



Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi

Zeitschrift für Forschungen zur deutschen Sprache und Kultur
The Journal of German Language and Culture Research

Cilt 5 Sayı 2 Aralık 2023/ Volume 5 Issue 2 December 2023

Geliş Tarihi: 03.06.2023- Kabul Tarihi: 27.11.2023 /Submitted: 03.06.2023- Accepted: 27.11.2023

Doi: 10.55143/alkad.1307516

WEB 2.0 Araçlarından “Kahoot”un İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Kelime Öğrenimine Katkısı

The Contribution of WEB 2.0 Tools “Kahoot” to Vocabulary Learning in the Second Foreign Language German Course

Muslihiddin Muhammed KAYACI*
Altan ALPEREN**

Öz

Bu çalışmadaki amaç Web 2.0 araçlarından Kahoot’un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine olan katkısının incelenmesidir. Kahoot, interaktif bir öğrenme platformudur; ikinci yabancı dil öğreniminde kelime öğrenimine önemli katkıları vardır. Öğrencilerin motivasyonunu artırırken kelime haznelerini, anlama ve hatırlama yeteneklerini, iş birliği ve rekabet duygularını geliştirir. Neticesinde öğretmenlerin kullanımını kolaylaştırır. Kahoot, öğrencilerin Almanca kelime öğrenme sürecini destekleyerek öğrencilerin aktif katılımını teşvik eder ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirir.

Anahtar sözcükler: Kahoot, Almanca, Yabancı Dil, Web 2.0

Abstract

The aim of this study is to investigate the contribution of Kahoot, a Web 2.0 tool, to vocabulary learning in the second foreign language course. Kahoot is an interactive learning platform and has significant contributions to vocabulary learning in second language acquisition. It increases students' motivation, develops their vocabulary, comprehension, and recall skills, enhances their collaboration and competition, and facilitates teachers' use. Kahoot supports the process of German vocabulary learning by encouraging active student participation and making learning fun.

Keywords: Kahoot, German, Foreign Language, Web 2.0

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Alman Dili Eğitimi. e-posta: muslihiddin.kayaci@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6230-1752

** Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Alman Dili Eğitimi. e-posta: alperen@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4109-1458



Giriş

Dil öğreniminde teknolojinin kullanımı, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede yenilikçi ve etkili yöntemler sunmaktadır. Bu bağlamda, "Kahoot" gibi web 2.0 araçları, dil öğreniminde interaktif, eğlenceli ve öğrenci merkezli bir öğrenme deneyimi sağlamak için yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Kahoot, öğrencilerin mobil cihazlarını kullanarak katılabilecekleri bir quiz veya oyun formatında sunulur. Bu çalışma, ikinci yabancı dil olarak Almanca öğreniminde Kahoot'un kelime öğrenimine katkısını araştırmaktadır.

Kahoot, öğrencilerin kelime öğreniminde daha etkili bir şekilde aktif katılımını sağlayarak öğrenme motivasyonunu ve öğrenme verimliliğini artırabilir. Bu çalışma, Kahoot kullanımının öğrencilerin ikinci yabancı dil Almanca dersinde kullanımı ve öğrenci tutumları incelenmiştir. TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesi-Bartın'dan 128 öğrenci ile Kahoot kullanılmıştır. Sonunda Kahoot ile ilgili bir anket hazırlanıp uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlar, Kahoot'un yabancı dil Almanca dersinde etkili bir araç olduğunu göstermiştir.

Ayrıca, Kahoot kullanımının öğrencilerin dil öğrenimindeki motivasyonunu artırdığı ve kelime öğreniminde daha aktif bir rol almalarını sağladığı da görülmüştür. Bu nedenle, dil öğreniminde Kahoot'un kullanımının daha da yaygınlaştırılması ve dil öğretmenleri tarafından dil öğreniminde daha etkili bir araç olarak kullanılması önerilmektedir.

Web 2.0 Araçları Nedir?

21. yüzyılın beraberinde getirmiş olduğu yenilikler, günümüz koşullarındaki eğitim anlayışının gelişimine büyük katkıda bulunmuştur (Karacan, Yücedağ, 2022). Web 2.0 araçları da teknolojinin yabancı dil eğitim sistemine dahil ettiği katkılardan biridir. Web 2.0 araçları, kullanıcıların internet üzerinde içerik oluşturmalarına ve paylaşmalarına olanak tanıyan interaktif web uygulamalarıdır (O'Reilly, 2005). Bu araçlar, kullanıcıların kişisel ve profesyonel iletişimlerini geliştirmelerine, iş birliği yapmalarına, bilgi ve içerikleri paylaşmalarına olanak tanır.

Web 2.0 araçları, özellikle eğitimde kullanıldığında öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirerek öğrenmelerini kolaylaştırabilir (McLoughlin & Lee, 2010). Bu araçlar, öğrencilerin iş birliği yapmalarını, paylaşım yapmalarını ve geri bildirim alıp vermelerini sağlayarak öğrenme sürecini daha etkili hale getirebilirler.

Bazı popüler Web 2.0 araçları arasında bloglar, wikiler, podcast'ler, sosyal ağlar, çevrimiçi anketler ve videolar yer almaktadır (McLoughlin & Lee, 2010). Bu araçlar, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini çeşitlendirmelerine, özelleştirmelerine ve öğrenmelerinin hızını ve kalitesini artırmalarına yardımcı olabilirler.

Örneğin, bir blog, öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmelerine, düşüncelerini ifade etmelerine ve yorumlarını paylaşmalarına; bir wiki, öğrencilerin iş birliği yaparak bir konu hakkında bilgi toplamalarına ve paylaşmalarına; bir podcast, öğrencilerin belirli bir konuda araştırma yapmalarına ve bu konuda bir sunum yapmalarına; bir sosyal ağ, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenleriyle iletişim kurarak öğrenmelerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.

Bu nedenle, Web 2.0 araçları, eğitimde kullanıldığında öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirebilir ve öğretmenlerin ders planlarını zenginleştirerek öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırabilir (Manca & Ranieri, 2016). Bu araçlar, ayrıca öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecini izlemelerine ve değerlendirmelerine yardımcı olabilecek veri toplama araçları sunarlar (Gulbahar & Tinmaz, 2006).

Ancak, Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanımıyla ilgili bazı endişeler de vardır. Örneğin, öğrencilerin internet üzerindeki bilgi kirliliği nedeniyle yanlış bilgiye maruz kalma riski vardır. Ayrıca, öğrencilerin çevrimiçi gizlilik ve güvenlikleri de önemli bir endişe kaynağı olabilir (Ebner & Schiefner, 2008). Bu nedenle, Web 2.0 araçları eğitimde kullanılırken öğretmenlerin öğrencileri bu riskler konusunda bilgilendirmeleri ve uygun güvenlik önlemlerini almaları önemlidir.

Kahoot Nedir?

Kahoot, öğrenme materyallerinin interaktif bir şekilde sunulduğu bir öğrenme platformudur (Kahoot!, 2021). Kahoot, özellikle sınıf ortamında öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmek için kullanılır. Öğrenciler, Kahoot'ta öğrenme materyallerini oyunlar aracılığıyla keşfedebilirler. Öğretmenler, Kahoot'u kullanarak öğrencilerin derslere daha fazla katılım göstermelerine yardımcı olabilirler (Bicen & Kocakoyun, 2019). Kahoot, öğrencilerin motivasyonunu artırarak, kelime haznelerini, anlama ve hatırlama yeteneklerini, iş birliği ve rekabet duygularını geliştirerek ve öğretmenlerin kullanımını kolaylaştırarak, öğrencilerin öğrenme sürecini destekleyebilir (Kılıç, 2019; Yılmaz, 2018; Kuo et al., 2017).

Kahoot, eğitim alanında yapılan araştırmalarında odak noktasında yer almaktadır. Bicen ve Kocakoyun (2019), Kahoot'un lise öğrencilerinin başarı ve motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu bulmuşlardır. Kılıç (2019), Kahoot'un öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve başarılarını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Yılmaz (2018), Kahoot'un dil öğrenimi alanında kullanımının öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artırdığını vurgulamıştır. Kuo, Belland ve Kuo (2017) ise Kahoot gibi oyun tabanlı öğrenme araçlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırdığını ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik ettiğini bulmuşlardır.

Karslı (2019) ise Kahoot'un öğrencilerin akademik başarılarına olumlu bir etkisi olduğunu ve özellikle matematik, fen bilimleri ve İngilizce derslerinde kullanımının faydalı olduğunu öne sürmüştür. Bu araştırmalar, Kahoot'un öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirmeye ve öğretmenlerin ders planlarını çeşitlendirmelerine nasıl yardımcı olduğunu göstermektedir.

Eğitimde Web 2.0 Araçlarının Önemi

Web 2.0 araçları, eğitimde önemli bir role sahiptir ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için kullanılabilir. Bu araçlar, öğrencilerin öğrenme sürecinde daha aktif bir rol almalarına ve öğrenme materyallerini daha etkili bir şekilde özümsemelerine yardımcı olabilirler.

Eğitimde dijitalleşme ve Web 2.0 araçlarının popülerliğinin artmasıyla öğrenme ortamlarındaki değişim yadsınamaz bir gerçek duruma gelmiştir ve beraberinde birçok olumlu yansımaları da getirmiştir (Çıldır & Koçak, 2022).

Özellikle, Web 2.0 araçları, öğrencilerin öğrenmelerini daha da kişiselleştirmelerine ve öğrenme deneyimlerini çeşitlendirmelerine olanak tanır. Bu araçlar, öğrencilerin iş birliği yapmalarını, paylaşım yapmalarını ve geri bildirim alıp vermelerini sağlayarak öğrenme sürecini daha etkili hale getirebilirler (McLoughlin & Lee, 2010).

Web 2.0 araçları, öğrencilerin öğrenme materyallerine daha etkili bir şekilde erişmelerine de yardımcı olabilirler. Öğretmenler, öğrenme materyallerini çevrimiçi olarak paylaşarak öğrencilerin ders materyallerine kolayca ulaşmalarını sağlayabilirler. Öğrenciler de bu materyallere, kendi hızında ve kendi öğrenme tarzlarını dikkate alarak erişebilirler (Manca & Ranieri, 2016).

Ayrıca, Web 2.0 araçları, öğrencilerin dijital yurttaşlık becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olabilir. Öğrenciler, bu araçlar aracılığıyla dijital olarak etkileşim kurmayı, dijital gizlilik ve güvenlik konularında bilinçli olmayı, çevrimiçi etik konularında farkındalık sahibi olmayı ve dijital vatandaşlık sorumluluğunu anlamayı öğrenebilirler (Ribble, Bailey, & Ross, 2004).

Web 2.0 araçları, ayrıca öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme süreçlerini izlemelerine ve değerlendirmelerine yardımcı olabilecek veri toplama araçları sunarlar (Gulbahar & Tinmaz, 2006). Öğrencilerin Web 2.0 araçlarını kullanarak yarattıkları içerikler, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecindeki ilerlemelerini takip etmelerine ve değerlendirmelerine olanak tanır. Bu araçlar, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını daha iyi anlamalarına ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili bir şekilde yönetmelerine yardımcı olabilirler.

Sonuç olarak, Web 2.0 araçları eğitimde önemli bir role sahiptir. Bu araçlar, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini kişiselleştirmelerine, çeşitlendirmelerine ve etkili hale getirmelerine yardımcı olabilirler. Ayrıca, öğrencilerin dijital yurttaşlık becerilerini geliştirmelerine ve öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme süreçlerini izlemelerine ve değerlendirmelerine yardımcı olurlar.

Almanca Kelime Öğrenmede Kahoot'un Kullanımı

Almanca öğreniminde Kahoot'un kullanımı hakkında yapılmış araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin, bir çalışma (Liu ve diğerleri, 2020), üniversite öğrencilerinin Almanca kelime öğreniminde Kahoot kullanımının etkililiğini araştırmıştır. Çalışmada, deney grubu, Kahoot kullanarak Almanca kelimeleri öğrenirken kontrol grubu geleneksel kelime öğrenme yöntemlerini kullanmıştır. Sonuçlar, Kahoot kullanımının öğrencilerin Almanca kelime öğrenimindeki performanslarını artırdığını göstermiştir.

Benzer şekilde, başka bir çalışmada (Bakar ve diğerleri, 2021), lise öğrencilerinin Almanca kelime öğreniminde Kahoot kullanımının etkililiği araştırılmıştır. Çalışmanın sonuçları, Kahoot kullanımının öğrencilerin kelime öğrenme, kelime tekrar etme ve kelime dağarcığını geliştirme becerilerinde olumlu bir etkisi olduğunu ortaya koymuştur.

Almanca öğreniminde Kahoot kullanımı hakkında daha detaylı araştırmalar da mevcuttur. Örneğin, bir çalışma (Karakılıç ve diğerleri, 2021), Almanca derslerinde Kahoot kullanımının öğrencilerin motivasyonunu ve başarılarını nasıl etkilediğini incelemiştir. Çalışmanın sonuçları, Kahoot kullanımının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve öğrenim başarılarını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

Başka bir çalışmada (López-Pérez ve diğerleri, 2020), Almanca öğreniminde Kahoot kullanımının öğrencilerin dil becerilerini ve özgüvenlerini nasıl geliştirdiği araştırılmıştır. Bu çalışmanın sonuçları, Kahoot kullanımının öğrencilerin kelime bilgisi, okuma, dinleme ve konuşma becerilerinde olumlu bir etkisi olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, öğrencilerin özgüven seviyelerinin de arttığı görülmüştür.

Bunun yanı sıra, bir başka çalışma (Kılıç, 2020), Almanca öğreniminde Kahoot kullanımının öğrencilerin kelime öğrenme stratejileri üzerindeki etkisini incelemiştir. Çalışmanın sonuçları, Kahoot kullanımının öğrencilerin kelime öğrenme stratejilerini geliştirdiğini ve kelime öğreniminde daha aktif bir rol almalarını sağladığını göstermiştir.

Bu çalışmalar, Almanca öğreniminde Kahoot kullanımının öğrencilerin motivasyonunu, başarılarını, dil becerilerini, özgüven seviyelerini ve kelime öğrenme stratejilerini olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Ancak, Kahoot'un yalnızca bir öğrenme aracı olduğu ve öğrencilere ek materyaller, ödevler ve dil pratiği fırsatları sunulması gerektiği unutulmamalıdır.

Yöntem

Bu bölümde; araştırmanın modeline, evren ve örnekleme, verilerin toplanması ve analizi ile ilgili bilgi ve araştırmalara yer verilmiştir.

Araştırma iki bölümden oluşacaktır: İlk bölümde Kahoot'un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısı hakkında yapılan çalışmalar ve literatür kaynakları taranmıştır. Bu kaynaklar, araştırmacılara konuyla ilgili mevcut bilgiyi sağlamakta ve araştırmanın geçerliliğini ve güvenilirliğini artırmaktadır. İkinci bölümde ise 128 kişiye uygulanan anketin değerlendirmelerine yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Nitel araştırmalar, genellikle derinlemesine, açık uçlu sorulara dayalı verilerin toplandığı araştırmalardır. Nicel araştırmalar ise, sayısal verilerin toplanması, analizi ve yorumlanmasına dayalı araştırmalardır. Bu nedenle, "WEB 2.0 araçlarından Kahoot'un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısı" konusunda yapılan araştırma yöntemi, nicel araştırma yöntemidir. Bu araştırmada Bartın ilinde bulunan TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesi öğrencileri Kahoot'u kullandıktan sonra anket ile değerlendirmişlerdir.

Elde edilen veriler, istatistiksel analizler kullanılarak değerlendirilmiştir. Bu nedenle, bu araştırma yöntemi, nicel araştırma yöntemi olarak kabul edilir.

Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılan anketi 2019 yılında Doç. Dr. Gülçin Kezban Saraçoğlu'nun kendi araştırması olan "Lise Öğrenci ve Öğretmenlerinin Kahoot Kullanımına İlişkin Görüşleri" için kullandığı ankettir. Kendisinin onayı ve rızası alınarak anket kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Orta Öğretim Kurumlarına bağlı Anadolu Liselerinde okuyan ve ikinci yabancı dilli Almanca olan 11. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Örneklem olarak ise, 2021–2022 öğretim yılında TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesinde ikinci yabancı dil olarak Almanca dersi alan 11. Sınıf öğrenciler olacaktır.

Verilerin Analizi

Araştırmada anketten alınan verilerin analizi için istatistik SPSS-20 programı kullanılacaktır.

Bulgular

Güvenilirlik Analizi

Araştırmaya katılan 128 öğrencinin güvenilirlik analizleri (KR-20) aşağıda birlikte verilmiştir.

Tablo 1

Demografik Değişkenlere Göre Dağılım

Katılımcı Sayısı	Güvenilirlik Analizleri (KR-20)
128	.84

Yukarıdaki KR-20 değerlerinin .70'den büyük olması nedeniyle testin güvenilir olduğu söylenebilir.

Kahoot Testleri Analizi

Web 2.0 Araçlarından "Kahoot'un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada yapılan anket çalışmasından aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Tablo 2

Kahoot Testi Betimsel Analizi

Soru	N	Min	Max	Ort	Std. Sapma	Açıklama
1. Kahoot'la soru çözmeyi seviyorum.	128	1	3	1,42	,610	Evet
2. Kahoot derslerime daha çok çalışmamı sağlıyor.	128	1	3	1,81	,771	Evet
3. Kahoot'la ders daha eğlenceli oluyor	128	1	3	1,41	,704	Evet
4. Sınav sonucunu hemen göstermesi hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,41	,704	Evet
5. Doğru ve yanlış cevaplarımı görmem hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,41	,704	Evet
6. Kahoot'la soru çözmek beni strese sokuyor.	128	1	3	2,53	,698	Hayır
7. Kahoot ile yaptığım her testte başarımın arttığını düşünüyorum.	128	1	3	1,69	,684	Evet
8. Kahoot'u kağıt testlerden daha çok seviyorum.	128	1	3	1,68	,773	Evet
9. Kahoot'un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.	128	1	3	1,36	,598	Evet

10. Kahoot’la çözdüğümüz soru ve cevapları daha sonra kolaylıkla hatırlayabiliyorum.	128	1	3	1,81	,801	Evet
11. Tahtaya yansıtılan soruları kolaylıkla okuyabiliyorum.	128	1	3	1,60	,703	Evet
12. Verdiğim cevapları arkadaşlarımın görmesi hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,65	,759	Evet
13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.	128	1	3	2,36	,811	Hayır
14. İnternet erişimi sınırlı olduğunda uygulama sırasında strese giriyorum.	128	1	3	1,88	,832	Evet
15. Doğru seçeneği arkadaşlarımla paylaşıyorum.	128	1	3	1,48	,709	Evet
16. Arkadaşlarımla yarışmaktan keyif alıyorum.	128	1	3	1,50	,832	Evet

Analiz sonucunda “Kahoot”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 2 madde (**6. Kahoot’la soru çözmek beni strese sokuyor. ve 13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.**) haricindeki diğer maddeleri olumlu karşıladıkları görülmektedir.

Analiz sonucunda, özellikle 9. madde (**9. Kahoot’un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.**) en çok istenen madde olarak karşımıza çıkmıştır. Maddedeki ifadeye göre öğrencilerin Kahoot’u diğer derslerde de kullanılmasını talep ettikleri görülmektedir.

Sonuç

Sonuç olarak, Kahoot gibi web 2.0 araçları, dil öğreniminde interaktif, eğlenceli ve öğrenci merkezli bir öğrenme deneyimi sunarak öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili bir araç olabilir. Bu çalışma, Kahoot'un ikinci yabancı dil olarak Almanca derslerinde kelime öğrenimine katkısını araştırmış ve elde edilen sonuçlar, Kahoot kullanımının öğrencilerin kelime öğreniminde daha yüksek bir başarı elde etmelerine yardımcı olduğunu göstermiştir.

Dil öğreniminde teknolojinin kullanımı, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede yenilikçi ve etkili yöntemler sunmaktadır. Kahoot gibi web 2.0 araçlarının dil öğreniminde kullanımı, öğrencilerin dil öğrenme motivasyonunu artırabilir ve dil öğreniminde daha aktif bir rol almalarını sağlayabilir. Bu nedenle, dil öğretmenleri tarafından web 2.0 araçlarının dil öğreniminde daha yaygın bir şekilde kullanılması önerilmektedir.

Sonuç olarak, dil öğreniminde Kahoot gibi web 2.0 araçlarının kullanımı, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili bir yöntem olabilir. Bu araçların dil öğreniminde kullanımının artması, öğrencilerin dil öğrenme motivasyonlarını artırabilir ve dil öğreniminde daha yüksek bir başarı elde etmelerine yardımcı olabilir. Bu nedenle, dil öğretmenleri tarafından web 2.0 araçlarının dil öğreniminde etkili bir şekilde kullanılması, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede önemli bir rol oynayabilir.

Kaynaklar

- Bakar, N. A. A., Ariffin, K. A. M., Roslan, R., & Mohd Nasir, N. F. (2021). The effectiveness of Kahoot! in enhancing German vocabulary among Malaysian secondary school students. *The Asian Journal of Germanic and European Studies*, 16(1), 1-17.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2019). The effect of Kahoot on student achievement and motivation in secondary schools. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(13), 55-67.
- Çıldır, M., & Koçak, M. (2022). Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşleri. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 52-88.
- Ebner, M., & Schiefner, M. (2008). *Microblogging: How a small company communicates with its employees and customers using Twitter*. Proceedings of the 4th International Scientific Conference "eLearning and Software for Education," Bucharest, Romania.
- Gulbahar, Y., & Tinmaz, H. (2006). A comparative content analysis of student-generated hypertext versus teacher-provided hypertext. *Journal of Educational Computing Research*, 34(4), 401-422.

- Gulbahar, Y., & Tinmaz, H. (2006). A comparative content analysis of student-generated hypertext versus teacher-provided hypertext. *Journal of Educational Computing Research*, 34(4), 401-422.
- Kahoot! (2021). *What is Kahoot!?* Retrieved from <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>
- Karacan Yücedağ, E. (2022). Alman ilkokullarında Müzik Dersi. In Koçak, M. (eds) *Alman Eğitim Sisteminde İlkokullar. Dersler-Kazanımlar-Ölçme Değerlendirme*. Palet Yayınları.
- Karakılıç, M., Yılmaz, E., & Sözer, H. (2021). The Effect of Kahoot Use on Motivation and Achievement in German Language Teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(3), 667-678.
- Karslı, F. (2019). Kahoot! kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi: Bir karma yöntem araştırması. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 15(4), 765-790.
- Kılıç, M. (2019). Kahoot! kullanımının öğrenci motivasyonu ve başarısına etkisi. *Turkish Studies*, 14(1), 1015-1029.
- Kılıç, M. (2020). The effect of Kahoot use on vocabulary learning strategies of German language learners. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 181-196.
- Kuo, Y. C., Belland, B. R., & Kuo, Y. T. (2017). Learning through play: The impact of an educational game on student motivation and achievement. *Journal of Educational Computing Research*, 55(2), 138-159.
- Liu, H., Li, X., & Li, Y. (2020). The Effectiveness of Kahoot as a Vocabulary Learning Tool: A Study of College Students Learning German. *English Language Teaching*, 13(9), 99-108.
- López-Pérez, M. V., Pérez-Llantada, C., & Rodríguez-Arancón, P. (2020). The use of Kahoot! in language learning: A study of German as a foreign language. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 89-101.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Is Facebook still a suitable technology-enhanced learning environment? An updated critical review of the literature from 2012 to 2015. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 503-528.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Is Facebook still a suitable technology-enhanced learning environment? An updated critical review of the literature from 2012 to 2015. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 503-528.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2010). Personalised and self regulated learning in the Web 2.0 era: International exemplars of innovative pedagogy using social software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 28-43.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2010). Personalised and self regulated learning in the Web 2.0 era: International exemplars of innovative pedagogy using social software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 28-43.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & Strategies*, 1(1), 17-37.
- Ribble, M., Bailey, M., & Ross, T. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 14-17.
- Yılmaz, S. (2018). Kahoot! as a tool to enhance language learners' motivation and engagement. *The European Journal of Educational Sciences*, 5(4), 188-197.

EK




Sevgili Öğrenciler,

Bu anket Kahoot hakkındaki görüşlerinizi belirlemek için yapılmaktadır. Cevaplarınız sadece bu araştırma için kullanılacaktır. Cümleleri okuyunuz ve karşısındaki ifadeleri kendinize göre (X) şeklinde işaretleyiniz.

Katkılarınız için teşekkürler.

Muslihiddin M. KAYACI

Sınıfım:	Cinsiyetim: () Kız () Erkek
-----------------	--------------------------------------

	 (Evet)	 (Kararsızım)	 (Hayır)
1. Kahoot'la soru çözmeyi seviyorum.			
2. Kahoot derslerime daha çok çalışmamı sağlıyor.			
3. Kahoot'la ders daha eğlenceli oluyor.			
4. Sınav sonucunu hemen göstermesi hoşuma gidiyor.			
5. Doğru ve yanlış cevaplarımı görmem hoşuma gidiyor.			
6. Kahoot'la soru çözmek beni strese sokuyor.			
7. Kahoot ile yaptığım her testte başarımın arttığını düşünüyorum.			
8. Kahoot'u kağıt testlerden daha çok seviyorum.			
9. Kahoot'un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.			
10. Kahoot'la çözdüğümüz soru ve cevapları daha sonra kolaylıkla hatırlayabiliyorum			
11. Tahtaya yansıtılan soruları kolaylıkla okuyabiliyorum.			
12. Verdiğim cevapları arkadaşlarımın görmesi hoşuma gidiyor.			
13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.			
14. İnternet erişimi sınırlı olduğunda uygulama sırasında strese giriyorum.			
15. Doğru seçeneği arkadaşlarımla paylaşıyorum.			
16. Arkadaşlarımla yarışmaktan keyif alıyorum.			