



Journal of Child, Literature and Language Education – JCLLE

<http://dergipark.gov.tr/ceded>

Article type: Research

Received date: 15.03.2021

Accept date: 24.04.2021

Doi no: 10.47935/ceded.897374

Use of LearningApps as a Web 2.0 Application in Turkish Teaching

Bilal Ferhat KARADAĞ*, Soner GARİP**

Abstract. New searches in education have always existed, and the search for different methods and techniques has been carried out frequently. With the development of technology, education has also shifted towards this area and various Web 2.0 tools have been used in teaching environments. LearningApps is one of these tools. The aim of the study is to evaluate the use of LearningApps in reinforcement studies in Turkish lessons with student views. The study was carried out with a phenomenological pattern within the framework of qualitative research method. The study group consists of fifteen students studying in the sixth grade of a single branch secondary school. The data of the research were collected with a semi-structured interview form. The analysis of the data was carried out by content analysis. As a result of the interviews, it was determined that students liked LearningApps very much, stated that it was fun, heartwarming and gave opportunity to individual evaluation, and that this application could be used in reinforcement studies in future lessons. In the conclusion part, suggestions have been made that the LearningApps application can be used for a fun and instructive environment in Turkish lessons, that this application can be used for repetition and individual evaluation in reinforcement studies, and that LearningApps can be used as an alternative to exercise papers.

Keywords: LearningApps, enhancement work, web 2.0.

*^{ID} Erzincan Binali Yıldırım University, Faculty of Education, Turkish Education, Erzincan, Turkey; ferhatkaradag58@gmail.com

**^{ID} Erciyes University, Institute of Educational Sciences, Department of Turkish Language Education PhD Student, Kayseri, Turkey, sonergarip38@gmail.com

Türkçe Öğretiminde Web 2.0 Uygulaması Olarak LearningApps'ın Kullanımı

Bilal Ferhat KARADAĞ*, Soner GARİP**

Öz. Eğitimde yeni arayışlar her zaman var olmuş ve sık sık farklı yöntem ve teknik arayışına gidilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle eğitim de bu alana doğru kaymış ve çeşitli Web 2.0 araçlarına öğretim ortamlarında başvurulmuştur. LearningApps da bu araçlardan bir tanesidir. Çalışmanın amacı, Türkçe derslerindeki pekiştirme çalışmalarında LearningApps'ın kullanımını öğrenci görüşleriyle değerlendirmektir. Çalışma nitel araştırma yöntemi çerçevesinde fenomenolojik desenle gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu tek şubeli bir ortaokulun altıncı sınıfında öğrenim gören on beş öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Verilerin analizi içerik analiziyle gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler neticesinde, öğrencilerin LearningApps'ı çok beğendikleri, eğlenceli, iç açıcı olduğu ve bireysel değerlendirmeye fırsat tanıdığını belirttikleri ve gelecek derslerde de pekiştirme çalışmalarında bu uygulamanın kullanılabileceğini ifade ettikleri belirlenmiştir. Sonuç kısmında Türkçe derslerinde eğlenceli ve öğretici bir ortam için LearningApps uygulamasından faydalanılabileceği, pekiştirme çalışmalarında tekrar ve bireysel değerlendirme için bu uygulamaya başvurulabileceği ve alıştırmaya kâğıtlarına alternatif olarak bünyesindeki etkinlikler yoluyla LearningApps'tan istifade edilebileceği gibi önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar kelimeler: LearningApps, pekiştirme çalışması, web 2.0 araçları.

*^{ID} Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi, Erzincan, Türkiye; ferhatkaradag58@gmail.com

**^{ID} Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Bölümü Doktora Öğrencisi, Kayseri, Türkiye; sonergarip38@gmail.com

1. Giriş

Eğitimde yeni arayışlar ve yeni yaklaşımlar tarihin ilk zamanlarından beri var olagelmıştır. Bu kapsamda eğitim uygulamalarında farklı yöntem ve tekniklere sık sık başvurulmuş ve bir uygulamanın eksikliğini tamamlamak veya onun üzerine yeni bir şeyler koyabilmek için çeşitli uygulamalara gidilmiştir. Böylelikle bilgiye ulaşma ve bilgiyi kullanma gibi gereksinimleri karşılamada yeni adımlar atılabilmektedir. Bu yeni adımların atılabilmesine katkıda bulunan unsurlardan biri de bilişim teknolojileri olmuştur. “Son yıllarda bilişim teknolojilerinde ortaya çıkan hızlı gelişmeler, iletişim araçlarını dolayısıyla da günlük hayatın yanı sıra çalışma ve eğitim ortamlarını da değiştirmektedir.” (Altıok, Yükseltürk ve Üçgül, 2017, s. 1). Öyle ki bilişim teknolojileri sayesinde eğitimciler derslerini daha verimli ve daha anlaşılır kılabilenlerdir. Çünkü bilgi teknolojilerindeki devrim, eğitim hakkında düşünme şeklimizi değiştirmiştir (Halverson & Shapiro, 2012). Bu değişiklik sayesinde gerek teorik bilgilerin uygulamaya çevrilmesinde gerekse de öğrenme ortamlarının daha işlevsel hale getirilmesinde yeni teknolojiler büyük kolaylıklar sağlayabilmişlerdir. Bahsi geçen bilişim teknolojileri arasında yer alan Web 2.0 araçları da eğitimin niteliğini artırmada önemli bir rol üstlenmektedir.

Web 2.0 araçları, iletişimi kolaylaştırma özelliğine ek olarak bilgi paylaşımını, birlikte çalışabilirliği ve bireyler arasındaki işbirliğini güvence altına almak için tasarlanmış ikinci nesil web hizmetlerdir (Faboya & Adamu, 2017). Bu araçlar vasıtasıyla insanlar internet ortamında aktifleşebilmekte ve sadece bilgiye erişmekle kalmayıp bilgiyi üretebilen konuma da gelebilmektedirler. Böylelikle çeşitli işbirlikleri ve paylaşımlar sayesinde ortak aktivitelerin düzenlenebildiği ve bilginin daha çok insanla paylaşılıp daha çok insanla yorumlanabildiği bir ortam oluşturulabilmektedir. “Web 2.0 araçları sosyal yazılımlar olarak adlandırılır ve web okurluğundan web okuryazarlığına dönüşümü beraberinde getirir. İnternet, bilginin hazırlanıp iletildiği ve hazır bilginin tüketildiği bir ortam olmaktan çıkıp, içeriğin katılımcılarla birlikte üretildiği, paylaşıldığı, birleştirildiği ve transfer edildiği bir platforma dönüşür” (Horzum, 2010, s. 605). Bu platformlar da Elmas & Geban (2012, s. 248-249) tarafından kullanım alanlarına göre sekiz şekilde sınıflandırılmıştır:

1. İçerik Yönetim Sistemleri
2. Çevrimiçi Toplantı
3. Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı
4. İnteraktif Sunumlar
5. Çevrimiçi Anket
6. Kavram Haritası & Çizim Araçları
7. Animasyon & Video
8. Kelime Bulutları

Özellikle çevrimiçi depolama & dosya paylaşımı ile interaktif sunumlar sayesinde Web 2.0 araçları eğitim dünyasında da artık sıkça kullanılan bir teknoloji haline gelmiştir. Çünkü teknoloji ile hayatın fazlasıyla iç içe olduğu bir dünyada eğitimin bu birleşimden etkilenmemesi mümkün olamamaktadır. Ek olarak 2000 yılından sonra dünyaya gelen ve Z kuşağı olarak adlandırılan neslin teknoloji ile bağlantısı da göz ardı edilemeyecek kadar üst seviyededir. Haliyle gelişen teknolojinin de etkisiyle artık yeni kuşaklarda eskiye nazaran teknolojik gelişmeler daha çok takip edilmekte ve bu gelişmeler eğitim ortamına daha çok aktarılmaktadır. Böylelikle Web 2.0 araçlarının, bilgiye ihtiyaç duyulduğu zaman daha kolay ve hızlı erişim sağlaması, dijital içerik barındırması, maliyetleri azaltması, kullanıcıların kimliğini doğrulayarak kaynaklara erişimi kontrol etme imkânı vermesi ve tek başına teknolojiye değil de bilgi yeniliğine odaklanması (Grosseck, 2009) gibi avantajları eğitim sürecinde kullanılabilir. Çünkü eğitim sürecinde etkileşimli öğeleri kullanmak ve süreci desteklemek için bu öğelerden faydalanmak günümüzde artık bir ihtiyaç haline gelmiştir. Byrne (2009) buna sebep olarak Web 2.0 teknolojilerinin eğitimsel boyuttaki verimlilik, öğrenme, motivasyon ve öğrenmeyi öğrenme gibi faydalarını göstermektedir. LearningApps da hem eğitim sürecini kolaylaştırması hem de etkileşimli öğeleri bünyesinde barındırması sayesinde eğitim boyutunda kullanılabilir bir Web 2.0 uygulaması olarak ön plana çıkmaktadır.

LearningApps, kullanımı ücretsiz olan ve hazır şablonlardan faydalanılabileceği gibi kişilerinin kendisinin de içerik üretebileceği bir Web 2.0 uygulamasıdır. Öğretmenler ve öğrenciler bu uygulamada çevrim içi çoklu ortam öğrenme etkinlikleri oluşturabilmekte ve bunları yönetebilmektedirler. LearningApps'ın amacı, sınıfta yaygın olarak kullanılan medya metinleri ve görüntülerine ek olarak ses ve video içeriklerinin kullanımını daha da artırmaktır. Bulmaca ve alıştırmaya gibi yaygın görev türlerine ek olarak bu uygulamada geliştiriciler tarafından sürekli olarak genişletilen yaklaşık yirmi farklı görev türü bulunmaktadır. Daha önce oluşturulmuş olan öğrenim modülleri LearningApps'ta yayınlanabilir ve bu modüller başkaları tarafından ihtiyaçlara göre yeniden uyarlanabilir. Ayrıca yapılandırmacı öğrenme bağlamında, öğrenciler sınıfta bir konuyu pekiştirmek ve tekrarlamak için kendi görevlerini oluşturabilirler. Yani LearningApps'ta hem öğretmenler hem de öğrenciler yeni içerikler üretebilmekte ve bu içeriklerin yapısında değişiklikler yapabilmektedirler. Böylece öğrencilerin sürece aktif katılımı üst seviyelerde olabilmektedir. Örneğin filmler herhangi bir yerde durdurulabilir ve öğrencilerin üzerinde çalışması için sorular sorulabilir veya daha farklı görevler eklenebilir. Böylece öğrencilerin bir filmin içeriğine aktif katılımı desteklenebilmektedir. Buna ek olarak LearningApps'ta öğrenme modülleri, farklı öğrencilerin görevleri birlikte veya rekabete dayalı olarak eğlenceli bir şekilde çözdüğü ortamı da sunmaktadır. Nitekim bir müzik öğretmeni LearningApps'ta majör ve minör üzerine küçük bir öğrenme ortamı yaratarak beş enstrümandan oluşan sanal bir grubu simüle etmiştir. Böylelikle öğrenciler parçaları dinamik olarak değiştirebilmiş ve çalınan eser ile öğrencilerin müdahaleleri aynı anda herkes tarafından duyulabilmiştir. Başka bir örnek olarak ise LearningApps'ta hayali bir çevrimiçi mağaza oluşturulması gösterilebilir. Bu etkinlikte amaç,

mevcut para miktarını hızlı bir şekilde tahmin ederek çevrimiçi mağazadan mümkün olduğunca çok ürün satın almaktır. Bütçesini en iyi şekilde kullanan kişi, oyun turu başına en fazla puanı almaktadır (<https://learningapps.org/about.php>). Bu sayede başarı düzeyini artırabilmek için öğrenciler arasında çevrim içi bir rekabet ortamı da oluşturulabilmektedir. Böylelikle LearningApps'tan ders süreci boyunca faydalanılabileceği gibi ders sonu pekiştirme çalışmalarında da bu uygulama kullanılabilir.

Pekiştirme çalışmaları, genellikle ders sonlarında gerçekleştirilen ve bir ünitenin veya konunun içselleştirilerek bütüncül bir şekilde öğrenimini sağlayan uygulamalardır. Bu uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin hem konuyla ilgili tekrar yapabilmeleri sağlanmakta hem de eksik kalan noktalar tespit edilerek bu eksiklikleri giderme yoluna gidilebilmektedir. Böylelikle öğretimi tamamlanmış bir konu veya ünitenin içselleştirilmesi gerçekleştirilebilir. Fakat bu çalışmaların içeriği ve şekli tekdüzelikten ziyade ilgi çekici olmalı ve öğrenci aktifliği barındırmalıdır. Çünkü bu çalışmalar eğlenceli oyunlar ve etkinlikler aracılığıyla gerçekleştirilirse öğrencilerin katılım düzeyleri ve istekleri artmaktadır (Cassar & Jang, 2010). Bu sayede de işlenen konu veya ünitenin öğretimi daha başarılı olabilmektedir. Ayrıca yeni veya farklı olan şeyler fazlaca ilgi çektiği için (Brinkerhoff & Keefe, 2009) pekiştirme çalışmalarının farklı ortamlarda veya materyallerle sunulması öğrencilerin dikkatini de daha çok çekmektedir. Türkçe derslerinde de pekiştirme çalışmalarının önemi büyüktür. Bireyin temel dil becerilerinin dengeli bir şekilde geliştirilmesinde, bireylere üst düzey düşünme becerileri kazandırılmasında ve konu veya ünitelerin kavratılmasında bu çalışmalar önemli bir işlev üstlenmektedir. Pekiştirme çalışmaları sayesinde öğrenmenin kalıcılığı sağlanabilmektedir (Özgün Koca, Yaman & Şen, 2005). Böylelikle öğrenciler gerek dil bilgisi yapılarını gerekse de diğer kazanımları edinme noktasında başarılı olabilmektedirler. LearningApps'ın da hem pekiştirme çalışmalarında eğlenceli oyunlar ve etkinlikler sunması hem de öğrenilenlerin kalıcılığını sağlamaya yönelik nitelikler barındırması açısından Türkçe derslerinde kullanılabilecek bir Web 2.0 uygulaması olduğu düşünülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde Türkçe öğretiminde Web 2.0 uygulamalarının kullanımına yönelik çeşitli çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Örneğin Aytan ve Başal (2015) Türkçe öğretmen adaylarının Web 2.0 araçlarına yönelik algılarını incelemişler ve genel itibarıyla adayların Web 2.0 araçlarına yönelik algılarının olumlu olduğunu ortaya koymuşlardır. Öğretmen adayları bu araçların, bireylerin eleştirel düşünme becerilerini, yaratıcılık gücünü, öğrenci-öğretmen arasındaki dönüt sürecini, bilgi erişimi ve paylaşımını geliştireceği fikirlerini sunmuşlardır. Mete ve Batıbay (2019) ise Web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot'un Türkçe dersinde motivasyona etkisini incelemeyi amaçlamışlar ve yirmi ders saati boyunca deney grubunda Kahoot destekli etkinliklerle ders işleyip kontrol grubunda ise ders kitabındaki etkinliklere bağlı kalarak öğretim gerçekleştirmişlerdir. Bunu süreç sonunda Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinde motivasyonun yüksek oranda arttığını tespit etmişlerdir. Benzer bir çalışma gerçekleştiren Akçay ve Şahin (2012) Bir web 2.0 aracı olan Webquest (Web Macerası) öğretim yönteminin 6. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi akademik başarı düzeylerinde ve Türkçe dersine yönelik tutumlarında bir etkiye sahip olup olmadığını

incelemeyi amaçlamışlardır. Beş hafta süreyle deney grubunda Web Macerası öğretim yöntemini, kontrol grubunda ise 2008-2009 eğitim-öğretim yılı Türkçe Dersi Öğretim Programı doğrultusunda yapılan öğretimi uygulamışlardır. Süreç sonunda Web Macerası öğretim yönteminin öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin akademik başarı düzeylerini ve Türkçe dersine yönelik tutumlarını yükselttiğini saptamışlardır. Son olarak Karakuş ve Er (2021) Türkçe öğretmeni adaylarının Web 2.0 araçlarını kullanımıyla ilgili durumlarını tespit etmeye çalışmış ve elektronik ortamda dokuz farklı üniversitedeki Türkçe öğretmeni adaylarından form doldurmaları istenmiştir. Araştırma sonucunda öğretmen adaylarının, Web 2.0 araçlarının bazılarını bildiği, bazılarını ise hiç duymadığı; bazılarını kullandığı, bazılarını ise hiç kullanmadığı saptanmıştır.

Alanyazından da anlaşılacağı üzere Türkçe öğretiminde Web 2.0 araçlarından çeşitli şekillerde faydalanılmış ve bu araçların etkisine yönelik olarak farklı araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Fakat Web 2.0 araçlarından olan LearningApps ve onun pekiştirme çalışmalarında kullanılmasıyla ilgili bir çalışmanın alanyazında yer almadığı görülmektedir. Hâlbuki Web 2.0 araçlarının pekiştirme çalışmalarında kullanılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. LearningApps da etkileşimli çalışma ortamı sunduğu için bu pekiştirme çalışmalarında yer aldığına nasıl bir rolünün olacağını saptamak önemlidir. Bu çalışmayı diğerlerinden farklı kılan yanı da Web 2.0 araçlarından biri olan LearningApps'ın Türkçe öğretiminin pekiştirme çalışmalarında kullanıldığında nasıl bir tablonun ortaya çıkacağını belirleme çabası ve LearningApps'ın pekiştirme çalışmalarında kullanımına ilişkin Türkçe öğretimi alanında daha önceden gerçekleştirilmiş bir çalışmanın bulunmamasıdır. Dolayısıyla LearningApps'ın pekiştirme çalışmalarında kullanılması ve buna ilişkin öğrenci görüşleri alınması sayesinde bu uygulamaya ilişkin belirli bir çerçeve sunulabilecektir. Böylelikle Türkçe öğretimi alanında pekiştirme çalışmaları için LearningApps uygulamasını kullanmayı düşünen eğitimciler için bir yol haritası oluşturulabilecektir. Çalışmanın alana katkısının da bu çerçeve ve yol haritası olduğu düşünülmektedir.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Çalışma, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde fenomenolojik desen ile gerçekleştirilmiştir. Bu desende "insanların bir fenomeni nasıl algıladıkları, nasıl betimledikleri, hakkında ne hissettikleri, nasıl yargıladıkları, nasıl anımsadıkları, nasıl anlamlandırdıkları ve diğerleri ile onun hakkında nasıl konuştuklarına dikkat edilmektedir" (Patton, 2014, s. 104). Fenomenolojik desenin seçilmesinde, katılımcılarla altı hafta boyunca LearningApps kullanılarak ders sonlarında pekiştirme çalışmaları yapılması ve bu altı haftalık sürece dair öğrencilerin LearningApps ile gerçekleştirilen pekiştirme çalışmalarına dair görüşlerinin ne olduğunun öğrenilmesi çabası etkili olmuştur. Ayrıca çalışmanın katılımcı görüşlerine göre şekillendirilmesi de amaç olduğu için fenomenolojik desen seçilmiştir.

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcıları, amaçlı örnekleme türlerinden biri olan kolay ulaşılabilir durum örneklemesine göre belirlenmiştir. “Bu örnekleme yöntemi, araştırmaya hız ve pratiklik kazandırması, kolay ulaşılabilir durum örneklemesi olması ve araştırmacının diğer örnekleme yöntemlerini kullanma olasılığının bulunmadığı durumlarda kullanılması” (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 112) gibi niteliklerinden dolayı tercih edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu, tek şubeli bir ortaokulun ikinci sınıfında öğrenim gören on beş öğrenciden oluşmaktadır. Öğrencilerin sekizi kız (Ö_{1,2,5,6,10,11,13,14}), yedisi (Ö_{3,4,7,8,9,12,15}) erkektir. Öğrenciler Ö₁, Ö₂, Ö₃... biçiminde kodlanmıştır.

2.3. Verilerin Toplanması

Çalışmanın verilerini toplayabilmek için yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Bu form içerisinde yarı açık uçlu sorular yer almaktadır. Merriam (2013), yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan soruların esnek olduğunu belirtip her katılımcıdan çoğunlukla özellikli verilerin toplandığını vurgulamaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmadan önce ilgili alanyazın taranmış ve formda hangi soruların yer alabileceği hakkında araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Forma son şeklini vermeden önce alan iki alan uzmanından bilgi alınmıştır. Uzmanlardan biri Türkçe eğitimi alanında doktorasını tamamlamış ve web 2.0 araçları üzerine çalışması bulunmaktadır. Diğer uzman ise nitel araştırma yöntemi doğrultusunda çalışmaları bulunan ve doktora düzeyinde bu yöntemin dersini veren bir doçent öğretim üyesidir. Pilot uygulama gerçekleştirilerek yarı yapılandırılmış görüşme formunun nihai şekline karar verilmiştir.

2.3.1. Veri toplama araçları

2.3.1.1. Görüşme

Araştırmanın verileri görüşme yoluyla elde edilmiştir. “Görüşme yoluyla, deneyimler, tutumlar, düşünceler, niyetler, yorumlar ve zihinsel algılar ve tepkiler gibi gözlenemeyeni anlamaya çalışırız” (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 120). LearningApps uygulamasının pekiştirme çalışmalarında kullanımının işlevselliği belirlenmeye çalışıldığı için yarı yapılandırılmış görüşme türünden çalışmada faydalanılmıştır. “Bu teknikte, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına bağlı olarak değişik yan ya da alt sorularla görüşmenin akışını etkileyebilir ve kişinin yanıtlarını açmasını ve ayrıntılandırmasını sağlayabilir. Eğer kişi görüşme esnasında belli soruların yanıtlarını başka soruların içerisinde yanıtlamış ise araştırmacı bu soruları sormayabilir” (Türnüklü, 2000, s. 547). Bu çalışmada da yarı yapılandırılmış görüşme türünün esnekliğinden faydalanılmış ve katılımcılardan alınan cevaplara göre katılımcılardan ayrıntı vermeleri istenmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verileri analizi için içerik analizi gerçekleştirilmiştir. “İçerik analizi yoluyla verileri tanımlama ve verilerin içinde saklı gerçekleri ortaya çıkarma amaçlanmaktadır” (Gülbahar ve Alper, 2009, s. 100). Elde edilen verileri okuyucuların

anlayabileceği bir şekilde aktarabilmek ve bu verileri birbiriyle bağlantılı kod ve kategoriler etrafında şekillendirebilmek için çalışmada içerik analizine başvurulmuştur. Görüşmeler sonucu toplanan veriler birçok defa okunarak belirlenen anlamlara göre çeşitli kod ve kategoriler üretilmiştir. Örneğin katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda temalar isimlendirilmiş ve temaların altında “eğlenceli, kullanışlılık, oyunlaştırma, çekicilik, hızlılık” gibi kodlar türetilmiştir. Örnek vermek gerekirse “Çalışma kâğıdı sıkıcı oluyor bu görseelliği ağır bastığı için daha güzel.” Cümlesi “LearningApps’ın ayırt edici özellikleri” kategorisi altında değerlendirilmiş ve bu cümleden “çekicilik” kodu türetilmiştir.

2.5. Uygulama Süreci

Türkçe derslerinde LearningApps’ın pekiştirme çalışmalarında kullanılmasına yönelik yapılan bu araştırmada uygulama 2018 yılında tek şubeli bir ortaokulun 2. sınıfında öğrenim gören on beş öğrenciyle haftada bir saat olmak üzere toplamda altı hafta sürmüştür. Uygulama Türkçe Dersi Öğretim Programı (2018) ve 6. sınıf Türkçe dersi yıllık planına uygun olarak “T.6.3.29. Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur.” kazanımına yönelik gerçekleştirilmiştir. Çünkü bu haftadan itibaren yıllık plan doğrultusunda ve ders kitabında yer alan metinlerin etkinliklerinde ilgili kazanıma yönelik çalışmalar yer almaktadır.

Öğrencilerle ilk hafta neden-sonuç ve amaç-sonuç cümlelerine yönelik gerçekleştirilen konu anlatımı ve etkinlik çalışması sonrasında araştırmacılar tarafından LearningApps’ta hazırlanan etkinlikler sınıfta uygulanmıştır. Aynı uygulama ikinci haftada koşul, üçüncü haftada karşılaştırma, dördüncü haftada benzetme ve abartma, beşinci haftada duygusal anlatımlı cümlelere yönelik gerçekleştirilmiştir. Altıncı haftada daha önce yapılan çalışmaları kapsayan genel bir etkinlik yapımıyla uygulama tamamlanmıştır. Ardından süreçle ilgili öğrencilerin görüşlerine başvurulmuştur.

2.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Çalışmanın geçerlik ve güvenirlik unsurlarını sağlayabilmek için araştırmacılar tarafından bazı önemler alınmıştır. Çalışmanın iç geçerliğini sağlayabilmek için veri toplama amacıyla hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formunun uygunluğunu belirlemek amaçlanmıştır. Bu doğrultuda ilgili form uzman görüşü alabilmek için iki alan uzmanına yönlendirilmiş ve onları form ile ilgili görüşleri alınmıştır. Daha sonra görüşme formunun iki öğrenciyle pilot uygulaması gerçekleştirilmiş ve öğrencilerden formda yer alan soruları anlaşılabilirlik ve okunabilirlik açısından değerlendirmeleri istenmiştir. Bu uygulamalar sonrasında formda bir problem olmadığı için bir değişiklik gerçekleştirilmeden uygulanmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşme sürecinde her bir soruya verdikleri cevaplar teyit ettirilmiş ve olası yanlış anlamalar engellenmeye çalışılmıştır. Gerçekleştirilen görüşmeler yaklaşık olarak on beş ile yirmi iki dakika arasında değişmiştir. Katılımcıların verdikleri cevaplara bulgular bölümünde doğrudan alıntı yoluyla yer verilmiştir. Doğrudan alıntılar yapılırken katılımcıların cümlelerinde hiçbir düzeltme yapılmamış ve birebir şekilde ifadelerin aktarımı yoluna gidilmiştir.

Dış geçerliği sağlayabilmek için ise çalışmanın yöntemi, veri toplama araçları, çalışma grubu, verilerin toplanması süreci, verilerin analizi ve bulguların nasıl incelendiği ayrıntılı olarak aktarılmıştır.

Dış geçerliği sınırlayıcı bir durum olarak katılımcıların on beş kişiden oluşması gösterilebilir. Araştırmanın bulguları nesnel bir biçimde okuyucuya sunulacak şekilde veri kaybının önüne geçebilmek için ses kayıt cihazından faydalanılmıştır. Bu durumun araştırmanın tutarlılığını artırıcı bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Son olarak sonuç ve tartışma bölümünde veriler benzer çalışmalar aracılığıyla benzerlikleri ve farklılıkları bakımından uygun şekilde tartışılmıştır.

3. Bulgular

Bu bölümde öğrencilerin görüşme sorularına vermiş olduğu cevaplardan hareketle oluşturulan kod ve temalar ile bunlara ilişkin bilgiler yer almaktadır. Gerçekleştirilen görüşmeler incelendiğinde çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Bulgulara göre Türkçe öğretiminde LearningApps uygulaması pekiştirme çalışmalarında kullanıldığında LearningApps'a yönelik öğrencilerin olumlu bir bakış açısı geliştirdiği, bu uygulamanın nitelikli özellikler barındırdığı, çeşitli avantajlar sunduğu ve cazip kullanımlar sunduğu katılımcı görüşlerinden tespit edilmiştir.

Tablo 1
Öğrencilerin LearningApps'a İlişkin Görüşleri

"Türkçe dersinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ı beğendiniz mi? Neden?"		
Katılımcılar	Kod	Tema
Ö _{1,2,3,5,6,8,11,13,14} : Etkinlik yaparken sıkılmıyoruz. Çok eğlenceli oluyor.	Eğlenceli	
Ö _{1,4,5,9,10,11,12,14,15} : Yaptıklarımızı güzel bir şekilde tekrar ediyoruz.	Tekrar	
Ö _{2,3,4,6,10,12,13,15} : Değişik değişik etkinlikler olduğu için çok öğretici oluyor.	Öğretici	LearningApps'a bakış
Ö _{2,7,13} : Normal yaptığımız çalışmalara göre daha iç açıcı olduğu için yapma isteği veriyor	İç açıcı	
Ö _{3,6} : Kendimi bir yarışma içerisindeymiş gibi hissediyorum.	Yarışma	

Öğrencilerin tamamı Türkçe derslerinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ı beğendiklerini ifade etmiştir. Bu bağlamda "Neden?" sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 1 incelendiğinde gerçekleştirilen görüşmelerde öğrencilerin "Türkçe dersinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ı beğendiniz mi? Neden?" sorusuna yönelik vermiş olduğu yanıtlardan hareketle eğlenceli, tekrar, öğretici, iç açıcı ve yarışma kodları ile LearningApps'a bakış temasına ulaşılmıştır.

Öğrencilerden Ö₂ LearningApps ile gerçekleştirilen çalışmaların eğlenceli olduğuna değinmiş ve *“Etkinlik yaparken sıkılmıyoruz. Çok eğlenceli oluyor.”* diyerek LearningApps’ta yapılan etkinliklerin kendilerini sıkmadığını ve etkinliklerde çok eğlendiklerini ifade etmiştir. Öğrencilerden Ö₉ ise *“Yaptıklarımızı güzel bir şekilde tekrar ediyoruz.”* görüşüyle LearningApps’ta işledikleri konularla ilgili güzel bir tekrar çalışması yaptıklarını söylemiştir. Öğrencilerden Ö₆ *“Değişik değişik etkinlikler olduğu için çok öğretici oluyor.”* düşüncesiyle LearningApps’ın farklı etkinlikler barındırdığını ve bunların öğretici olduğunu dile getirmiştir. Çalışmaların iç açıcı olmasıyla ilgili öğrencilerden Ö₇ *“Normal yaptığımız çalışmalara göre daha iç açıcı olduğu için yapma isteği veriyor.”* ifadesiyle LearningApps’ta yer alan etkinliklerin öğrencilerde yapma isteği uyandıran iç açıcı etkinlikler olduğunu belirtmektedir. Öğrencilerden Ö₃ ise *“Kendimi bir yarışma içerisindeymiş gibi hissediyorum.”* cümlesiyle LearningApps’ın öğrencilere yarışma hissi verdiğini anlatmaktadır.

Tablo 2

Öğrencilerin LearningApps’ta Etkinliklere Yönelik Görüşleri

“Türkçe dersinde pekiştirme çalışmaları olarak LearningApps’taki etkinliklerden en çok hangisini beğendiniz? Neden?”		
Katılımcılar	Kod	Tema
Ö _{2,4,5,6,7,8,12,13,14,15} : Kendimi televizyonda izlediğimiz programda yarışıyor muyum gibi hissediyorum.	Yarışma havası	LearningApps etkinliklerinin özellikleri
Ö _{1,3,9,10} : Görsel olarak çok güzel yaparken heveslendiriyor.	Görsellik	
Ö _{9,11} : Çözerken çok eğleniyorum.	Eğlenceli	

Türkçe derslerinde pekiştirme çalışmalarında LearningApps’ta yer alan etkinliklerden öğrencilerden dokuzu (Ö_{4,5,6,7,8,11,12,14,15}) *“Kim milyoner olmak ister?”* adlı etkinliği, altısı (Ö_{1,2,3,9,10,13}) *“Adam asmaca”* adlı etkinliği beğendiğini ifade etmiştir. Bu bakımdan *“Neden?”* sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 2 incelendiğinde gerçekleştirilen görüşmelerde öğrencilerin *“Türkçe dersinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps’taki etkinliklerden en çok hangisini beğendiniz? Neden?”* sorusuna vermiş olduğu yanıtlardan hareketle yarışma havası, görsellik ve eğlenceli kodları ile LearningApps etkinliklerinin özellikleri temasına ulaşılmıştır.

Öğrencilerden Ö₄ uygulamanın yarışma havası durumuna yönelik *“Kendimi televizyonda izlediğimiz programda yarışıyor muyum gibi hissediyorum.”* diyerek LearningApps’ta kim milyoner olmak ister etkinliğini yaparken kendinde gerçekte izlediği programda yarışıyor muyum hissini taşıdığını söylemektedir. Öğrencilerden Ö₁₀ ise görselliğe ilişkin *“Görsel olarak çok güzel yaparken heveslendiriyor.”* görüşüyle LearningApps’ta adam asmaca etkinliğinin görsel yönden kendini güdülediğini ifade etmektedir. Öğrencilerden Ö₁₁ ise *“Çözerken çok eğleniyorum.”* ifadesiyle LearningApps’ta yer alan kim milyoner olmak ister etkinliğinin eğlenceli geçtiğini dile getirmektedir.

Tablo 3

Öğrencilerin LearningApps'ın Katkılarına Yönelik Görüşleri

"Türkçe dersinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ın size katkısı oldu mu? Nasıl?"		
Katılımcılar	Kod	Tema
Ö _{1,2,3,4,5,7,8,12,13,14,15} : Tekrar yapmamızı böylece öğrendiklerimizi unutmamızı engelliyor.	Tekrar	LearningApps'ın avantajları
Ö _{1,2,6,10,11,13} : Öğrendiğim konuları pekiştiriyorum.	Pekiştirme	
Ö _{7,12,15} : Yaptıklarımı ve yapamadıklarımı görmemi sağladığı için kendimi değerlendirebiliyorum.	Öz değerlendirme	

Öğrencilerin tamamı Türkçe derslerinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ın kendilerine katkısı olduğunu düşünmektedir. Bu nedenle "Nasıl?" sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin gerçekleştirilen görüşmelerde "Türkçe dersinde pekiştirme çalışması olarak LearningApps'ın size katkısı oldu mu? Nasıl?" sorusuna vermiş oldukları yanıtlardan hareketle tekrar, pekiştirme ve öz değerlendirme kodları ile LearningApps'ın avantajları temasına ulaşılmıştır.

Öğrencilerden Ö₄ tekrara yönelik "Tekrar yapmamızı böylece öğrendiklerimizi unutmamızı engelliyor." diyerek LearningApps'ın tekrar yapmayı sağladığını bunun da unutmayı engellediğini ifade etmektedir. Öğrencilerden Ö₆ "Öğrendiğim konuları pekiştiriyorum." görüşüyle LearningApps ile öğrenilen konuların pekiştirildiğini söylemektedir. Öğrencilerden Ö₁₂ ise "Yaptıklarımı ve yapamadıklarımı görmemi sağladığı için kendimi değerlendirebiliyorum." ifadesiyle LearningApps'ın kendini değerlendirme imkânı tanıdığını belirtmektedir.

Tablo 4

Öğrencilerin Çalışma Kâğıtları ve LearningApps'a Yönelik Görüşleri

"Pekiştirme çalışmalarında çalışma yaprağı mı LearningApps kullanımını mı istersiniz? Neden?"		
Katılımcılar	Kod	Tema
Ö _{1,2,3,4,5,9,10,11,13,14} : Daha eğlenceli olduğu için LearningApps.	Eğlenceli	LearningApps'ın ayırt edici özellikleri
Ö _{2,12,13,15} : LearningApps, çalışma kâğıdı gibi tek kullanımlık değil. İstedığımız zaman tekrar tekrar açıp yapabiliyoruz.	Kullanışlılık	
Ö _{3,4,6,10} : Oyun oynayarak öğreniyorum ve bu sayede çok eğleniyorum.	Oyunlaştırma	
Ö _{6,7} : Çalışma kâğıdı sıkıcı oluyor bu görselliği ağır bastığı için daha güzel.	Çekicilik	
Ö _{13,15} : Çok hızlı bir şekilde doğru ve yanlış cevabı görüyorum.	Hızlılık	

Öğrencilerin tamamı pekiştirme çalışmalarında LearningApps'ın kullanılmasını istemektedir. Bu bağlamda "Neden?" sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin gerçekleştirilen görüşmelerde "Pekiştirme çalışmalarında çalışma yaprağı mı LearningApps kullanımını mı istersiniz? Neden?" sorusuna vermiş olduğu cevaplardan hareketle eğlenceli, kullanışlılık, oyunlaştırma, çekicilik ve hızlılık kodları ile LearningApps'ın ayırt edici özellikleri temasına ulaşılmıştır.

Öğrencilerden Ö₁ pekiştirme çalışmalarının eğlenceli olmasına yönelik "Daha eğlenceli olduğu için LearningApps." diyerek LearningApps'ın çalışma kâğıdına göre daha eğlenceli olduğunu söylemektedir. Öğrencilerden Ö₂ kullanışlılık durumuna ilişkin "LearningApps, çalışma kâğıdı gibi tek kullanımlık değil. İstedikimiz zaman tekrar tekrar açıp yapabiliyoruz." görüşüyle LearningApps'ın tekrarlı kullanım imkânı sunduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerden Ö₁₀ oyunlaştırma niteliğine için "Oyun oynayarak öğreniyorum ve bu sayede çok eğleniyorum." ifadesiyle LearningApps'ın oyunlaştırma özelliği taşıdığını ve bu yolla eğlenerek öğrenme imkânı sunduğunu belirtmektedir. Öğrencilerden Ö₆ gerçekleştirilen çalışmaların çekicilik hususuyla ilgili "Çalışma kâğıdı sıkıcı oluyor bu görselliği ağır bastığı için daha güzel." cümlesiyle LearningApps'ın görselliği ön planda olduğu için sıkıcılığı ortadan kaldırdığını dile getirmektedir. Öğrencilerden Ö₁₅ hız durumuna ilişkin "Çok hızlı bir şekilde doğru ve yanlış cevabı görüyorum." cevabıyla LearningApps'ın daha hızlı dönüt verdiğini anlatmaktadır.

Tablo 5

Öğrencilerin LearningApps'ı Kullanmak İstemelerine Yönelik Görüşleri

"Gelecekteki Türkçe derslerinizde LearningApps kullanılmasını ister misiniz? Neden?"		
Katılımcılar	Kod	Tema
Ö _{1,3,5,6,8,12,13,14} : Sınıfta eğlenceli bir ortamda öğrendiklerimizi keyifle tekrar etmemizi sağlıyor.	Eğlenme	
Ö _{2,10,11,15} : Derslerde sıkıldığımız zaman LearningApps kullanarak sıkıntıyı giderebiliyoruz.	Sıklımama	LearningApps'ın cazip özellikleri
Ö _{1,4,9} : Rekabet içerisinde tekrar yaptığımız için bu yarışma havası bizi güzel etkiliyor.	Rekabet	
Ö _{5,6,14} : Akılda kalıcılığı çok yüksek, yaptığımız etkinlikleri kolay kolay unutmuyorum.	Kalıcılık	

Öğrencilerin tamamı gelecekteki Türkçe derslerinde LearningApps kullanılmasını istemektedir. Bu doğrultuda "Neden?" sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin yarı yapılandırılmış görüşme formunda "Gelecekteki Türkçe derslerinizde LearningApps kullanılmasını ister misiniz? Neden?" sorusuna vermiş olduğu yanıtlardan hareketle eğlenme, sıklımama, rekabet ve kalıcılık kodları ile LearningApps'ın cazip özellikleri temasına ulaşılmıştır.

Öğrencilerden Ö₈ LearningApps'ın eğlenme durumuna yönelik *"Sınıfta eğlenceli bir ortamda öğrendiklerimizi keyifle tekrar etmemizi sağlıyor."* diyerek LearningApps'ın sınıfta eğlenceli bir ortam oluşturduğunu ve bu ortamda keyifli öğrenmeler gerçekleştiğini söylemektedir. Öğrencilerden Ö₂ sıkılmadıklarını belirterek *"Derslerde sıkıldığımız zaman LearningApps kullanarak sıkıntıyı giderebiliyoruz."* görüşüyle LearningApps'ın sıkılmayı engelleyici olduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerden Ö₄ ise sınıf içerisindeki rekabet durumu için *"Rekabet içerisinde tekrar yaptığımız için bu yarışma havası bizi güzel etkiliyor."* ifadesiyle LearningApps'ın sınıfta rekabet ortamı oluşturduğunu ve bunun yarışma havası katarak kendilerini güzel etkilediğini dile getirmektedir. Öğrencilerden Ö₅ kalıcılık ile ilgili *"Akılda kalıcılığı çok yüksek, yaptığımız etkinlikleri kolay kolay unutmuyorum."* cümlesiyle LearningApps etkinliklerinin unutmayı engellediğini ve akılda kalıcı olduğunu belirtmektedir.

4. Tartışma ve Sonuç

Türkçe öğretimi alanında pekiştirme çalışmaları için LearningApps uygulamasının kullanılmasını ele alan bu çalışmada altı haftalık uygulama süreci sonunda öğrencilerle yapılan görüşmelerde çeşitli veriler elde edilmiştir. Buna göre öğrencilerin LearningApps'ı çok beğendikleri, Türkçe derslerinde LearningApps kullanımının onlara birtakım katkıları olduğu, öğrencilerin LearningApps'ı çalışma kâğıtlarına tercih ettiği ve gelecekteki derslerinde LearningApps'ı kullanmak istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Öğrencilerin tamamı, Türkçe derslerinin pekiştirme çalışmalarında LearningApps'ın kullanımını çok beğenmiş ve bu uygulama hakkında olumlu görüşler bildirmişlerdir. Öğrencilere göre LearningApps'ta gerçekleştirilen etkinlikler çok eğlenceli ve öğreticiyen aynı zamanda bu uygulamayı iç açıcı bulmuşlardır. Ayrıca LearningApps için tekrar çalışmalarına gayet uygun bir uygulama olduğunu söyleyerek yarışma etkinliklerine yer vermesinin de artı bir özelliği olduğunu vurgulamışlardır. Alanyazına bakıldığında Web 2.0 araçları için benzer sonuçlara ulaşan başka çalışmaların da olduğu görülmektedir. Örneğin Baş ve Turhan (2017) Poll Everywhere isimli Web 2.0 aracının Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin yazma becerilerine yönelik etkisini öğrenci görüşleri doğrultusunda incelemişlerdir. Çalışmanın sonucunda bu aracın güzel, ilginç, güncel, faydalı, kolay, eğlenceli ve bilgilendirici gibi nitelikler taşıdığını belirterek öğrencilere fayda sağlayabileceğini belirtmişlerdir. O halde etkinliklerin daha eğlenceli, katılım düzeyi yüksek, bilgilendirici ve öğretici olmasının istendiği durumlarda Web 2.0 araçlarına, dolayısıyla LearningApps uygulamasına başvurabileceği görülmektedir.

Katılımcılar LearningApps'ta yer alan ve uygulama sürecinde başvurulan tüm etkinlikleri beğenmiştir. Mevcut etkinlikler içerisinde ise en çok "Kim milyoner olmak ister?" ile "Adam asmaca" isimli çalışmaları beğenmiştir. Öğrencilerin görüşlerine göre bu iki etkinliği beğenmelerinde görsel yönden ön plana çıkmaları, yarışma yapmalarına imkân tanınması ve eğlenceli olmaları belirleyici olmuştur. Tenekeci (2020) Türkçe dil bilgisi öğretiminde yararlanılabilecek web ve mobil uygulamaları inceleyerek tanıtma amacıyla gerçekleştirdiği

çalışmasında web uygulamalarının ses ve görsel unsurlar taşımamasından dolayı öğrencilerde derse katılma isteği uyandırdığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca bu uygulamaların oldukça zengin içerikler barındırmasının öğretim ortamını çeşitlendirdiğini belirtmektedir. Haliyle bu sonuç, araştırmanın sonucuyla da benzerlik göstermektedir. O halde derslerini görsel yönden zenginleştirmek ve içeriklerini de daha eğlenceli hale getirmek isteyen öğrencilerin bir web uygulaması olan LearningApps'tan faydalanabileceği anlaşılmaktadır. Böylelikle öğrencilerin derse katılım isteklerinin artmasının yanında pekiştirme çalışmalarında daha eğlenceli zaman geçirebileceklerdir.

Öğrenciler, pekiştirme çalışmalarında LearningApps kullanımının kendilerine katkıları olduğunu belirterek bu Web 2.0 aracını yararlı gördüklerini ifade etmişlerdir. Öğrenciler, yapılan etkinliklerde tekrar yapabildiklerini, öğrendiklerini pekiştirebildiklerini ve kendilerini değerlendirebilmelerine fırsat bulabildiklerini vurgulamışlardır. Çalışma bu yönüyle Tüysüz ve Çümen'in (2016) çalışmasıyla benzerlik göstermektedir. Araştırmacılar EBA ders web sitesine yönelik yürüttükleri çalışmalarında EBA ders web sitesinin konuları pekiştirme ve ders tekrarı yapabilmeye fırsat tanıdığı sonucuna ulaşmışlardır. Böylelikle öğrencilerin bu web sitesinin dersler ve sınavlar açısından çok faydalı olduğu düşüncesinde olduklarını ifade etmişlerdir. Bu sonuçlardan yola çıkılarak öğrencilerin, özellikle öğrenilenlerin tekrar edilebilmesi, pekiştirme çalışmalarına önem verilebilmesi ve bireysel değerlendirebilme olanaklarının bulunmasından dolayı derslerinde LearningApps'ı derslerinde kullanabilecekleri anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin tamamı LearningApps etkinliklerini çalışma kâğıtlarına tercih etmektedir. Öğrenciler LearningApps etkinliklerinin çalışma kâğıtlarına göre daha çekici, daha kullanışlı ve daha eğlenceli görmektedir. Bunun yanı sıra dönüt süresinin daha hızlı olduğunu ve oyunlaştırmaya imkân tanıdığını düşünmektedirler. Mete & Batıbay (2019) Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisini inceledikleri çalışmalarında bir Web 2.0 aracı olan Kahoot üzerinde durmuşlardır. Kahoot Web 2.0 aracının eğitim sürecini bir oyun ortamına dönüştürdüğünü belirterek öğrencilerin eğlenceli vakit geçirerek öğrenebildikleri sonucuna ulaşmışlardır. O halde pekiştirme çalışmalarında alıştırma kâğıdına bir alternatif olarak LearningApps uygulamasının kullanılabilirliği anlaşılmaktadır. Böylece sürecin daha ilgi çekici ve eğlenceli olacağı sonuçlardan anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin tamamı LearningApps etkinliklerinin gelecekteki derslerde de kullanılmasını istemişlerdir. Çünkü öğrenciler LearningApps'ta etkinlik yaparken eğlendiklerini, sıkılmadıklarını, rekabet içerisinde olduklarını ve öğrenmelerinin kalıcı hale geldiğini belirtmişlerdir. Bununla beraber pekiştirme çalışmalarına daha istekli katıldıklarını belirterek gelecekteki derslerde bu uygulamanın kullanımını başarıyla da artıracaklarını ifade etmişlerdir. Bu durumda öğretmenlerin LearningApps uygulamasından haberdar olmaları ve bu uygulamayı etkili bir düzeyde kullanabilmeleri gerekmektedir. Böylelikle ilerleyen derslerde Web 2.0 araçlarının sağladığı kolaylıkları ve avantajları kullanabileceklerdir. Karaman, Yıldırım & Kaban (2008) da öğretmenlere Web 2.0 uygulamaları ve bunların kullanımına yönelik bilgilendirme çalışmalarının yapılmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Böylelikle

iyi örneklerin yaygınlaştırılabileceğini ifade etmişlerdir. O halde öğrenci görüşlerinden de yola çıkarak Türkçe derslerinde LearningApps'a gelecekteki derslerde yer verilmesi ve öğretmenlerin bu konuda bilinçlendirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak araştırmaya katılan öğrencilerin paylaştıkları görüşlerden de yola çıkarak şu öneriler sunulabilir:

- Türkçe derslerinin pekiştirme çalışmalarında eğlenceli bir ortam oluşturulmak isteniyorsa LearningApps uygulamasından faydalanılabilir.
- Görselliğin ve yarışma ortamının oluşturulması istenilen öğrenme ortamında LearningApps'ın bu niteliklerinden istifade edilebilir.
- Özellikle tekrar, öğrendiğini pekiştirme ve bireysel değerlendirilmenin istendiği Türkçe derslerinde bu uygulamaya başvurulabilir.
- Ders veya ünite sonlarında gerçekleştirilen pekiştirme çalışmalarında alıştırma kâğıtlarına bir alternatif olarak LearningApps'tan faydalanılabilir.
- Özellikle teknolojinin entegre edilmesi istenilen ve etkileşimli bir pekiştirme çalışmasının gerçekleştirilmesi gereken durumlarda LearningApps bir başvuru uygulaması olarak kullanılabilir.
- Öğretmenler bu uygulamanın kullanımı konusunda bilinçlendirilebilir ve gerekli hizmet içi eğitimler sunulabilir.

Kaynakça

- Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgül, M. (2017). Web 2.0 eğitime yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: katılımcı görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.
- Aytan, T. & Başal, A. (2015). Türkçe öğretmen adaylarının web 2. 0 araçlarına yönelik algılarının incelenmesi. *Turkish Studies (Elektronik)*, 10(7), 149-166.
- Baş, B. & Turhan, O. (2017). Yabancılara Türkçe öğretiminde yazma becerisine yönelik web 2.0 araçları: Poll everywhere örneği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 1233-1248.
- Brinkerhoff, J. D. & Keefe, E. B. (2009). Creating rich literacy learning environments for all students. In S. R. Copeland ve E. B. Keefe (Eds.), *Effective literacy instruction for students with moderate or Severe disabilities* (2nd ed.). Baltimore: Paul H. Brookes.
- Byrne, R. (2009). The effect of web 2.0 on teaching and learning. *Teacher Librarian*, 37(2), 50-53.
- Cassar, A. G. & Jang, E. E. (2010). Investigating the effects of a game-based approach in teaching word recognition and spelling to students with reading disabilities and attention deficits. *Australian Journal of Learning Difficulties*, 15(2), 193-211.
- Elmas, R. & Geban, Ö. (2012). 21. Yüzyıl öğretmenleri için web 2.0 araçları. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254
- Faboya, O. T. & Adamu, B. J. (2017). Integrating web 2.0 tools into teaching and learning process through mobile device technology in Nigerian schools: Current status and future directions. *International Journal of Education and Research*, 5(5), 113-124.
- Grosbeck, G. (2009). To use or not to use web 2.0 in higher education? *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1, 478-482.
- Gülbahar, Y. & Alper, A. (2009). Öğretim teknolojileri alanında yapılan araştırmalar konusunda bir içerik analizi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 42(2), 93-112.
- Halverson, R. & Shapiro, R. B. (2012). Technologies for education and technologies for learners: How information technologies are (and should be) changing schools. *WCER Working Paper No. 2012-6*.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Karakuş, N. & Er, Z. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının WEB 2.0 araçlarının kullanımıyla ilgili görüşleri. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (9), 177-197.
- learningapps.org (2021). *LearningApps.org nedir?* Erişim tarihi: 08.03.2021, <https://learningapps.org/about.php> adresinden alındı.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma-desen ve uygulama için bir rehber*. Selahattin Turan (Çev.). Nobel.
- Mete, F. & Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047.

- Özgün Koca, S. A., Yaman, M. & Şen, A. İ. (2005). Öğretmen adaylarının etkin öğrenme-öğretme ortamı hakkındaki görüşlerinin farklı yöntemler kullanılarak tespit edilmesi. *H. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 29, 117-126.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. Mesut Bütün ve Selçuk Beşir Demir (Çev.). Pegem Akademi.
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe öğretiminde web uygulamaları ve mobil uygulamalar ile bunların öğretmenlerce bilinirliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılacak nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 6(4), 543-559.
- Tüysüz, C. & Çümen, V. (2016). Eba ders web sitesine ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(27/3), 278-296.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. Tıpkıbasım). Seçkin Yayıncılık.

Extended Summary

1. Introduction

New searches and new approaches in education have existed since the early times of history. In this context, different methods and techniques were frequently used in educational practices, and various applications were made in order to complement the deficiency of an application or to put something new on it. Thus, new steps were taken to meet the needs such as accessing and using information. Information technologies have been one of the factors contributing to taking these new steps. Because the revolution in information technology has changed the way we think about education (Halverson & Shapiro, 2012). Thanks to this change, new technologies have provided great convenience both in the translation of theoretical knowledge into practice and in making learning environments more functional. Web 2.0 tools, which are among the mentioned information technologies, also play an important role in increasing the quality of education.

Web 2.0 tools are second generation web services designed to secure information sharing, interoperability and collaboration between individuals in addition to facilitating communication (Faboya & Adamu, 2017). Thanks to these tools, people can become active in the internet environment and they can reach the position of not only accessing information but also producing information. Thus, thanks to various collaborations and exchanges, an environment can be created where joint activities can be organized and information can be shared with more people and interpreted with more people. LearningApps stands out as a Web 2.0 application that can be used in education, thanks to both facilitating the education process and incorporating interactive elements.

LearningApps is a Web 2.0 application that is free to use and can benefit from ready-made templates as well as produce content for individuals themselves. Teachers and students can create and manage online multimedia learning activities in this application. The goal of LearningApps is to further increase the use of audio and video content in addition to media texts and images commonly used in the classroom. In addition to common task types such as puzzles and exercises, there are about twenty different task types in this app that are constantly being expanded by developers. Previously created learning modules can be published in LearningApps and these modules can be re-adapted by others according to their needs.

It is thought that it is important to use Web 2.0 tools in reinforcement studies. Because LearningApps also offers an interactive work environment, it is important to determine what role it will play when involved in these reinforcement efforts. What makes this study different from the others is that LearningApps, one of the Web 2.0 tools, is trying to determine what kind of a table will emerge when it is used in reinforcement studies of Turkish teaching and there is no previous study in the field of Turkish teaching regarding the use of LearningApps in reinforcement studies. Therefore, thanks to the use of LearningApps in reinforcement studies and obtaining student opinions regarding this, a certain framework regarding this

application will be presented. Thus, a road map can be created for educators who are considering using the LearningApps application for reinforcement studies in the field of Turkish teaching.

2. Method

The study was carried out with phenomenological design within the framework of qualitative research method. The participants of the study were determined according to the easily accessible situation sampling, which is one of the purposeful sampling types. The study group of the research consists of fifteen students studying in the sixth grade of a single branch secondary school. Semi-structured interview form was used to collect the data of the study. Content analysis was carried out to analyze the data obtained in the research. In this study, which was conducted for the use of LearningApps in reinforcement studies in Turkish lessons, the application lasted a total of six weeks, one hour a week, with fifteen students studying in the second grade of a single-branch middle school in 2018. In order to provide the validity and reliability elements of the study, some attention has been taken by the researchers.

3. Findings, Discussion and Results

In this study, which deals with the use of the LearningApps application for reinforcement studies in the field of Turkish teaching, various data were obtained from the interviews with the students at the end of the six-week application process. According to this, it was concluded that the students liked LearningApps very much, the use of LearningApps in Turkish lessons contributed to them, students preferred LearningApps over their worksheets and wanted to use LearningApps in their future lessons.

All of the students liked the use of LearningApps in the reinforcement works of Turkish lessons and they gave positive opinions about this application. According to the students, while the activities carried out in LearningApps were very entertaining and instructive, they also found this application encouraging. In addition, they emphasized that it is a very suitable application for LearningApps to work again and that it is a plus feature to include competition activities. When the literature is examined, it is seen that there are other studies that have reached similar results for Web 2.0 tools. For example, Baş and Turhan (2017) examined the effect of the Web 2.0 tool Poll Everywhere on the writing skills of students who learn Turkish as a foreign language, in line with student views. As a result of the study, they stated that this tool has qualities such as beautiful, interesting, up-to-date, useful, easy, entertaining and informative, and that it can benefit students. In that case, it is seen that the activities can be used in Web 2.0 tools, hence the LearningApps application, in cases where the activities are desired to be more entertaining, high-level, informative and instructive.

As a result, the following suggestions can be made based on the views shared by the students participating in the research:

- If it is desired to create an enjoyable environment in the reinforcement of Turkish lessons, the LearningApps application can be used.

- These qualities of LearningApps can be used in the learning environment where visuality and competition environment are desired to be created.
- This practice can be used especially in Turkish lessons that require repetition, reinforcement and individual evaluation.
- LearningApps can be used as an alternative to exercise papers in reinforcement studies carried out at the end of the course or unit.

Karadağ, B. F. ve Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde web 2.0 uygulaması olarak Learningapps'ın kullanımı. *Çocuk, Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4 (1), 21-40.