğretim tasarımı süreci açısından dersi kontrol etmiş olur, düzeltilmesi gereken noktaları, öğrenme eksiklik ve hatalarını belirleyerek, bunları gidermeye yönelik planlama yapabilir. Kahoot aynı zamanda öğrencilerin derse olan ilgi ve katılımlarını artırma, derse yönelik motivasyonlarını geliştirme, dersi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirme açısından yararlı olabileceği söylenebilir. Kahoot ile bireysel öğretim ve değerlendirme etkinlikleri geliştirilebileceği gibi, akran öğrenmesi gibi işbirlikli etkinliklerde gerçekleştirebilmek mümkündür. Bu da öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması noktasında yararlı olabilecektir. Kahoot ile soruların zaman yönetimini ayarlayarak, öğrencilerin hızlı karar verebilme, problem çözme ve dikkat becerilerini geliştirme amaçlı etkinliklerde gerçekleştirebilmek mümkün olabilecektir. Bu bağlamda özellikle ders sürecinin sonunda pekiştirme, alternatif ölçme ve değerlendirme, öğretim tasarımı iyileştirme amaçlı Kahoot uygulamasından yararlanılmasının yararlı olabileceği ifade edilebilir. Bu doğrultuda öğretmen adaylarına öğretim teknolojisi derslerinde bu bilgi ve becerilerin kazandırılması önemlidir. Öğretmenlere de bu bilgi ve beceriler hizmetiçi eğitim etkinlikleri ile kazandırılabilir. Yılmaz, Karaoğlan Yılmaz ve Öztürk (2017) öğretmen adaylarının öğretim teknolojisi ve materyal tasarımı becerileri ile tekno-pedagojik yeterlilik arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında yüksek



düzeyde ve anlamlı bir ilişki belirlemiştir. Öğretmenlerin hizmetiçi eğitimlerde Kahoot vb. araçlarla materyal geliştirmesi, tekno-pedagojik yeterliliklerine de olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Kahoot ters yüz öğrenme modelinin sınıf içi uygulama süreçlerinde oyun tabanlı etkinliklerin oluşturulması, akran öğrenmesinin sağlanması gibi amaçlarla kullanılabilir. Bunun yanında ters yüz öğrenme modelinde sınıf içi uygulama süreçlerinden sonra Kahoot ortamında hazırlanacak değerlendirme amaçlı etkinliklerle öğrenci kendi öğrenmelerini değerlendirebileceği öz-değerlendirme amaçlı kullanılabilir. Ters yüz sınıfların başarılı olmasında öğrencilerin öz-düzenleme becerilerinin yüksek olması ve işlemsel uzaklık algılarının düşük olması gereklidir (Karaoğlan Yılmaz, 2017; Karaoğlan Yılmaz, Olpak, & Yılmaz, 2018).). Ters yüz sınıflara Kahoot ile tasarlanan etkinliklerin entegrasyonu sağlanarak öğrenci-öğretmen, öğrenci-öğrenci ve öğrenci-içerik etkileşiminin niteliği artırılabilir. Böylece ters yüz öğrenme modelinin etkililiği artırılabilir, öğrencilerin motivasyonları, derse katılımları sağlanabilir.

KAYNAKÇA

- Caldwell, J. E. (2007). Clickers in the large classroom: Current research and best-practice tips. *Cell Biology Education*, 6(1), 9-20.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Graham, C. R., Tripp, T. R., Seawright, L., & Joeckel, G. (2007). Empowering or compelling reluctant participators using audience response systems. *Active Learning in Higher Education*, 8(3), 233-258.
- Karaoğlan Yılmaz, F. G. (2017). Predictors of community of inquiry in a flipped classroom model. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 87-102. doi: <https://doi.org/10.1177/0047239516686047>
- Karaoğlan Yılmaz, F. G., Olpak, Y. Z., & Yılmaz, R. (2018). The effect of the metacognitive support via pedagogical agent on self-regulation skills. *Journal of Educational Computing Research*, 56(2), 159-180. doi: <https://doi.org/10.1177/0735633117707696>
- Karaoğlan Yılmaz, F. G., Yılmaz, R., & Kılıç, A. E. (2018, April). Examination of digital game habits of high school students. *International Child and Information Safety Congress*, Ankara, Turkey.
- Siegle, D. (2015). Technology: Learning can be fun and games. *Gifted Child Today*, 38(3), 192-197.
- Singer, N. (2016). *Kahoot app brings urgency of a quiz show to the classroom*. New York Times. <https://www.nytimes.com/2016/04/17/technology/kahoot-app-brings-urgency-of-a-quiz-show-to-the-classroom.html> adresinden 21.07.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Stowell, J. R., & Nelson, J. M. (2007). Benefits of electronic audience response systems on student participation, learning, and emotion. *Teaching of Psychology*, 34(4), 253-258.
- Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016, October). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 20). Academic Conferences International Limited.



**ULUSLARARASI EĞİTİMDE VE KÜLTÜRDE
AKADEMİK ÇALIŞMALAR SEMPOZYUMU**
INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ACADEMIC
STUDIES ON EDUCATION AND CULTURE
I-SASEC 2019
12 - 14 Eylül 2019 - DENİZLİ



Yılmaz, R., Karaođlan Yılmaz, F. G., & Öztürk, H. T. (2017). Examining the relationship between pre-service teachers' educational technology and material development competency and their techno-pedagogical competency. *Global Journal of Information Technology: Emerging Technologies*, 7(3), 86-91. <https://doi.org/10.18844/gjit.v7i3.2830>