**İNGİLİZCE EĞİTİMİNDE KULLANILAN SENARYO TEMELLİ ETKİLEŞİMLİ VİDEOLARA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

**THE VIEWS OF THE STUDENTS ABOUT SCENARIO-BASED INTERACTIVE VIDEOS USED IN ENGLISH EDUCATION**

***Elif TAŞLIBEYAZ****Erzincan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Erzincan, Türkiye*Makale Geliş Tarihi: 27.09.2016 Yayına Kabul Tarihi:  11.04.2017

**Özet**

Bu çalışmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin İngilizce dilbilgisi eğitiminde kullanılan senaryo temelli etkileşimli videolara yönelik deneyimlerinin ve görüşlerinin incelenmesidir. Bunun için bu araştırma, öğrencilerin İngilizce eğitiminde kullanılan senaryo temelli etkileşimli videolara ilişkin görüşlerine odaklanmıştır. Çalışmanın katılımcı grubunu bir ortaokulda öğrenim gören 42 7.sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Uygulama sürecinde öğrenciler, senaryo temelli etkileşimli videolarla, üç hafta, İngilizce derslerinde çalışmışlardır. Durum çalışması olarak yürütülen çalışmada, Etkileşimli Video Değerlendirme Ölçeği ve görüşme formu ile veri toplanmıştır. Sonuçta; bu eğitimde kullanılan etkileşimli videolara yönelik görüşlerin genel olarak olumlu olduğu ortaya çıkmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Etkileşimli video, senaryo temelli öğrenme, İngilizce eğitimi, dilbilgisi.

**Abstract**

The purpose of the study is to examine experiences and views of secondary school students about scenario-based interactive videos used in English grammar education. So, this study focused on students’ views related to scenario-based interactive videos used in English education. Participants of the study comprised 42 of 7th grade students. The students studied with scenario-based interactive videos at English lessons in three weeks. Data was collected by Interactive Video Evaluation Scale and the interview form in the study which is carried out as case study. Consequently, the views about the interactive videos used in this education came out to be positive generally.

**Keywords:** Interactive video, scenario-based learning, English education, grammar.

1. Giriş

Günümüzde sıklıkla kullanılan videolar, eğitim ortamlarında fayda sağlayan(Albanese, 2005) ve öğrencilerin anlamlı öğrenme oluşturmalarına yardım eden materyaller olarak bilinmektedir(Joe, 2013; Pekdağ, 2010). Bu nedenle eğitimin her alanında videolardan yararlanmak oldukça yaygın hale gelmiştir. Son yıllarda ise gelişen uygulamalarla videolara, kullanıcıların kendi hızlarında eğitim almalarını, video üzerinde aktif yanıtlar vermelerini sağlayan bir takım etkileşim özellikleri eklenebilmekte ve böylece videoların daha kullanışlı hale getirilmesi sağlanabilmektedir(Seferoğlu, 2007). Etkileşimli video olarak adlandırılan bu videolar, öğrenenin kendi bireysel hızında ve kendi verdiği yanıtlarla çalışmanın yönünü değiştirebildiği, öğrenen ile öğrenme ortamı arasındaki iletişimi güçlendiren(Moreno & Mayer, 2007) bir sistem olarak tanımlanmaktadır(Seferoğlu, 2007).

Video ve etkileşimli videolardan eğitimin her alanında yararlanılmaktadır. Bu alanlardan biri de İngilizce eğitimidir(Kim, 2013; Zhuang, 2014). Alan yazına bakıldığında İngilizce eğitiminde videoların genel olarak; iletişim kurma, kelime öğrenme ve dilbilgisi konularında yapılmış çalışmalarda kullanıldığı dikkati çekmiştir(Baturay, Yıldırım, & Daloğlu, 2007; Demirezen, 1990; Joe, 2013; Washang, 2014). İngilizce eğitimine videoların entegre edildiği bu çalışmalarda; özellikle öğrencilerin dikkatini çekme, daha kolay ve anlaşılır bir öğrenme ortamı oluşturma konularına odaklanıldığı görülmüştür(Joe, 2013; Ono, Ishihara, & Yamashiro, 2015). İngilizce eğitiminde son zamanlarda etkileşimli video uygulamalarına da yer verilmektedir. Daha çok video oyunları ve simülasyonların kullanıldığı bu çalışmalarda ise, öğrencilere bireysel ve kendi öğrenme hızlarında öğrenebilecekleri bir öğrenme ortamı oluşturulması, İngilizce öğrenme konusundaki zorluk ve özgüven eksikliğinin giderilmesinin hedeflendiği dikkat çekmiştir(Yang, Chen, & Jeng, 2010; Zhuang, 2014).

İngilizce eğitiminde kullanılan videoların bir kısmının senaryolara dayalı olarak yapılandırıldığı görülmüştür(Türker, 1990; Zhuang, 2014). Çünkü senaryo kullanımı, videoların daha etkili olabilmesi ve konunun daha açık şekilde anlatılabilmesi açısından önemlidir(Choi, 2014; Hertzberg, 2001; Kim, 2013). Bu kapsamda bir model olarak karşımıza çıkan senaryo temelli öğrenme, amaç temelli senaryolar ve problem tabanlı öğrenmeyi içinde barındıran, onları etkili şekilde yerleştiren ve öğrenenenlerin deneyimleri ile öğrenme ortamı sunan bir öğrenme modelini ifade eder(Naidu, Menon, Gunawardena, Lekamge, & Karunanayaka, 2007; Schank, Berman, & Macpherson, 1999). Bu öğrenme modelinde, öğrenciler belli bir amaca ulaşabilmek ve konu ile alakalı bir problemi çözmek için senaryo kapsamında ilerler ve sonunda bu problemi çözerek hedefe ulaşmaya çalışırlar. Bu şekilde öğrencilerin yaşayarak öğrenmesi ve öğrenmeyi bireysel olarak deneyimlemesi mümkün hale gelmiş olur(Avcı & Bayrak, 2013; Schank et al., 1999).

Yukarıda anlatılan durumlar göz önüne alındığında senaryoların kullanıldığı etkileşimli videoların İngilizce eğitimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İngilizce, soyut ve öğrenilmesi zor bir ders olduğundan öğrencilerin bu konuda sorun yaşadığı bilinmektedir(Zhuang, 2014). Bu nedenle İngilizce eğitimini kolaylaştıracak materyallere ihtiyaç duyulmaktadır (Yuan, 2015). Son yıllarda bu konu ile ilgili bazı çalışmalar görülse de özellikle dilbilgisi konularının öğrenilmesi üzerine olan etkileşimli video çalışmalarına pek rastlanmamıştır. Halbuki İngilizce eğitiminde senaryo temelli öğrenmeye göre düzenlenmiş etkileşimli videoların öğretimi kolaylaştırma, öğrenme ortamına etkin katılım sağlayarak, bireysel öğrenmeyi destekleme konularında oldukça faydalı materyaller olabileceğine inanılmaktadır. Çünkü etkileşimli videolar sayesinde öğrencinin etkin katılımı sağlanabilir(Kolås, 2015; Vural, 2013), senaryolar yardımıyla da öğrencinin konuya olan ilgi ve merakı artırılarak(Avcı & Bayrak, 2013), problem çözerken konuyu öğrenmesine imkan tanınabilir. Bununla birlikte günümüz öğrencilerinin eğitim ihtiyaçlarının karşılanması için teknolojik araçlardan faydalanılması, bireysel (kendi öğrenme hızında) ve gerçek hayatla içiçe öğrenme ortamlarının oluşturulmasına vurgu yapıldığı bilinmektedir(Baturay et al., 2007; Demirezen, 1990; Ono et al., 2015; Türker, 1990). Fakat sınıf ortamlarının kalabalık olması ve bu tip materyallerin eksikliği nedeniyle çoğunlukla bireysel eğitim imkan tanınamamaktadır(Yuan, 2015). Bu sorunun giderilebilmesi için, -bir bilgisayar sınıfında veya evde- öğrencilerin kendi öğrenme hız ve deneyimleriyle eğitim alabilmelerine imkân tanıyan, senaryo temelli etkileşimli videoların kullanılmasının iyi bir alternatif olacağına inanılmaktadır. Bu nedenle çalışmada senaryo temelli etkileşimli videolara yer verilmiştir.

Bu çalışma, İngilizce dilbilgisi eğitiminde senaryolara dayalı etkileşimli videoların kullanımına yönelik öğrenci bakış açılarının öğrenilmesi açısından önemlidir. Ayrıca bu çalışma sayesinde öğrencilerin senaryo temelli etkileşimli videonun kullanılabilirliği, öğrenme durumları, ilgi ve katılımlarına ilişkin algılarına olumlu/olumsuz etki yapan kriterlerin tespit edilebileceğine inanılmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada, İngilizce eğitiminde kullanılan senaryo temelli etkileşimli videolara dair öğrenci görüş ve deneyimlerine odaklanılmıştır. Araştırma kapsamında değerlendirilecek olan araştırma soruları ise aşağıdaki gibidir;

İngilizce eğitiminde kullanılan senaryo temelli etkileşimli videolar öğrenciler tarafından nasıl değerlendirilmiştir?

* + Bu videoların kullanılabilirliği nasıl değerlendirilmiştir?
  + Bu videolar öğrenme açısından nasıl değerlendirilmiştir?
  + Bu videolar katılım ve ilgi açısından nasıl değerlendirilmiştir?

1. Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışmanın araştırma deseni, durum çalışmasıdır. Durum çalışması belli bir durumun derinlemesine incelendiği bir araştırma deseni olarak tanımlanabilir(McMillan & Schumacher, 2014). Bu çalışmada durum çalışması seçilmesinin sebebi, senaryo temelli etkileşimli videolarla ilgili öğrenci deneyimlerinin derinlemesine incelenmesidir.

Veri toplama araçları

Bu çalışmada Öğrenme Nesnesi Değerlendirme Ölçeği(Gürer & Yıldırım, 2014), bu çalışmaya uyarlanmış ve öğrenci görüşlerini almak üzere “Etkileşimli Video Değerlendirme Ölçeği” haline getirilmiştir. Bu ölçekte yer alan üç kritere göre öğrencilerin senaryo temelli etkileşimli videoya yönelik görüşleri değerlendirilmiştir. Ayrıca araştırmacı tarafından araştırma sorularına göre hazırlanmış görüşme soruları ile öğrencilerin görüş ve deneyimleri derinlemesine incelenmiştir. Etkileşimli video değerlendirme ölçeğine çalışmanın katılımcılarının hepsi, görüşmeye ise katılımcılar arasından gönüllülük esasına göre seçilen 12 öğrenci katılmıştır.

Katılımcılar

Bu çalışmanın katılımcılarını, Erzurum’da bir devlet ortaokulunda bulunan ve bu okuldaki şubeler arasından rastgele seçilen iki 7.sınıf şubesini kapsayan 42 öğrenci oluşturmaktadır. Bu okuldaki öğrenciler, kolay ulaşılabilir olmaları nedeniyle bu çalışmanın katılımcıları olmuşlardır. Bu okuldaki 7.sınıf öğrencilerinin seçilmesinin sebebi ise, materyalde yer alan konunun İngilizce’nin temel konuları arasında yer alan ve gelecekteki konuların öğrenilmesini etkileyen dilbilgisi konularının(geçmiş, şimdiki, gelecek zamanlar), bu öğrenciler tarafından öğrenilmesindeki zorlukların İngilizce öğretmenleri tarafından ifade edilmiş olmasıdır.

Materyal Hazırlama ve Uygulama Süreci

Araştırmacı öğrenme materyalini, (Titiz, 2001) tarafından geliştirilen ve bu çalışmaya uyarlanan senaryo temelli öğrenme adımlarına göre oluşturmuştur. Bu adımlar aşağıdaki gibidir;

Şekil 1. Materyal hazırlama adımları

Eğitimsel hedeflerin Belirlenmesi

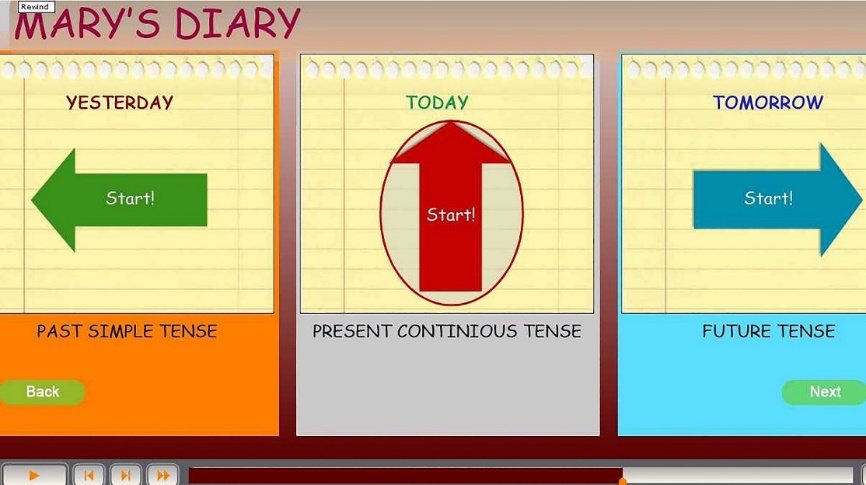
Araştırmacı, okulda görev yapan iki İngilizce öğretmeni ile görüşmeler yapmış ve bu görüşmeler sonunda, 7.sınıf öğrencilerinin dilbilgisi konularını öğrenmede sorun yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Bu nedenle eğitimsel hedefler, bu konulara(geçmiş, şimdiki, gelecek zamanlar) göre belirlenmiş ve materyalde videolardan önce eğitimsel hedeflerin gösterilmesine karar verilmiştir.

Örnek Olayın Seçilmesi

Araştırmacı, materyali hazırlarken öğrencilerin kendi deneyimleri ile öğrenmelerini, problem çözmelerini sağlayan senaryo temelli öğrenmeden yararlanmaya karar vermiştir. Bu nedenle öğrencilerin dikkatini çekecek bir senaryo tasarlamıştır. Bunun için de bir çocuğun kaybolması üzerine odaklanan bir örnek olay videosu elde etmiştir.

Senaryoların Tasarlanması

Araştırmacı öncelikle örnek olay videosuna göre tasarlayacağı materyal için öykü yaprakları oluşturmuştur. Bunun için seçilen örnek olay videosunun; geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanları anlatmak üzere üç parçaya ayrılmasına karar verilmiştir. Bu videolara göre “bugün”, “dün” ve “yarın” etkinliklerini içeren üç farklı etkileşimli video tasarlanması ve bu süreçte öğrencilere dedektif rolü verilerek kayıp çocuğu bulmalarının istenmesi düşünülmüştür. Bu etkileşimli videoların içeriğinde üç zamanın (şimdiki, geçmiş ve gelecek) dilbilgisi kurallarının da İngilizce öğretmenleri yardımıyla anlatılması uygun bulunmuştur.



Resim 1. Kayıp çocuğun günlüğünü gösteren ekran kaydı

Senaryoların Hazırlanması

Senaryo tasarlandıktan sonra öğrenciler için kayıp çocuğun günlüğünden(dün, bugün, yarın etkinlikleri) yola çıkılarak, çocuğun yaptığı/yapacağı etkinliklerin ve olayın çözülmesine yönelik ipucu videolarının da yer aldığı birer etkileşimli video tasarlanmıştır. Bu videolara, öğrencinin tıkladığı butona göre etkinliği gösteren, anlatılan konunun anlaşılmasının yanı sıra, kayıp çocuğu bulmaya yönelik ipuçları veren alıştırma soruları eklenmiştir. Böylece öğrencinin bireysel olarak çalışmasını ve yaptığı etkinliklerle kayıp çocuğu bulabilmesini sağlayan, birbirinin devamı niteliğinde olan üç farklı etkileşimli video tasarlanmıştır.

Son olarak; öykü yapraklarına göre oluşturulacak etkileşimli videoya uygun etkileşim türleri belirlenmiştir. Etkileşim türlerinden, öğrencilerin ekranlar arasında geçiş yapmasını sağlayan (ileri, geri, oynat) yönlendirme, videolarda yer alan etkinlikleri ve ipucu videolarını(tip video-1, tip video-2) istedikleri sırada izlemelerini sağlayan kontrol etme ve soruları cevaplayıp onlara göre dönüt almalarını sağlayan diyalog kurma etkileşimlerine (Moreno & Mayer, 2007) yer verilmiştir.

****

Resim 2. Etkileşimleri gösteren bir video ekranı

Bu videolar hazırlanırken materyal tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmuştur. Özellikle ekran tasarımında bu yaştaki öğrencilerin dikkatini çekecek renklere, etkileşimlere, görsellere ve videolara (Mayer, 2002) yer verilmiştir. Ayrıca ekran tasarımı ve öğelerin yerleşiminde bu öğrencilerin yaşları dikkate alınmıştır.

Uygulama

Bu süreçte öğrenciler üç hafta boyunca İngilizce derslerini bilgisayar laboratuvarında geçirmiş ve etkileşimli videolarla bireysel olarak çalışmışlardır. Öğrencilerin çalışma süreleri her hafta yaklaşık olarak 20 dakika sürmüştür. Öğrenciler bu materyallerle bireysel olarak çalıştıktan sonra, konu ile ilgili bazı sorular sormuş ve öğretmenin yönlendirmesiyle bu konulara yönelik (öğrendikleri zamanlara göre) bazı cümleler de kurmuşlardır. Bu üç haftanın sonunda öğrencilerin bu materyale yönelik görüşlerinin ele alınmasını sağlayan bir ölçek ve görüşme soruları ile veri toplanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri

Araştırmanın geçerlik ve güvenirliğinin sağlanması amacıyla materyal hazırlama ve araştırma süreci, İngilizce öğretmenlerinden yardım alınarak yapılandırılmıştır. Kullanılacak ölçeğin önceden geçerlik ve güvenirlik hesaplamalarının yapılmış olmasına özen gösterilmiştir. Ayrıca görüşme formu, araştırma soruları ve bu ölçekte geçen bir materyali değerlendirirken kullanılması gereken üç kriter dikkate alınarak hazırlanmıştır. Görüşme formu tasarımında uzman öğretim elemanlarının ve İngilizce öğretmenlerinin görüşleri göz önünde bulundurulmuştur. Analiz aşamasında ise, araştırmacı öncelikle birkaç görüşme kaydını analiz etmiş, ortak kod ve temalar oluşturmuş, daha sonra tüm verileri analiz etmiş, gerekli durumlarda kod ve temalarda güncellemeler yapmıştır.

Veri Analizi

Öğrencilerin görüşlerine yönelik olarak uygulanan ölçek betimsel analize tabi tutulmuş ve ölçek maddelerinin ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Ayrıca araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme sorularına verilen cevaplar, içerik analizi yoluyla analiz edilmiştir.

1. Bulgular

Elde edilen bulgular, araştırma soruları ışığında başlıklar halinde sunulmuştur. Görüşmelerden elde edilen cevapların frekans değerleri de temaların sonuna yerleştirilmiştir. Bulgularda, öğrenci ifadelerinin yer aldığı alıntılara -öğrenci isimleri Ö1, Ö2 şeklinde gösterilerek- yer verilmiştir.

Öğrencilerin Senaryo Temelli Etkileşimli Videolara İlişkin Değerlendirmeleri

Kullanılabilirlik

Tablo 1. Etkileşimli video değerlendirme ölçeği kullanılabilirlik faktörü

|  | **N** |  | **s.s** |
| --- | --- | --- | --- |
| Video materyalindeki yazılar rahatlıkla okunabiliyordu. | 42 | 4,79 | ,682 |
| Video materyali içindeki konular açık bir şekilde sunulmuştu. | 42 | 4,71 | ,554 |
| Görsel açıdan video materyali beğendim. | 42 | 4,69 | ,604 |
| Video materyali kolayca kullanabildim. | 42 | 4,64 | ,618 |
| Video materyalin kullanımı basitti. | 42 | 4,60 | ,734 |
| Video materyalindeki butonlar (bağlantılar) kolay anlaşılabiliyordu. | 40 | 4,60 | ,841 |
| Video materyalinin kullanımını öğrenmek kolaydı. | 42 | 4,55 | ,942 |
| Video materyalindeki konular mantıklı bir sıraya göre hazırlanmıştı. | 42 | 4,55 | ,861 |
| Video materyaldeki bölümler arası geçiş kolaydı | 42 | 4,45 | ,968 |
| Bu video materyalini kullanabilecek düzeyde bilgisayar becerisine sahibim. | 42 | 4,43 | ,801 |
| Video materyalindeki görsellerin (resim, grafik, video vb.) kalitesi çok düşüktü. | 42 | 1,83 | 1,124 |
| Video materyalinin ekran tasarımı karmaşıktı. | 42 | 1,81 | 1,254 |

Tablo 1’e bakıldığında kullanılabilirlik özelliğine ait maddelerin öğrenciler tarafından olumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu tabloya göre, ölçekte yer alan maddelerden video materyalin kullanılabilirlik özelliği ile ilgili en çok “Video materyaldeki yazılar rahatlıkla okunabiliyordu” maddesine katılım oranının yüksek (=4,79) olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca “Video materyal içindeki konular açık bir şekilde sunulmuştu” maddesine olan katılım oranının da yüksek olduğu dikkati çekmiştir(=4,71). Bu noktadan hareketle, öğrencilerin video üzerinde en çok beğendikleri detayın videodaki bilgilerin açık, net olarak sunulması ve materyaldeki öğelerin rahat okunması olduğu söylenebilir.

Görüşme sonuçlarına bakıldığında öğrencilerin videonun kullanılabilirliği konusunda sıkıntı yaşamadıkları, butonların, yazıların ve videoların yerleşiminden memnun oldukları, bu etkileşimli videoların kullanımının kolay olduğu fikri üzerinde birleştikleri görülmüştür(*n=8*). Fakat videolar ile çalıştıkları bilgisayarlardan kaynaklanan bazı sorunlar nedeniyle videoların hepsini akıcı bir şekilde izleyemedikleri üzerine yorumda bulundukları da ortaya çıkmıştır(*n=5*). Yorumlardan bazılarına aşağıda yer verilmiştir;

*“ …Videolardaki ileri, geri düğmeleri ve ne yapacağımızı gösteren açıklamalar vardı, bunlarla daha rahat kullanabildim…” Ö3*

*“…Arada videolar donuyordu, o yüzden tam izleyemiyorduk, bazen bundan dolayı sıkıntı yaşadım…” Ö8*

Algılanan Öğrenme

Tablo 2. Etkileşimli video değerlendirme ölçeği algılanan öğrenme faktörü

|  | **N** |  | **s.s** |
| --- | --- | --- | --- |
| Video materyalindeki görseller (resim, buton vb.) konuyu öğrenmeme yardımcı oldu. | 42 | 4,76 | ,617 |
| Video materyali kullanarak konuyu daha iyi öğrendim. | 42 | 4,74 | ,497 |
| Video materyali ile çalışmak konuyu öğrenmeme yardımcı oldu | 42 | 4,69 | ,749 |
| Bu video materyali sayesinde yeni bilgiler öğrendim | 42 | 4,57 | ,668 |
| Video materyali kullanmak konu ile ilgili etkinlikleri daha çabuk yapmamı sağladı. | 42 | 4,55 | ,739 |
| Video materyali kullanarak konu ile ilgili soruları kolaylıkla cevaplayabilirim. | 42 | 4,55 | ,772 |
| Video materyali yardımı ile bu konuyu video kullanılmayan konulardan daha iyi öğrendim. | 42 | 4,33 | ,954 |

Tablo 2’ye bakıldığında algılanan öğrenme özelliğine ait maddelerin öğrenciler tarafından olumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu tabloya göre, ölçekte yer alan maddelerden, algılanan öğrenme özelliği ile ilgili en çok “Video materyalindeki görseller (resim, buton vb.) konuyu öğrenmeme yardımcı oldu.” maddesine katılım oranının yüksek (=4,76) olduğu görülmektedir. Ayrıca “Video materyali kullanarak konuyu daha iyi öğrendim” maddesine olan katılım oranının da yüksek olduğu dikkati çekmiştir(=4,74). Bu noktadan hareketle öğrencilerin algıladıkları öğrenme durumlarının genel olarak yüksek olduğu ve materyalde yer alan öğelerden faydalandıkları, bu öğelerin öğrenmelerini artırdığını düşündükleri söylenebilir.

Görüşme sonuçlarına bakıldığında ise öğrencilerin algılanan öğrenme konusunda olumlu yorumlar yaptıkları görülmüştür. Bu konuda senaryoya dayalı etkileşimli videolarda yer alan etkileşimlerin ve senaryonun öğrencilere uzman rolü vermesinin onları öğrenme konusunda pozitif yönde etkilediği ortaya çıkmıştır(*n=7*). Ayrıca öğrenciler, ipucu videolarında yer alan zamanlar ile ilgili cümlelerin yetersiz olduğuna yönelik yorumlarda yoğunlaşmışlardır(*n=4*). Yorumlardan bazılarına aşağıda yer verilmiştir;

*“ …Videolarda kayıp çocuğu bulmak için ipucu topluyorduk o yüzden daha dikkatli izledim videoları…” Ö1*

*“…Videolarda daha çok cümle olsaydı daha fazla kelime öğrenebilirdik, mesela şimdiki zamanla ilgili daha çok örnek cümle olmasını isterdim…” Ö9*

Katılım ve İlgi

Tablo 3. Etkileşimli video değerlendirme ölçeği katılım ve ilgi faktörü

|  | **N** |  | **s.s** |
| --- | --- | --- | --- |
| Video materyali eğlenceliydi. | 42 | 4,81 | ,397 |
| Video materyali kullanarak ders işlemek eğlenceliydi. | 41 | 4,73 | ,501 |
| Genel olarak video materyalinde anlatılan konuyu sevdim. | 42 | 4,71 | ,554 |
| Dersteki etkinlikleri yapmak için video materyali dikkatlice inceledim. | 42 | 4,62 | ,661 |
| Video materyali yeniden kullanmak isterim. | 42 | 4,62 | ,697 |
| Video materyali dikkatimi konu üzerinde toplamamı sağladı. | 42 | 4,60 | ,701 |
| Video materyali dersteki etkinliklere ilgimi artırdı. | 42 | 4,60 | ,665 |
| Video materyali konuyu öğrenme isteğimi artırdı. | 42 | 4,50 | ,741 |
| Video materyali konuya merakımı artırdı. | 42 | 4,50 | ,741 |
| Video materyali dersteki etkinliklerin tamamını yapmama yardımcı oldu. | 42 | 4,40 | ,734 |
| Video materyali, anlatılan konu üzerinde derinlemesine düşünmemi sağladı. | 42 | 4,02 | 1,093 |

Tablo 3’e bakıldığında katılım ve ilgi özelliğine ait maddelerin öğrenciler tarafından olumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu tabloya göre, ölçekte yer alan maddelerden video materyalinin katılım ve ilgi özelliği ile ilgili en çok “Video materyali eğlenceliydi” maddesine katılım oranının yüksek (=4,81) olduğu görülmektedir. Bu noktadan hareketle öğrencilerin videonun ilgi ve katılımını artırmasının sebebi olarak, materyali eğlenceli bulmaları gösterilebilir.

Görüşme sonuçlarına bakıldığında öğrencilerin, katılım ve ilgi konusunda olumlu yorumlar yaptıkları görülmüştür. Özellikle materyalde yer alan etkileşimlerin(video butonları, sorular, yönergeler) ilgilerini çektiği (*n=6*) ve aynı videoyu istedikleri kadar izleyebilmelerinin, istedikleri ekrana geri dönebilmelerinin derse olan ilgi ve katılımlarını artırdığını belirtmişlerdir(*n=5*). Son olarak öğrenciler, kendilerine bir çocuğu bulma görevi verilmesinin, dersi oyun gibi algılamalarını sağladığını da ifade etmişlerdir(*n=4*).

*“ …İngilizce dersi bu videolar sayesinde daha eğlenceli geçti, yani videolarla öğrenmek güzeldi, bir de çocuğu bulmak için uğraştığımız için ders işliyormuşuz gibi gelmedi…” Ö6*

*“…Sonraki hafta ne olacak diye bekliyordum, bu hoşuma gitti. Kendi kendimize çalışıp sonra arkadaşlarla konuşuyorduk…” Ö1*

*“ …Videoları istediğimiz kadar baştan baştan izleyebiliyorduk yani anlayana kadar…” Ö8*

1. Tartışma ve Sonuç

İngilizce eğitiminde etkileşimli video kullanmaya yönelik öğrencilerin deneyim ve görüşlerinden elde edilen bulgularda temel olarak; öğrencilerin video materyali açık, net ve kolay kullanımlı bulduğu görülmüştür. Öğrencilerin, materyalin etkileşim öğeleri ile donanmış, senaryo temelli olması nedeniyle öğrenmelerine destek olduğunu düşündükleri ve bu materyali eğlenceli olarak değerlendirdikleri açığa çıkmıştır. Ayrıca görüşmeler sırasında elde edilen bulgular, öğrencilerin İngilizce dersine yönelik daha olumlu hissettiklerini de göstermiştir. Elde edilen bu bulgular, literatür ışığında yorumlanmıştır.

Öğrencilerin İngilizce eğitiminde kullanılan bu videoların içeriklerinin açık ve net sunulması nedeniyle kullanımını kolay bulduğu görülmüştür. Bu sonucun sebebi, materyalin tasarım ilkelerinden basitlik ve görsel öğelerin dikkate alınarak hazırlanmış olması olabilir. Çünkü bu konuda, materyal tasarım ilkelerine göre açık olarak sunulan, görsel öğeler içeren, yazıları kolaylıkla okunan materyallerin daha kullanışlı ve etkili olduğuna yönelik sonuçlar mevcuttur(Demirel & Altun, 2010; Duman, 2013; Fleming & Levie, 1978). Dahası materyal hazırlama sürecinde öğrencilerin yaş düzeyleri de dikkate alınmış(hedefe uygunluk ilkesi) ve İngilizce öğretmenlerinden materyale yönelik dönütler alınarak materyal üzerinde bazı değişiklikler yapılmıştır (zamanlarda kullanılacak cümleler, kelimeler, renkler vb.). Bu nedenle de materyalin öğrenciler açısından kullanışlı olarak değerlendirildiği düşünülebilir. Ancak materyal ile ilgili öğrencilerin daha çok örnek içermesini talep etmesi, çok örnek ilkesinin ihmal edildiğinin göstergesi olabilir.

Çalışmadan elde edilen diğer bulgu; materyalin öğrencilerin öğrenme ve ilgileri üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmasıyla ilişkilidir. Bu bulgu; etkileşimler ve senaryo temelli öğrenme açısından iki kısımda incelenebilir. İlk olarak; videolardaki etkileşimlerin, öğrencinin aktif olmalarını ve bireysel hızlarına göre çalışmalarını sağlayarak öğrenmelerini olumlu şekilde etkilemiş olabileceği, bu bulgunun sebebi olabilir. Bu konuda yapılan İngilizce eğitimine yönelik olan/olmayan çalışmalara bakıldığında, etkileşimlerin ilgi çekici bileşenler olarak değerlendirildiği, öğrenciyi aktive ettiği, güçlü öğrenmeyi sağladığı görülmüştür (Domagk, Schwartz, & Plass, 2010; Kolås, 2015; Moreno & Mayer, 2007; Yang et al., 2010; Zhuang, 2014). Ayrıca yapılan çalışmalarda, etkileşimli videoların dinamik bir ortam sağlayarak daha bireysel ve eğlenceli bir eğitim ortamı oluşturduğu da ortaya çıkmıştır(Moreno & Mayer, 2007; Petan, Mocofan, & Vasiu, 2014). Bu nedenle öğrencilerin, etkileşim özelliği ile materyale olan ilgilerinin arttığı, bireysel olarak çalışabildikleri ve daha aktif olabildikleri için öğrenmelerinin güçlendiği söylenebilir. İkinci olarak; materyalde bir senaryo dâhilinde kayıp çocuğun bulunmasının istenmesinin, öğrencilerin dersi oyun gibi algılamalarına sebep olduğu, bu sayede derste eğlendikleri ve konuya olan ilgilerinin arttığı düşünülebilir. Bu konuda yapılan çalışmalarda, konuların senaryo dâhilinde ilerleyen bir oyun olarak görülmesinin öğrencilerin derse/konuya olan ilgilerinde ve öğrenmelerinde olumlu bir gelişmeye sebep olduğu görülmüştür(Bozkurt & Genç Kumtepe, 2014; Kapp, 2012; Muntean, 2011; Yang et al., 2010).

Bulgulardan çıkarılabilecek bir diğer sonuç da; öğrencilerin bu materyal sayesinde İngilizce dersinde eğlendikleri ve derse karşı daha olumlu hissettiklerinin görülmesidir. İngilizce dersi öğrencilerin genel olarak öğrenmede zorluk yaşadıkları, sıkıcı buldukları ve verim alamadıkları bir ders olarak bilinmektedir(Karal & Berigel, 2006; Zhuang, 2014). Bu materyal sayesinde öğrencilerin derse olan bakış açılarında az da olsa bir değişiklik meydana geldiği ve eğlendikleri için daha hevesli oldukları da görüşmeler sırasında dikkati çekmiştir.

Sonuç olarak; materyalde etkileşim öğeleri de dâhil olmak üzere tüm elemanların ve yerleşimlerinin açık, net olmasının materyalin kullanımını olumlu şekilde etkilediği ortaya çıkmıştır. Ayrıca materyalde etkileşimler sayesinde bireysel öğrenmeye imkân veren ve ders sürecini oyunlaştıran unsurlara yer verilmesinin öğrencinin İngilizce dersindeki öğrenme algısı ile ilgisine katkıda bulunduğu görülmüştür. Öğrenci görüşlerinden çıkan sonuçlara göre İngilizce eğitiminde kullanılacak materyaller konusunda sunulacak öneriler ise aşağıdaki gibi sıralanabilir;

* Öğrencilerin ilgisini çekecek (materyalin açık ve net olmasını sağlayacak) öğelere yer verilmesi,
* Materyaller hazırlanırken dersin öğretmeninin görüşlerinin ve materyal tasarım ilkelerinin dikkate alınması,
* Öğrencilere hazırlanacak olan materyallerde etkileşim unsurlarına yer verilmesi,
* Öğrencinin yaşına göre olan ve ona görevler/sorumluluklar veren etkileşimli materyaller tasarlanması,
* Öğrencinin öğrenirken eğlenmesini de sağlayacak unsurlar (görsel, etkileşim, senaryo) içeren materyaller kullanılması,
* Öğrencinin yaşına uygun olacak konu örneklerin sayısının belirlenmesi, bu konuda materyal tasarlanmadan önce öğrencilerin görüşlerinin alınması,
* Öğrencilerin materyali kullanacakları bilgisayarların, bu materyalin kullanımında sorun çıkarmayacak özelliklere sahip olmasına dikkat edilmelidir.

1. Kaynaklar

Albanese, M. (2005). Coming to a medical school near you: full motion video medical education. *Medical education, 39*(11), 1081-1082.

Avcı, D. E., & Bayrak, E. B. (2013). Investigating Teacher Candidates’ Opinions Related to Scenario-Based Learning: An Action Research. *Elementary Education Online, 12*(2), 528-549.

Baturay, M. H., Yıldırım, İ. S., & Daloğlu, A. (2007). Web-Tabanlı İngilizce Kelime Öğretimi ve Tekrar Modeli. *Politeknik Dergisi, 10*(3).

Bozkurt, A., & Genç Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim Konferansı*.

Choi, E. (2014). Second Language Learning Through Drama: Practical Techniques and ApplicationsJoe Winston (Ed.). New York, NY: Routledge, 2012. *TESOL Journal, 5*(4), 792-795.

Demirel, Ö., & Altun, E. (2010). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*: Pegem Akademi Yayıncılık.

Demirezen, M. (1990). Video kullanımının yabancı dil öğrenimine getirdikleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5*(5).

Domagk, S., Schwartz, R. N., & Plass, J. L. (2010). Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior, 26*(5), 1024-1033.

Duman, G. B. (2013). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde materyal geliştirme ve materyallerin etkin kullanımı. *Ana Dili Eğitimi Dergisi, 1*(2), 1-8.

Fleming, M. L., & Levie, W. H. (1978). *Instructional message design: Principles from the behavioral sciences*. New Jersey: Educational Technology.

Gürer, M. D., & Yıldırım, Z. (2014). Öğrenme nesnesi değerlendirme ölçeği’nin (ÖNDÖ) geliştirilmesi, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Eğitim ve Bilim, 39*(176).

Hertzberg, M. (2001). Using Drama To Enhance the Reading of Narrative Texts.

Joe, J. O. (2013). A Study on a Business English Teaching-Learning Method Using Movies and Videos. *STEM Journal, 14*, 63-89.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Karal, H., & Berigel, M. (2006). Yabancı dil eğitim ortamlarının bilişim ve iletişim teknolojileri (BİT) kullanarak zenginleştirilmesi: XI. "Türkiye'de İnternet" Konferansı Bildirileri.

Kim, K. T. (2013). Using Video in the English Literature Classroom: Literary Analysis, Theology, Cain, and Kung Fu. *영상영어교육, 14*(3), 1-18.

Kolås, L. (2015). *Application of interactive videos in education.* Paper presented at the Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET), 2015 International Conference on.

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of learning and motivation, 41*, 85-139.

McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2014). *Research in education: Evidence-based inquiry*: Pearson Higher Ed.

Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review, 19*(3), 309-326.

Muntean, C. I. (2011). *Raising engagement in e-learning through gamification.* Paper presented at the Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL.

Naidu, S., Menon, M., Gunawardena, C., Lekamge, D., & Karunanayaka, S. (2007). *How scenario-based learning can engender reflective practice in distance education*: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers New Jersey.

Ono, Y., Ishihara, M., & Yamashiro, M. (2015). Blended Instruction Utilizing Mobile Tools in English Teaching at Colleges of Technology. *Electrical Engineering in Japan, 192*(2), 1-11.

Pekdağ, B. (2010). Kimya öğreniminde alternatif yollar: animasyon, simülasyon, video ve multimedya ile öğrenme. *Türk Fen Eğitimi Dergisi, 7*(2), 79-110.

Petan, S., Mocofan, M., & Vasiu, R. (2014). *Enhancing learning in massive open online courses through interactive video.* Paper presented at the The International Scientific Conference eLearning and Software for Education.

Schank, R. C., Berman, T. R., & Macpherson, K. A. (1999). Learning by doing. *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, 2*, 161-181.

Seferoğlu, S. S. (2007). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.

Titiz, M. T. (2001). Ezbersiz eğitim yol haritası. *Ankara: PegemA Yay*.

Türker, F. (1990). Bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde coursebuilder programı ile ingilizce dilbilgisi yazılım denemesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5*(5).

Vural, O. F. (2013). The Impact of a Question-Embedded Video-Based Learning Tool on E-Learning. *Educational Sciences: Theory and Practice, 13*(2), 1315-1323.

Washang, S. (2014). Boosting Vocabulary Retention through Adding a Video Component to the Vocabulary Building Classes in English for Specific Purpose Situations. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 136*, 89-93.

Yang, J. C., Chen, C. H., & Jeng, M. C. (2010). Integrating video-capture virtual reality technology into a physically interactive learning environment for English learning. *Computers & Education, 55*(3), 1346-1356.

Yuan, L. (2015). Research on the key technology of the personalized English learning system. *International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science*.

Zhuang, Y. L. (2014). *A Research of the Application of Visual Simulation Technology in College English Teaching.* Paper presented at the Advanced Materials Research.

Extended Abstract

Video and interactive videos are used in all areas of education. One of the areas is English education(Kim, 2013; Zhuang, 2014). In literature, it is seen that videos in English education are generally used at communication, vocabulary and grammar subjects (Baturay et al., 2007; Demirezen, 1990; Joe, 2013; Washang, 2014). It is emerged that scenario-based learning is also given place as well as videos in this education. Even, it has found that some videos configured as scenario-based (Türker, 1990; Zhuang, 2014). Scenario-based learning is based on progressing and solving a problem under the scenario in order to achieve a particular goal(Naidu et al., 2007; Schank et al., 1999). Thus, it is possible that students are able to learn by experiencing individually (Avcı & Bayrak, 2013; Schank et al., 1999).

Some problems are lived in English education. Because language learning is difficult and abstract by nature (Zhuang, 2014). Thus, it is required the materials which facilitate the English training (Yuan, 2015). In order to overcome these challenges, to identify the elements where students live some difficulties and to contribute on this education, the materials are created by combining components of interactive videos and scenario-based learning in this study. So, this study focused on students’ views related to scenario-based interactive videos used in this education.

Firstly, materials of the study were decided to design. Thus, the researcher interviewed two English teachers, who said that their 7th grade students were confused about the present continuous, past and future tenses. Therefore, it was decided to use those tenses in the materials. Then, the materials were designed considering scenario-based material preparation principles(Titiz, 2001). Educational goals were determined in order to teach these tenses for the first step of the principles. In the second step, the researcher selected a video that narrated the case of a missing child. In the third step, the case video was divided into three parts for explaining each tense. “today”, “yesterday” and “tomorrow” activities were given place in these three videos. The students were given the role of the expert looking for the child, and were directed to gather clues by looking the child’s diary. In the fourth step, the three videos were also separated into some parts as clue videos (tip videos) for each tense, interaction types were determined and three materials of the study were created.

The research design of the study is case study. Participants of the study were 42 students that are educated at a state secondary school in Turkey. Interactive Video Evaluation Scale and an interview form which is presented according to the criteria (usability, learning and participation, interest) in the scale are created. Then, it started the implementation process. In this process, the students studied the videos individually for an average of 20 minutes in each of three weeks in a computer lab. In the end of the three weeks, data was collected with the help of the scale and the interview form. The scale was applied descriptive analysis, the answers of the interview questions were analyzed by content analyses.

Findings of the study are evaluated according to usability, learning and participation, interest criteria. Primarily, the students expressed that materials are easy to use and clear about usability criteria *(n=8).* But, they said that videos are not watched fluently due to the technical problems *(n=5).* Secondly, it was seen that the students have positive opinions about the learning. It occurred that interactivities and the scenario which gives expert role to the students in the videos affect them positively about the learning *(n=7).* In addition, the students expressed that sample sentences about the tenses (present continuous, past simple and future tenses) in the videos are insufficient *(n=4).*

Lastly, it was also seen that students have positive opinions about participation, interest criteria. Students expressed that interactivities in the materials are interesting. Especially, the students said that the materials increase interest and participants of them because of watching the same video repeatedly or returning the screens whenever they want *(n=5).* Moreover, they expressed that they perceived the lesson as a game thanks to the materials which give some responsibilities about finding a missing child *(n=4).*

In conclusion, the students are positively affected due to the elements of the materials and their placements in the video are clear. It is seen that the materials contributed learning and interest of the students because of giving place the elements (interactivities, duties/responsibilities) which gamify the lesson process and allow individual learning. Some of the suggestions about the materials which will be used in English education according to results of the students’ views can be listed as follows;

* Interactivity elements can be used in the materials about English education.
* Interactive materials and games which are appropriate for ages of the students and gives some duties and responsibilities them, can be designed.
* Students’ ages and views can be taken into account while the number of sample sentences about the subject is determined.