



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

Sayı/Issue 13 (Aralık/December 2023), s. 1121-1131.

Geliş Tarihi-Received: 15.11.2023

Kabul Tarihi-Accepted: 12.12.2023

Araştırma Makalesi-Research Article

ISSN: 2687-5675

DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1391205

Dijital Ortamda Çocuk Edebiyatı Ürünleriyle Oluşturulan Düşündürücü Etkinliklere Dair Öğrenci Görüşleri*

Student Opinions on Thought-Provoking Activities Created with Children's Literature Products in the Digital Environment

Ayşegül GÖKSEL**

Öz

Bu çalışmanın amacı dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair öğrenci görüşlerinin tespit edilmesidir. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseninin kullanıldığı çalışmada görüşme tekniğinden faydalanılmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışmanın problem cümlesi "Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair 6. sınıf öğrencilerinin görüşleri nelerdir?" olarak belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul'da bir devlet okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 17 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubu oluşturulurken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tercih edilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen ve uzman görüşü alınan "Yarı Yapılandırılmış Öğrenci Görüşme Formu" kullanılmıştır. Asıl uygulama öncesinde 6. sınıfta öğrenim gören 20 öğrenci ile pilot çalışma yapılmıştır. Verilerin analizi sürecinde içerik analizi tekniğinden faydalanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğrencilerin düşünme becerilerinin gelişimine büyük katkısı olduğu, onlara eğlenerek öğrenme fırsatı verdiği, etkinlik içeriğinin çocuğun dikkatini çekebilecek ve odaklanma süresini artıracak ilgi çekici unsurlar barındırdığı ve bu sebeple öğrencilerce öncelikli tercih sebebi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Türkçe derslerinde dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin kullanılması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital ortam, çocuk edebiyatı, düşündürücü etkinlik, öğrenci görüşleri.

Abstract

The aim of this study is to determine student opinions about thought-provoking activities created with children's literature products in the digital environment. The interview technique was used in the study, in which the phenomenology pattern, one of the qualitative research methods, was used. For this purpose, the problem statement of the study is "What are the opinions of 6th grade students about thought-provoking activities created with children's literature products in the digital environment?" was determined as. The study group of the research consists of 17 6th grade students studying at a public school in Istanbul.

* Bu makale Ayşegül Göksel tarafından hazırlanan "Çoklu medya destekli çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşünün sınıf etkinliklerinin ortaokul öğrencilerinin dinleme becerisine etkisi" isimli doktora tezinden üretilmiştir.

** Dr., Türkçe Eğitimi, İstanbul/Türkiye, e-posta: aysegul.goksel@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-0635-956X.

While creating the study group, criterion sampling, one of the purposeful sampling methods, was preferred. "Semi-Structured Student Interview Form", developed by the researcher and expert opinion taken, was used as a data collection tool. Before the actual application, a pilot study was conducted with 20 6th grade students. Content analysis technique was used during the data analysis process. According to the findings of the research, it has been concluded that thought-provoking activities created with children's literature products in the digital environment contribute greatly to the development of students' thinking skills, give them the opportunity to learn by having fun, and that the content of the activity contains interesting elements that can attract the child's attention and increase the focus time, and for this reason, it is a priority for students. It is recommended to use thought-provoking activities created with children's literature products in the digital environment in Turkish lessons.

Keywords: Digital environment, children's literature, thought-provoking activity, student opinions.

Giriş

Bilişim olanaklarının gelişmesi ve eğitime bakışın değişmesiyle birlikte birey, öğrenmenin öznesi olarak kabul edilmekte ve ondan, kendi öğrenmesinin sorumluluğunu alabilmesi, özerk kararlar verebilmesi, teknolojiyi kullanabilmesi gibi bazı önemli becerilere sahip olması beklenmektedir. Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinlikler, kişinin öğrenme sürecindeki tüm görev ve sorumluluğu öğretmenle birlikte üstlenmesine ve öğrenme stratejilerini etkin şekilde kullanmasına imkân sağlayarak örgün eğitimden çok farklı bir öğrenme ortamına sahip olan ve destekleyici bir vazife gören çevrimiçi eğitimle tam bir uyum gösteren ideal bir yaklaşım sağlamaktadır.

Dijital ortamlara bakış, bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişimiyle çok farklı bir noktaya tekâmül etmiştir. Zengin öğrenme olanakları sunan dijital araçların içinde eğitsel çevrim içi uygulamalar gibi çağdaş tatbiklere yönelik artmıştır. Storyboardthat (karikatür oluşturma), Animato (video klip hazırlama), Glogster (dijital poster hazırlama), Listenwise (dinleme görevlerini uygulama), Quizizz (çevrimiçi test oluşturma), Kahoot (bilgi yarışması hazırlama), StoryJumper (dijital hikâye oluşturma), Armored Penguin (kelime bulmacası), Popplet (kavram haritası oluşturma) Coggle (zihin haritası oluşturma) gibi Web 2.0 araçları, bu tarz uygulamalar içinde yer almaktadır:

Düşünme; "duyum ve izlenimlerden, tasarımlardan ayrı olarak aklın bağımsız ve kendine özgü durumu; karşılaştırmalar yapma, ayırma, birleştirme, bağlantıları ve biçimleri kavrama yetisi" (TDK, 2011, s. 743) olarak tanımlanmaktadır. İnsanın varoluşunun bir parçası olan ve özneye bağlı olarak oluşan ve geliştirilebilir bir beceri olan düşünme, bireye hayat yolculuğunda eşlik eden en kayda değer yoldaşlardan biridir.

Eğitimden beklenen, yalnızca bireylere bazı bilgilerin kazandırılması değil, aynı zamanda onların düşünme becerilerinin de geliştirilmesidir. Öğrencinin neyi, nasıl öğrenebileceğinin ve öğrendiklerini nerede kullanacağını farkında olması, bunun için çeşitli stratejilere başvurması eğitsel faaliyetlerin amaçları arasında yer almalıdır. Aynı zamanda "çocuklara yaratıcı ve eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme becerilerinin geliştirilmesinde sınıf ortamının düşünme eylemini desteklemesi" (Erdem, 2020, s. 346), hazırlanan etkinliklerin öğrencinin metni anlamasına, yorumlamasına, metinden sonuçlar çıkarıp bu sonuçları yaşamında kullanabilmesine hizmet edebilecek nitelikte olması gerekmektedir (Türkben, 2019). Bu noktada öğrencilerin "Ne" düşündüklerinden ziyade "nasıl" düşündüklerinin bilincine varmaları önemli görülmektedir (Kazancı, 1989).

Problem çözme, karar verme, yaratıcılık, öğrenmeyi öğrenme, eleştirel düşünme, akıl yürütme, zihinsel çeviklik ve esneklik 21. yüzyıl becerileri olarak kabul edilmiştir (NCREL, 2003; Wagner, 2008; Partnership for 21st Century Skills, 2015). OECD Eğitim

Araştırmaları ve Yenilik Merkezi (CERI), “İlk ve Ortaöğretimde Yaratıcı ve Eleştirel Düşünme Becerilerini Öğretme, Değerlendirme ve Öğrenme Projesi” ile 2015- 2019 tarihleri arasında ilk ve ortaokullarda, 2019- 2022 tarihleri ile de yüksek öğretimde yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerinin bir eğitim ortamında öğrenilmesi ve değerlendirilmesi için anlayış geliştirmeyi ve iyileştirmeyi gaye edinmiştir. Türkçe Dersi Öğretim Programı (2019)’nda eleştirel düşünen, problem çözebilen, bilgiyi üreten ve hayatta işlevsel olarak kullanabilen, iletişim becerileri gelişmiş, girişimci, kararlı ve empatik düşünebilen bireylerin yetiştirilmesi gerektiği işaret edilmiş, aynı zamanda “dijital yetkinlik, öğrenmeyi öğrenme ve inisiyatif alma” gibi yetkinlikler belirlenmiştir.

Çocuklar için yazılmış olan ve üstün sanat nitelikleri taşıyan (Alaylıoğlu ve Oğuzkan, 1976, s. 56), çocuğun dünyasında güzellikler çağrıştıran, onun ruhunda güzele ve iyiyeye karşı olumlu davranışlar geliştiren, hayal dünyasını zenginleştirerek ana dilinin tadını hissettiren eserler çocuk edebiyatı kapsamında değerlendirilir (Özcan, 2008, s. 583). Bu edebiyat, yetişkinlerinkinden farklı özel bir oluşum alanıdır ve bu yönüyle çocukların iç dünyalarına hitap edebilmesi, ihtiyaçlarının ve beklentilerinin içini doldurabilmesi açısından hayati bir öneme sahiptir (Arıcı, 2018, s. 2). Çocuk edebiyatının çerçevesini, ‘çocuğa uygunluk’ belirler ve çocuk edebiyatı ürünleri çocuğun kültürel gelişimine, düş gücünün beslenmesine, okuma alışkanlığı kazanmasına katkıda bulunur (Dilidüzgün, 2018, s. 19) ve çocukların öğrenme yeteneğini tetikleyen bir düşünme sürecinin geliştirilmesinde adeta bir uyarıcı rolü üstlenir. (Shwanam, 2020).

PISA 2018 Türkiye Ön Raporu (2019)’na göre üst düzey düşünme becerilerinin kullanıldığı 5. ve 6. düzey sorulara cevap verebilen öğrenci oranının yalnızca %3,3 olması bu çalışmada kullanılacak “düşündürücü etkinliklere” duyulan ihtiyacı gözler önüne sermektedir. Benzer biçimde eğitimin öğrenme- öğretme yaşantısındaki araçsal işlevi doğrultusunda Türkçe Öğretim Programı (2019)’nın belirlediği kazanımlarına uygun olarak ders ve etkinlik içeriğinin çocuk edebiyatı ürünleri üzerine inşa edilerek sunulması çocuğun düşünme becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olacaktır. Dolayısıyla çağın gerektirdiği teknolojiye duyarlı eğitimi destekleyen, öğrencinin üstbilişsel düşünme becerilerini işe koşabilmesine imkân tanıyan, metinle öğretim anlayışına uygun olarak geliştirilen, çocuğun seviye ve beğeni evrenine yönelik çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan materyallerin kullanılması bu araştırmayı önemli kılan unsurlar içerisinde yer almaktadır.

Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair 6. sınıf öğrenci görüşlerinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda çalışmanın problem cümlesi “Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair 6. sınıf öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” olarak tespit edilmiştir.

Çalışmanın Yöntemi

Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseninin kullanıldığı çalışmada görüşme tekniğinden faydalanılmıştır. “Yaşam deneyimlerini çalışmak için uygun” (Merriam, 2018, s. 26) bir desen olan fenomenolojide amaç, bireylerin araştırılan olguya ilişkin tecrübelerinin, hislerinin, anlamlarının ve yargılarının ortaya çıkarılmasıdır (Patton, 2018; Creswell, 2023). Görüşme ise insanların söylediklerine saygı ve merak duymayı, onları gerçekten duymak ve anlamak için sistematik bir çabayı” gerektirir (Rubin ve Rubin, 1995, s. 17). Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul’da bir devlet okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 17 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubu

oluşturulurken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tercih edilmiştir. Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 122). Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen ve uzman görüşü alınan 8 sorudan oluşan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu kullanılmıştır. Görüşme, görülmeyenin fark edilmesi ve görülenlere dair alternatiflerin açıklanması gibi güçlü özelliklere sahip bir tekniktir (Glesne, 2020). Asıl uygulama öncesinde 6. sınıfta öğrenim gören 20 öğrenci ile pilot çalışma yapılmıştır. Verilerin analizi sürecinde içerik analizi tekniğinden faydalanılmıştır. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 242). Ham veriler 2 alan uzmanı tarafından çözümlenmiş ve ilgili veriler puanlayıcılar tarafından üçer defa okunduktan sonra çeşitli kodlar oluşturulmuştur (Glesne, 2020). Daha sonra elde edilen kodlardan yola çıkılarak bazı temalar / kategoriler tespit edilmiştir (Strauss ve Corbin, 2014). Miles ve Huberman Formülü ile kodlayıcılar arası uyum yüzdesi %89,1 olarak belirlenmiştir.

Bulgular

Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair 6. sınıf öğrenci görüşlerinin belirlenmesinin amaçlandığı bu çalışmada elde edilen bulgular temalar ve kodlar olarak belirlenmiş ve tablo ile şekillerden yararlanılarak açıklanmıştır. Tablo 1’de form genelinde en fazla tekrarlanan kodlara yer verilmiştir:

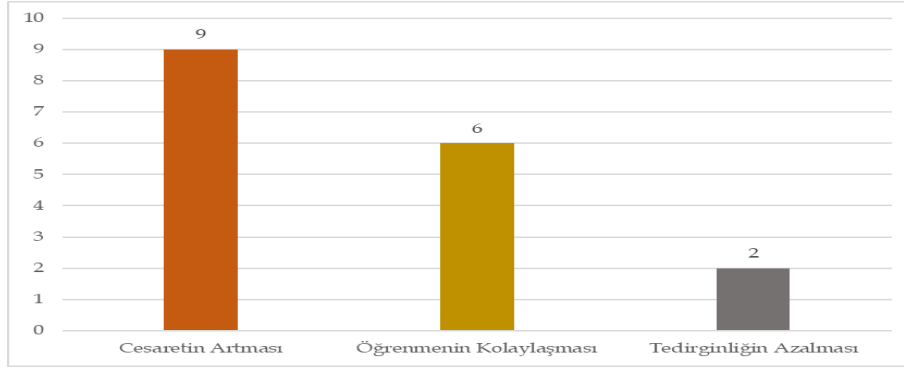
Tablo 1. Form Genelinde En Sık Tekrarlanan Kodlar

KOD	F
Eğlenerek Öğrenme	37
Derin Kavramanın Gelişmesi	30
Öğrenmenin Kolaylaşması	15
Metni Alımlama Becerisinin Gelişmesi	9
Odaklanma Becerisinin Gelişmesi	7
Toplam	98

Tablo 1’e göre “Öğrenci Görüşme Formu” genelinde sık tekrarlanan kodlar “Eğlenerek Öğrenme (%37,75), Derin Kavramanın Gelişmesi (%30,55), Öğrenmenin Kolaylaşması (%15,31), Metni Çözümleme Becerisinin Gelişmesi (%9,18), Odaklanma Becerisinin Gelişmesi (%7,21)” olarak belirlenmiştir.

Öğrenci görüşme formunda yer alan maddeler bağlamında öğrencilerin cevapları, ulaşılan temalar ve kodlar şöyledir:

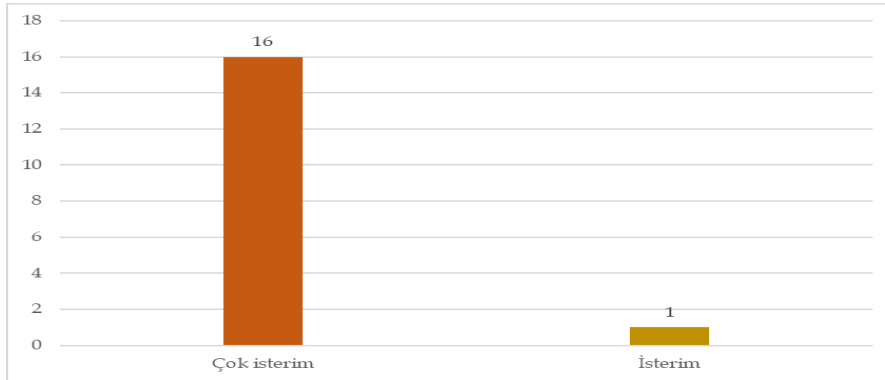
“Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinlikler derse katılımını nasıl etkiledi?” sorusuna 9 öğrenci (Ö1, Ö2, Ö3, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö11, Ö15) “Eğlenceli etkinlikler sayesinde derse katılma cesaretim arttı.”, 6 öğrenci (Ö4, Ö12, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17) “Daha önce anlayamadığım konularda artık daha başarılı olduğumu düşünüyorum.” ve 2 öğrenci (Ö9, Ö10) ise “Tedirginliğim azaldı ama tam geçmedi.” cevabını vermiştir. Tedirginliği azalan ancak tam olarak geçmeyen öğrencilerden biri (Ö10) bunun sebebini utangaç olmasına bağlamakta, diğeri (Ö9) ise Türkçeyi tam konuşamamasıyla ilişkilendirmektedir.



Şekil 1. Düşündürücü Etkinliklerin Derse Katılıma Etkisi

Şekil 1’de görüldüğü üzere öğrencilerin 1. soruya verdiği cevaplardan yola çıkılarak araştırmacı ve alan uzmanlarının değerlendirmeleri doğrultusunda “Düşündürücü Etkinliklerin Derse Katılıma Etkisi” teması altında yer alan kodlar; “Öğrenmenin Kolaylaşması” (%52,9), “Cesaretin Artması” (%35,3), “Tedirginliğin Azalması” (%11,8) olarak tespit edilmiştir. Buna göre verilen yanıtlardan hareketle dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğrencilerin derse katılımına olumlu tesirinin olduğunu ve buradan yola çıkılarak olumlu öz yeterlik inancı geliştirdiklerini söylemek mümkündür.

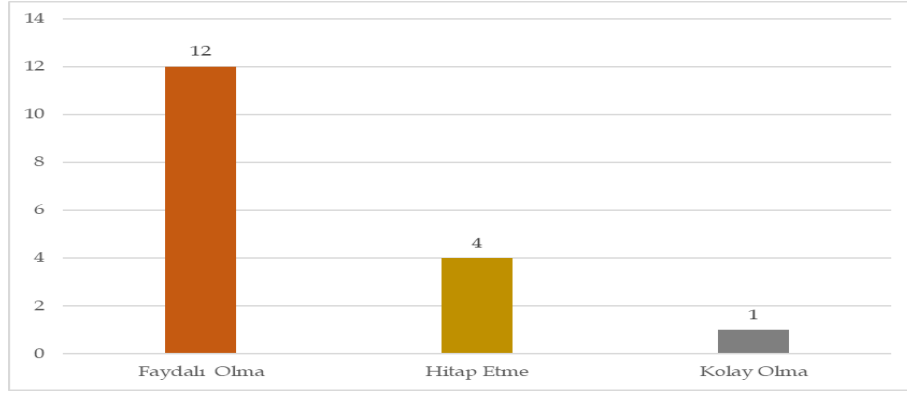
“Türkçe derslerinde dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin sürekli kullanılmasını ister misiniz?” sorusuna 18 öğrenci (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17) “Çok isterim.” (%94,1), 1 öğrenci (Ö9) ise “İsterim.” (%5,9) yanıtını vermiştir.



Şekil 2. Düşündürücü Etkinliklerin Türkçe Derslerinde Kullanılması

Şekil 2’de yer alan bulgulara göre öğrencilerin büyük çoğunluğu, düşündürücü etkinliklerin Türkçe derslerinde kullanılmasını istemektedir. Düşündürücü etkinliklerin Türkçe derslerinde kullanılmasına yönelik olumsuz görüş bildiren (İstemem!) öğrenci bulunmamaktadır. Mevcut bulgulardan yola çıkılarak dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğrenciler tarafından sevildiğini ve sahip oldukları olumlu tutumun onların derse karşı motivasyonlarını ve ilgilerini arttırabileceğini söylemek mümkündür.

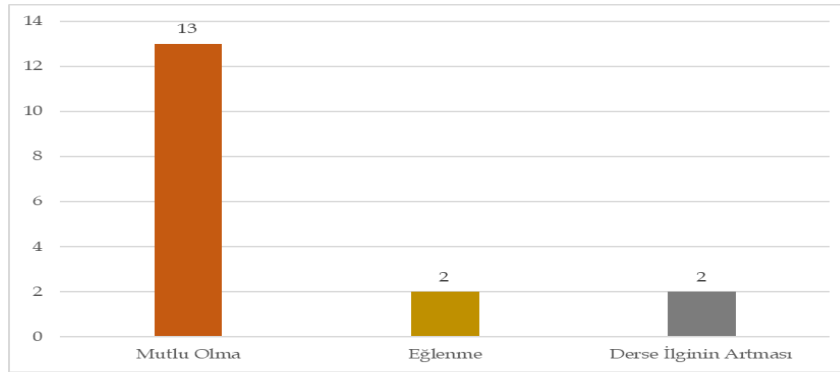
Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinlikler sizin için ne ifade ediyor?” sorusuna 12 öğrenci (Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö8, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17) “Okuldaki etkinliklerden daha faydalı olduğunu düşünüyorum.”, 4 öğrenci (Ö1, Ö9, Ö10, Ö15) “Bana hitap ettiğini düşünüyorum.” ve 1 öğrenci (Ö6) “Benim için çocuk oyuncaktır.” cevabını vermiştir.



Şekil 3. Düşündürücü Etkinliklere Yaklaşım

Şekil 3'te "Düşündürücü Etkinliklere Yaklaşım" teması altında "Faydalı Olma" (%70,6), "Hitap Etme" (%23,5) ve "Kolay Olma" (%5,9) kodları yer almaktadır. Verilen yanıtlar, öğrencilerin dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair olumlu duygu ve düşüncelere sahip olduklarını göstermektedir. Aynı zamanda öğrencilerin etkinliklerin öğrenme yaşantılarına katkı sağladığına inandıkları (faydalı) sonucuna ulaşmak da mümkündür.

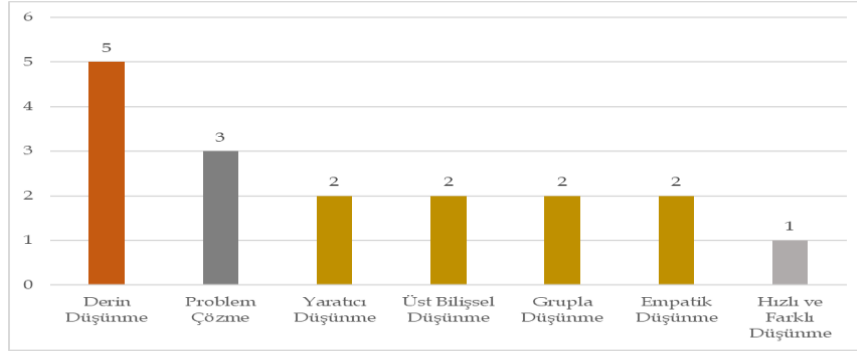
"Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerle yürütülen Türkçe derslerinde ne hissediyorsunuz?" sorusuna 13 öğrenci (Ö1, Ö3, Ö4, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17) "Keşke tüm Türkçe dersleri böyle olsa!", 2 öğrenci (Ö2, Ö15) "Çok eğleniyorum." 2 öğrenci ise (Ö5, Ö10) "Derse dikkatimi daha iyi veriyorum." cevabını vermiştir.



Şekil 4. Düşündürücü Etkinliklere Duyuşsal Bakış

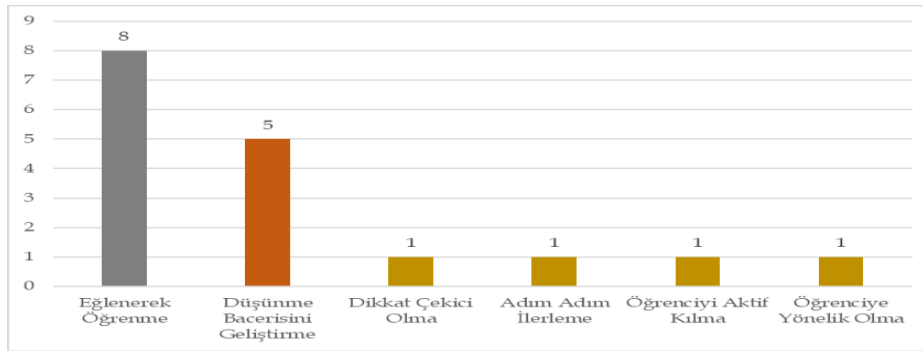
Şekil 4'te görüldüğü üzere öğrenci yanıtları; "Düşündürücü Etkinliklere Duyuşsal Bakış" teması; "Mutlu Olma" (%76,5), "Eğlenme" (%11,8) ve "Derse İlginin Artması" (%11,8) kodları etrafında şekillenmektedir. Buradan yola çıkılarak düşündürücü etkinliklerin eğlenceli ve çok uyarana hitap eden içeriğiyle öğrenciler tarafından sevildiğini söylemek mümkündür.

"Dijital ortamda hazırlanan düşündürücü etkinlikler düşünme becerinizi nasıl etkiledi? Olumlu etkilediğini düşünüyorsanız bunu bir örnekle açıkla mısınız? Olumsuz etkilediğini düşünüyorsanız bunu bir örnekle açıkla mısınız?" sorusuna öğrenciler tarafından verilen cevapların tamamı olumlu katkı sağladığı doğrultusundadır. Düşünme becerisini olumsuz etkilediğini beyan eden öğrenci bulunmamaktadır.



Şekil 5. Düşündürücü Etkinliklerin Düşünme Becerisine Tesiri

Şekil 5'te görüldüğü üzere öğrencilerin verdiği yanıtlar "Düşündürücü Etkinliklerin Düşünme Becerisine Tesiri" teması içinde; "Derin Düşünme" (%29,4), "Problem Çözme" (%17,6), "Yaratıcı Düşünme" (%11,8), "Üstbilişsel Düşünme" (%11,8), "Grupla Düşünme" (%11,8), "Empatik Düşünme" (%11,8), "Hızlı ve Farklı Düşünme" (%5,9) kodları yer almaktadır. Yani öğrencilerin pek çoğu düşünme biçimlerini öğrendiğini, grup olarak düşünme faaliyetlerini gerçekleştirebildiğini, derste ele alınan konuları daha iyi anladığını, sonrasında bu durumun soruları yanıtlamasını kolaylaştırdığını ve derse katılımını artırdığını belirtmiştir. Düşünme becerilerinin gelişmesi ile birlikte metne başlık bulma, kahramanın yerine kendini koyma gibi etkinlikleri daha kolay yapabildiklerini ifade etmiştir. Verilen cevaplar içinde dikkat çeken önemli bir husus da öğrencilerin eskiden-şimdi karşılaştırmasına başvurmalarıdır. Bu durum öğrencilerin düşünme becerilerinde bir gelişme olduğuna dair farkındalığının oluştuğunun delili sayılabilmektedir.



Şekil 6. Düşündürücü Etkinliklerin Tercih Edilme Sebepleri

Şekil 6'da görüldüğü üzere "Düşündürücü Etkinliklerin Tercih Edilme Sebepleri" teması altında "Eğlenerek Öğrenme" (%47,1), "Adım Adım İlerleme" (%29,4), "Dikkat Çekici Olma" (%5,9), "Düşünme Becerilerini Geliştirici Olma" (%5,9), "Öğrenciyi Aktifleştirme" (%5,9), "Öğrenciye Yönelik Olma" (%5,9) kodları bulunmaktadır. Öğrencilerin "yeni nesil sorular" olarak nitelendirdiği etkinlikleri anlaşılır, eğlenceli, dikkat çekici, düşünme becerisini geliştirici buldukları görülmektedir. Buradan yola çıkılarak öğrencilerin düşündürücü etkinlikler vasıtasıyla eğlenerek öğrendiğine ve dinlediğini daha iyi anladığına ve öğrendiklerini yapılandırdığına dair bir kanaate sahip oldukları sonucuna ulaşmak mümkündür. "Öğrenci Görüşme Formu"ndan elde edilen bilgiler doğrultusunda öğrencilerin tamamının dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerden memnun olduğunu söylemek mümkündür. Öğrencilerin düşündürücü etkinliklere ilişkin sahip oldukları olumlu yaklaşımın oluşmasında mevcut etkinliklerin öğrencilerin beğeni evrenine yönelik olmasının, nitelikli çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan zengin öğrenme içeriği ile birden fazla duyu

organına hitap etmesinin ve düşünsel süreçlerini devreye sokarak eğlenerek öğrenme fırsatı sunmasının öğrencilerde önemli etkisi bulunduğu görülmüştür.

Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak deney grubunun tamamında dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere yönelik olumlu bir yaklaşımın bulunduğu tespit edilmiştir. Sorulara verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilerin mevcut etkinliklerin düşünme becerilerini geliştirdiğine inandıkları görülmektedir.

Mevcut araştırma ile dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğrencilerin derse katılımına, metni anlama ve metinle ilgili soruları yanıtlama sürecine olumlu katkı sağladığı, onların düşünme becerilerini geliştirebileceği ve öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirici etkinlikler çerçevesinde karşılaştığı çocuk edebiyatı metinlerini ilgi çekici bulduğu ve klasik Türkçe ders kitaplarında yer alan metinler yerine bu metinleri tercih edebileceği bulgularına ulaşılmıştır.

Sonuç

Araştırma kapsamında kullanılan “Yarı Yapılandırılmış Öğrenci Görüşme Formu”nda bulunan sorulara öğrencilerin verdiği cevaplar çerçevesinde temalar ve kodlar belirlenmiştir. Mevcut kodlardan yola çıkılarak dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair öğrencilerin sahip olduğu duygu ve düşünceler belirlenmeye çalışılmıştır.

“Düşündürücü Etkinliklerin Derse Katılma Etkisi” teması altında yer alan kodların “Cesaretin Artması”, “Öğrenmenin Kolaylaşması”, “Tedirginliğin Azalması” olduğu belirlenmiştir. Deney grubu öğrencilerinin görüşme sorularına verdiği cevaplardan hareketle düşünme becerilerini geliştirici etkinliklerin öğrencilerin derse katılımına olumlu etkisi olduğu, öğrencilerin etkinlikleri eğlenceli buldukları, onların derse katılım cesaretlerinin artmasına, tedirginliklerinin azalmasına ve derin anlamanın gerçekleşmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin büyük çoğunluğu Türkçe derslerinde dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin sürekli kullanılmasını istemektedir. Mevcut cevaplar dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşünme becerilerini geliştirici etkinliklerin öğrencilerin hoşuna gittiğini, onların derse katılımını ve ilgilerini arttırabileceğini göstermektedir.

“Düşündürücü Etkinliklere Yaklaşım” teması altında “Faydalı Olma”, “Üstesinden Gelebilmek”, “Hitap Etme” kodları yer almaktadır. Verilen cevaplar, öğrencilerin dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair olumlu duygu ve düşüncelere sahip olduklarını ve öğrencilerin etkinliklerin öğrenme yaşantılarına katkı sağladığına dair güçlü bir inanç beslediklerini göstermektedir.

“Düşündürücü Etkinliklere Duyuşsal Bakış” teması içinde yer alan “Mutlu Olma”, “Eğlenme”, “Derse İlginin Artması” kodları yer almaktadır. Buradan yola çıkılarak düşünme becerilerini geliştirici etkinliklerin eğlenceli ve çok uyaranlı içeriğiyle öğrenciler tarafından sevildiği ve öncelikli olarak tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır.

“Düşündürücü Etkinliklerin Düşünme Becerisine Tesiri” teması çerçevesinde “Derin Düşünme”, “Problem Çözme”, “Yaratıcı Düşünme”, “Üstbilişsel Düşünme”, “Grupla Düşünme”, “Empatik Düşünme”, “Hızlı ve Farklı Düşünme” kodlarına ulaşılmıştır. Mevcut kodlardan yola çıkılarak öğrencilerin pek çoğunun düşünme

biçimlerini (empatik düşünme, yaratıcı düşünme, üst bilişsel düşünme, derin düşünme vb.) öğrendiğini ve gerekli durumlarda işe koşabildiğini, grup olarak düşünme faaliyetlerini gerçekleştirebildiğini, derste ele alınan konuları daha iyi kavradığını, müteakiben bu durumun soruları yanıtlamasını kolaylaştırdığını ve derse katılımını artırdığını söylemek mümkündür. Aynı zamanda öğrencilerin önce-şimdi karşılaştırması yapabilmesi metne başlık bulma, kahramanın yerine kendini koyma, olay örgüsündeki çelişkileri fark etme gibi etkinlikleri daha kolay yapabildiklerini vurgulamaları düşünme becerilerine dair bilinçlilik düzeyine ulaştıklarının göstergesi olarak değerlendirilebilir.

“Tercih Edilme Nedenleri” teması, “Eğlenerek Öğrenme”, “Adım Adım İlerleme”, “Dikkat Çekici Olma”, “Düşünme Becerilerini Geliştirici Olma”, “Öğrenciyi Aktifleştirme”, “Öğrenciye Yönelik Olma” kodları etrafında şekillenmektedir. Çağın eğitim yaklaşımına uygun olarak öğrencilerin “anlaşılır, eğlenceli, dikkat çekici, düşünme becerisini geliştirici” olduğunu düşündükleri etkinlikler aracılığıyla eğlenerek öğrendiğine ve dinlediğini daha iyi anladığına ve öğrendiklerini yapılandırdığına dair bir kanaate sahip olduğu görülmüştür.

Araştırmada yer alan öğrencilerden elde edilen nitel verilerden yararlanılarak dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğrencilerin düşünme becerilerinin gelişimine büyük katkısı olduğu, onlara eğlenerek öğrenme fırsatı verdiği, etkinlik içeriğinin çocuğun dikkatini çekebilecek ve odaklanma süresini artıracak biçimde ilgi çekici unsurlar barındırdığı ve bu sebeple öğrencilerce öncelikli tercih sebebi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Forcier ve Descy (2002) tarafından ulaşılan dijital ortamın eğlenerek öğrenme fırsatı sağlama ve birden fazla duyu organının işe koşulabilmesine olanak vermesi sebebiyle aktif ve iş birlikli öğrenmeyi desteklediği, motivasyonu artırdığı bulgusu bu çalışma sonuçları ile koşuttur. Neo, Neo ve Yapp (2008), öğrencilerin büyük çoğunluğunun dijital ortam aracılı web tabanlı öğrenme ortamını eğlenceli ve motive edici bulduğu sonuçlarına ulaşmıştır. Mevcut sonuçlar, bu çalışmadan elde edilen bulgularla uyum göstermektedir. Akbaba (2009)’nın öğrencilerin çoklu ortam etkinlikleri vasıtasıyla daha etkili ve kalıcı öğrendikleri, derse karşı ilgilerinin arttığı, üst düzey düşünme becerilerinin geliştiği şeklindeki olumlu görüşleri bu çalışma ile paralellik göstermektedir.

Dedebali (2014)’nin çalışmasında öğrencilerin büyük çoğunluğunun çoklu ortam etkinlikleri ile derse yönelik dikkat ve motivasyonlarının arttığı, daha iyi ve kalıcı öğrendikleri, derslerin daha eğlenceli geçtiği, derslerin monotonluktan kurtulduğuna dair olumlu görüş bildirmesi bu çalışma sonuçlarını destekler niteliktedir. Akın ve Çeçen (2015)’in dijital ortam uygulamalarıyla yürütülen derslerde öğrencilerin daha çok eğlendikleri, metinleri daha iyi anladıkları ve daha kolay öğrendikleri, akademik başarılarının arttığı ve çoklu ortam öğretim ve araçlarını beğendikleri sonucu bu araştırmadan elde sonuçlarla örtüşmektedir.

Çoruk ve Çakır (2017)’in çalışmasında matematik derslerinde çoklu ortam etkinliklerine yer verilmesinin derse yönelik ilgiyi artırma, konu anlatımını kolaylaştırma ve eğlenceli ders çalışma ortamı sağlama gibi avantajlar barındırdığına dair öğrenci beyanlarına ulaşılmıştır. İlgili çalışmada öğrencilerin %96,7’sinin dijital ortamdaki memnun olduklarına dair görüş bildirmeleri bu araştırma sonucunu desteklemektedir. Benzer biçimde Vagg ve diğ. (2020) çalışmasında öğrencilerin dijital ortamı öğrenme için etkili ve verimli bir araç olarak gördüklerini beyan ettiğini belirlemiştir. İlgili çalışmalardan elde edilen bulgular, bu araştırmadan elde edilen sonuçlarla uyuşmakta ve dijital ortamda hazırlanan düşündürücü etkinliklere dair 6. sınıf öğrencilerinin pozitif yaklaşımlarının olduğu anlaşılmaktadır.

5.2. Öneriler

Bu araştırmada yer alan öğrencilerin dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklere dair olumlu görüşlere sahip olduğu tespit edilmiştir. Mevcut sonuçlardan yola çıkılarak şu önerilerde bulunulmuştur:

- Türkçe derslerinde dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin kullanılması, öğrencilerin akademik başarılarına, dil becerilerinin ve teknolojik yetkinliklerinin gelişmesine katkı sağlayabilir.
- Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinliklerin öğretim ortamlarında kullanılması, öğrencilerin bireysel ve grup olarak düşünme kültürü sahibi olmalarını kolaylaştırabilir.
- Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinlikler, okula ve Türkçe dersine karşı ön yargısı olan veya dikkati çabuk dağılan öğrencilerin öğrenme davranışlarının olumlu yönde geliştirilmesine fayda sağlayabilir.
- Dijital ortamda çocuk edebiyatı ürünleriyle oluşturulan düşündürücü etkinlikler EBA içeriğine entegre edilerek okullarda veya e-öğrenme ortamlarında kullanılabilir.

Kaynakça

- Akbaba, B. (2009). *Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi öğretiminde Çoklu Ortam Kullanımının Akademik Başarı ve Tutumlara Etkisi*. Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Akın, E. ve Çeçen, M. A. (2015). Çoklu Ortama Dayalı Türkçe Öğretimine ve Çoklu Ortam Araçlarına Yönelik Öğrenci Görüşleri. *Turkish Studies*, 10(7), 51-72.
- Alaylıoğlu, R. ve Oğuzkan, F. (1976). *Ansiklopedik Eğitim Sözlüğü*. İstanbul: İnkılâp ve Ala Yayınevleri.
- American the North Central Regional Educational Laboratory (NCREL). (2003). *EnGauge 21st Century Skills*. http://www.cwasd.k12.wi.us/highschl/newsfile1062_1.pdf, [Erişim Tarihi: 05.03.2022].
- Arıcı, A. F. (2018). *Çocuk Edebiyatı ve Kültürü*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2023). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çoruk, H. ve Çakır, R. (2017). Çoklu Ortam Kullanımının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına ve Kaygılarına Etkisi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 8(1), 1-27.
- Dedebali, N. C. (2014). *Çoklu Ortam Uygulamalarının Altıncı Sınıf Dinleme Becerisinin Gelişimine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi.
- Dilidüzgün, S. (2018). *Çağdaş Çocuk Yazını: Yazın Eğitime Atılan İlk Adım*. İzmir: Tudem.
- Forcier, R. C. and Descy, D. E. (2002). *The Computer as an Educational Tool: Productivity and Problem Solving*. Ohio: Merrill PrenticeHall.
- Glesne, C. (2013). *Nitel Araştırmaya Giriş* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- MEB (2019). *Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

- MEB. (2019). *PISA 2018 Türkiye Ön Raporu*. https://www.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2019_12/03105347_PISA_2018_Turkiye_On_Raporu.pdf [Erişim Tarihi: 01.02.2022].
- Kazancı, O. (1989). *Eğitimde Eleştirici Düşünme ve Öğretimi*. İstanbul: Kazancı Kitap A.Ş.
- Neo, M. - vd. (2008). Students' Perceptions of Interactive Multimedia Mediated Web-Based Learning: A Malaysian Perspective. *ASCILITE 2008- The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 658-666.
- Özcan, H. (2008). Halk Edebiyatı Metinlerinin Çocuk Edebiyatına Kaynak Olması ve Örneklem Olarak Dede Korkut Hikâyeleri. *Turkish Studies International Periodical for the Languages*, 3 (2), 582-603.
- Partnership for 21st Century Skills. (2015). *P21 Framework Definitions*. <http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21>, [Erişim Tarihi: 15.02.2022]
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Rubin, H.J. and Rubin, I.S. (1995), *Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Shwanam, S. (2020). Children Literature and Its Role in Foundational Development of a Child. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 8 (2), 1793-1795.
- Strauss, A. and Corbin, J. (2014). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2011). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türkben, T. (2019). Etkinliklerle Çocuk Edebiyatı Yapıtlarının Türkçe Öğretiminde Kullanılması. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (16), 160-179.
- Vagg, T. - vd. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think?. *Health Professions Education*, 6(3), 325-333.
- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need-and What We Can Do About it*. New York: Basic Books.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.