

Öğretim Yazılımlarının Önemi ve Uygulanabilirliğine Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri*

Mehmet Arif Özerbaş¹ Özlem Can²

Öz

Bu çalışmanın amacı öğretim yazılımlarının önemine ve uygulanabilirliğine yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşlerini incelemektir. Betimsel araştırma yöntemlerinden olan özel durum çalışmasının kullanıldığı bu çalışmanın katılımcılarını Millî Eğitim Bakanlığı bünyesindeki ilkokullarda görev yapmakta olan 28 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışmanın verileri yarı yapılandırılmış mülakatlar aracılığıyla toplanmıştır. Mülakatlar katılımcıların izni dahilinde ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmış, Nvivo 9 programı kullanılarak içerik analizine tabi tutulmuştur. Çalışmanın sonunda sınıf öğretmenlerinin kalıcı öğrenmeyi sağlama, öğrenilenlerin pekiştirilmesi, anlamlı öğrenme, derse görsellik katma gibi hedeflerle derslerinde öğretim yazılımlarını kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda çalışmaya katılan sınıf öğretmenleri yazılımların öğretimde etkisini artırmak amacıyla bu yazılımların deneylerle ve alıştırmalarla desteklenmesi gerektiğini, öğretim programlarına yazılımların kullanımıyla ilgili ekleme yapılmasını ve öğrenci düzeyine uygun bir içerikte olması gerektiği yönünde önerilerde bulunmuşlardır.

Anahtar Sözcükler: Sınıf öğretmenleri, sınıf eğitimi, öğretim yazılımları.

Abstract

The aim of this study is to examine the opinions of primary school teachers on the importance and applicability of instructional software. In the study, as one of the descriptive research methods case study is used and study group consisted of 28 primary school teachers working in the primary schools in the Ministry of Education. The study data were collected through semi-structured interviews carried out with primary school teachers. The conducted interviews were recorded by tape recorder with the permission of the participants and subjected to content analysis using the Nvivo 9 program. At the end of the study, the results show that primary school teachers use teaching software in their lessons for the purposes such as ensuring permanent learning, consolidating the learners, meaningful learning, adding visualization to the lesson. Also, the primary school teachers participated in the study have suggested that these software should include experiments and exercises in order to increase the effect of software in teaching, and adding to the curriculum about the use of software they should be appropriate to the student level.

Keywords: Primary school teachers, primary education, instructional software.

*Bu çalışmanın bir kısmı 4. Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

¹ Mehmet Arif Özerbaş, Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, ozerbas@gazi.edu.tr

² Özlem Can, Doktora Öğrencisi, Gazi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, ozlemcan@hotmail.com

Giriş

Bilim ve teknolojiadaki gelişmenin hızlı bir şekilde artması, toplumun her alanını olduğu gibi eğitim uygulamalarını da etkilemektedir. Çünkü teknoloji, toplum ve eğitim arasında çok yakın bir ilişki vardır. Teknoloji toplumu değiştirdikçe, insanların genel beceri düzeyleri değişir ve doğal olarak eğitimden beklentiler de artar (Kurtdebe Fidan, 2008).

Eğitim ve teknoloji, insan yaşamının daha etken duruma getirilmesinde önemli rolü olan iki temel öğedir. Her iki öğe de insanın doğal ve sosyal çevresinde egemen olma yönünde gösterdiği çabalarda başvurduğu önemli temel araç olmuştur. Eğitim, insanın doğuştan kazandığı gizil güçlerin ve yeteneklerin açığa çıkarılmasında, onun daha olgun, yaratıcı ve yapıcı bir varlık olarak gelişip büyümesine hizmet etmiştir. Teknoloji ise, insanoğlunun eğitim yoluyla kazandığı bilgi ve becerilerden daha etken, daha verimli biçimde yararlanabilmesinde, onları daha sistemli ve bilinçli olarak uygulayabilmesinde yardımcı olmuştur (Alkan, 2005). Bilim ve teknoloji, her alanda insan yaşamını ve toplumun sosyo-ekonomik yapısını etkilemekte; pek çok konuda yanıtı daha az, yeterli ve nitelikli bilgiye olan gereksinim giderek artmaktadır (Ersoy, 1997).

Çağımızın teknolojik gelişmeleri eğitim uygulamalarına yeni imkanlar sağlamakta, böylelikle kullanılan ortam ve yöntemler zenginleşmektedir (Koşar ve Çiğdem, 2003). Eğitim hizmetlerini daha geniş kitlelere daha kaliteli biçimde götürebilmek için çağdaş eğitim teknolojisinin tüm olanaklarından etkili bir biçimde yararlanmak gerekir. Bu olanaklardan yararlanmak suretiyle öğrenme-öğretme ortamını iyileştirmek, eğitimin kalitesini yükseltmek ve eğitim hizmetlerinin kapsamını genişletmek mümkündür (Yüksel, 2003). Bu olanakların en önemlilerinden birisi de öğretim yazılımlarıdır (Akkoyunlu, 2005; Aydoğmuş, 2010; Durukan, 2011; Kazu ve Yavuzalp, 2008).

Öğretim yazılımları, bilgisayar destekli öğretimi gerçekleştirmek amacıyla hazırlanmış, öğretim materyalleridir. Öğretilen konuların bilgisayar programlama dillerinden, yazarlık araçlarından ya da yazarlık dillerinden yararlanılarak hazırlanan öğretim araçlarına, öğretim yazılımları denilmektedir (Kazu ve Yavuzalp, 2008). Ayrıca öğretim yazılımları işlenecek konunun bilgisayar destekli olarak ele alınması için düzenlenmiş olan bilgisayar programlarıdır (Aydoğmuş, 2010). Öğretim yazılımları önceden belirlenmiş konular için öğrenme kaynağı olarak düzenlenebildikleri gibi, diğer öğrenme ortamlarını destekleyici bir araç olarak da kullanılabilirler (Alkan, Deryakulu ve Şimşek, 1995, s. 131).

Bayram (2004), öğretim yazılımlarının öğretim boyutuna katkılarını şu şekilde sıralamıştır:

- Çoklu öğretim ortamları hazırlamaya yardımcı olur.
- Öğrencilerin öğrenme esnasında bir bölümü tekrar etmelerine olanak tanıyarak bireysel ihtiyaçlarını karşılar.

- Öğrencilerin dikkatlerini çeker, motive eder ve hatırlamalarını kolaylaştırır.

- Soyut nesnelere çocuklar için somutlaştırarak öğrenmelerini kolaylaştırır.

- Öğretim zamanından tasarruf sağlar. Öğretim zamanını öğrenci belirleyebilir.
- Tehlikeli olabilecek ortamlar simülasyon sayesinde güvenli olarak gözlemlenebilir.
- Tekrar ve uygulamalar sayesinde kalıcılık sağlanır.

Öğretim yazılımlarının taşınması gereken özellikler ise şunlardır (Şeniş, 1991, s. 1-2):

- İçerik, basılı materyal hazırlama anlayışı ile oluşturulmamalıdır.
- Yazılımlar hazırlanırken mevcut sistemler göz önünde bulundurularak ileri yazılım teknolojilerinden yararlanılmalıdır.

- Yazılım, programlı öğretime uygun yapıda olmalıdır.
- Yazılım, öğrencinin ilgisini çekecek görsel özelliklere sahip olmalıdır.
- Yazılımda öğrencilerin rahatlıkla ulaşabilecekleri ve kullanımlarına rehberlik edecek yardım öğeleri bulunmalıdır.

- Öğrencilerin bireysel farklılıklarının dikkate alınabilmesi için yazılım dallara ayrılan programlama yapısına göre hazırlanmalıdır. Böylece öğrencinin bireysel hızına bağlı olarak bölümler atlanabilir.

- Öğrenci başarısını ölçerek sonuçları daha sonra istatistiksel bilgi olarak vermek amacıyla depo eder.

- Yazılımlar herhangi bir dersin parçası veya özeti değil, tümünü kapsamalıdır.
- Yazılım içerisindeki bölümler ve küçük birimler arasındaki geçişler kolaylıkla yapılabilir.

- Animasyon, simülasyon, örnek, deney, soru, problem çözümü gibi öğeleri içermelidir.
- Deyim, kanun, kısaltma vb. önemli kavramlara izlenince esnasında kolayca erişilebilir.

Öğretimi öğrenciler için ilginç hale getirmek, öğretmenin görevlerini kolaylaştırmak, birinci kaynaktan bilgi edinmeye olanak sağlamak, öğrenme kaynaklarını çoğaltabilmek, öğrencilerin gereksinimlerine uygun öğrenme ortamları yaratarak öğrencilere vatandaşlık sorumluluğu kazandırmak, belirli mesleklere yatkınlıklarını sağlama ve üst öğrenim kurumları için hazırlayabilme amaçlarına ulaşabilmek için ilköğretim sistemimizde ve ilköğretim okullarımızda çağdaş eğitim teknolojisi açısından belli teknolojilerin kullanılması gerekmektedir. Günümüzde verimli eğitimin çağdaş eğitim teknolojisi anlayışına dayalı uygulamalarla gerçekleştirilebileceği uluslararası düzeyde kabul edilmiştir. Bu anlayışa dayalı uygulamaların ön koşulu ise öğretim teknolojilerine dayalı eğitim sistemidir. Öğretim sürecinde bilgisayar teknolojilerinin kullanılmasında etkili unsurlardan birinin de öğretim yazılımları olduğunu düşündüğümüzde; bu teknolojinin günümüzde tüm eğitim kademelerinde uygulamaya konulmuş olması nedeniyle önemi gittikçe artmaktadır (Ayvacı, Bakırcı ve Başak, 2014). İncelenen yerli ve yabancı literatür içerisinde bu araştırmaya benzer bazı araştırmaların

olduğu görülmektedir. Ancak ilkokulun eğitim teknolojilerine dayalı uygulamalara yoğun bir şekilde yer verilen bir kademe olması ve bu kademedeki yer alan öğrencilerin somut işlemler döneminde yer alması nedeniyle öğrenme-öğretme süreçlerindeki teknolojik uygulamalar daha çok önem arz etmektedir (Demirel ve Altun, 2012; Sever, 2011; Yanpar Yelken, 2012). Bu nedenle mevcut araştırmada sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını kullanımlarına ilişkin görüşlerinin araştırılması alan yazındaki önemli bir eksikliği dolduracağı düşünülmektedir.

Amaç

Bu çalışmada, öğretim yazılımlarının önemi ve uygulanabilirliğine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır:

Sınıf öğretmenlerinin;

1. Öğretim yazılımlarını tercih etme sebepleri nelerdir?
2. Öğretim yazılımlarını kullanma sıklıkları nasıldır?
3. Öğretim yazılımlarının öğrenme sürecine olumlu etkisine yönelik görüşleri nasıldır?
4. Öğretim yazılımlarının öğrenme sürecine olumsuz etkisine yönelik görüşleri nasıldır?
5. Öğretim yazılımlarının daha etkili olabilmesine yönelik önerileri nelerdir?

Yöntem

Betimsel nitelikte olan bu çalışmada özel durum yöntemi kullanılmıştır. Özel durum yöntemi bir olayı derinlemesine incelemeye imkân sağlayan bir yöntemdir. İncelenecek durum bazen bir okul, bir öğrenci veya bir kişi olabilir (Denscombe, 1998; Wellington, 2000). Bu yöntem bir durumun özelliği ve kompleksliği üzerine odaklanır ve farklı veri toplama tekniklerinin bir arada kullanılmasına imkân sağlar (Cohen & Manion, 1994; Stake, 1995; Çepni, 2007). Çalışmanın katılımcıları Millî Eğitim Bakanlığı bünyesindeki ilkokullarda görev yapan 28 sınıf öğretmenidir. Veri toplama aracı, bünyesinde Bilgi Teknoloji (BT) sınıfı bulunan 28 ilkokulda yürütülmüş olup çalışmanın katılımcılarını bu yazılımlara eğitim öğretim sürecinde yer veren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmada etik kuralları gereği örneklem grubunda yer alan sınıf öğretmenleri Ö1, Ö2, Ö3,.....,Ö25 şeklinde kodlanmıştır.

Veri Toplama Aracı ve Verilerin Analizi

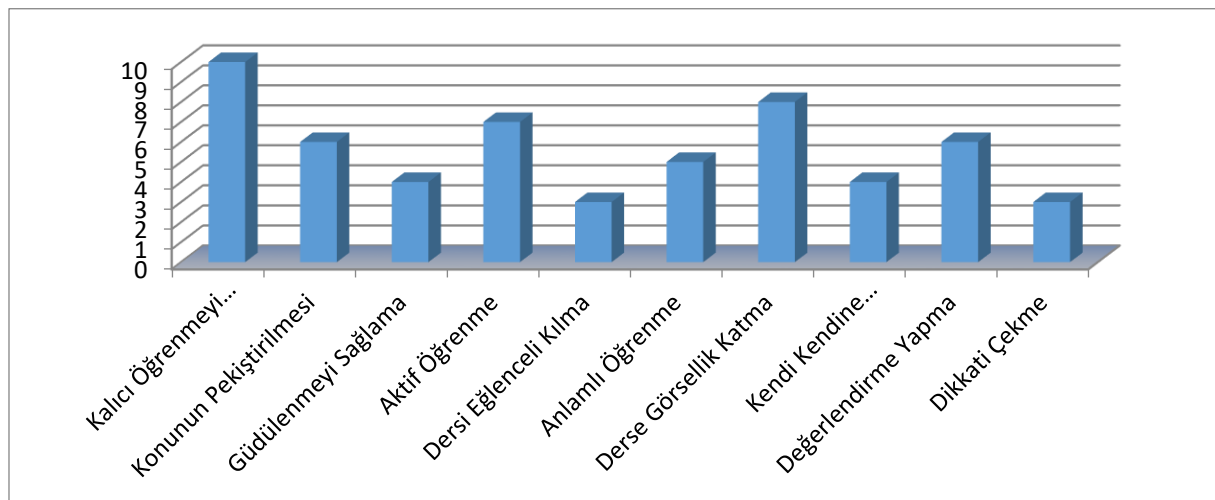
Çalışmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış mülakat kullanılmıştır. Mülakat soruları sınıf öğretmenlerinin öğretim yazılımlarının önemi ve uygulanabilirliğine yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla oluşturulmuştur. Çalışmanın amacına uygun olarak hazırlanan mülakat soruları sınıf eğitimi alanında uzman 2 (iki) öğretim elemanının görüşleri doğrultusunda yeniden düzenlenmiştir. Sınıf öğretmenleriyle yapılan mülakatlar kayıt altına alınarak, ulaşılan veriler NVivo 9 Programı kullanılarak içerik analizine tabi tutulmuştur. İçerik analizi, belirli kurallara dayalı

kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik bir tekniktir. Metin veya metinlerden oluşan bir kümenin içindeki belli kelimelerin veya kavramların varlığını belirlemeye yönelik yapılıdır. Araştırmacılar bu kelime ve kavramların varlığını, anlamlarını ve ilişkilerini belirler ve analiz ederek metinlerdeki mesajlara ilişkin çıkarımlarda bulunurlar (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011).

Öğretmenlerin mülakat sorularına verdikleri cevaplar sınıf eğitimi alanında uzman 1(bir) öğretim elemanı tarafından tekrar sınıflandırılmış ve yapılan sınıflandırmalar karşılaştırılarak bağımsız gözlemciler arası uyum (Çepni, 2010) ile çalışmanın güvenilirliği sağlanmaya çalışılmıştır. Bağımsız iki gözlemcinin yaptığı sınıflandırmanın tutarlılığına bakılmıştır. İki gözlemcinin yaptığı sınıflandırmadan elde edilen verilerin kodlamalarının tutarlılık oranları NVivo 9 Programı kullanılarak içerik analizine tabi tutulmuştur. Elde edilen verilerin kodlamalarının tutarlılık oranları 0.78 (Kappa Güvenirlik Katsayısı) olarak hesaplanmıştır. Kappa katsayısı 0.40 ile 0.75 arasında ise makul bir uyuşma, 0.75 ve üstü ise mükemmel bir uyuşma olarak kabul edilmektedir (Şencan, 2005). Araştırmamızdaki bu oran, bağımsız gözlemciler tarafından yapılan puanlamaların tutarlı olduğunu, testin kategorilere göre analizinin güvenilir olduğunu göstermektedir. Farklı olan kodlamalar konusunda ise bağımsız gözlemciler görüş birliğindedir.

Bulgular ve Yorum

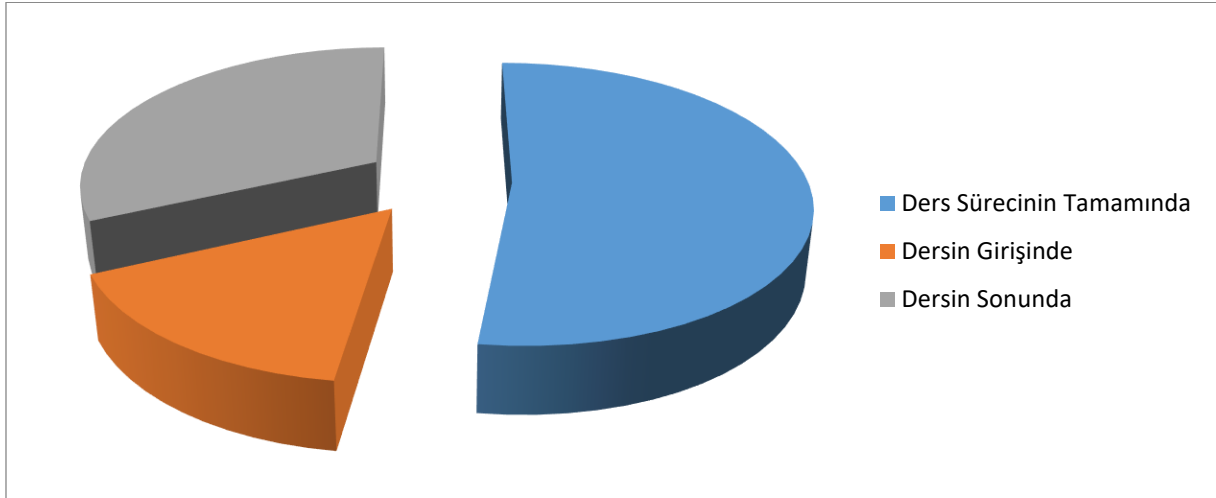
Öğretim yazılımlarının önemi ve uygulanabilirliğine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada sınıf öğretmenlerinin verdikleri cevaplardan elde edilen bulgular, sınıf öğretmenlerinin konu ile ilgili görüşleri ve bu görüşlere ait öğretmen frekansları sırasıyla Grafik 1, Grafik 2, Tablo 1, Tablo 2 ve Grafik 3'te gösterilmektedir. Sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını tercih etme sebeplerine ilişkin görüşleri ve frekansları Grafik 1'de gösterilmiştir.



Grafik 1. Sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını tercih etme nedenleri

Grafik 1 incelendiğinde sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını daha çok tercih etme nedenleri arasında kalıcı öğrenmeyi sağlama, konunun pekiştirilmesi, aktif öğrenme, dersi eğlenceli kılma, kendi kendine öğrenmeyi sağlama ve derse görsellik katma yer almaktadır. Aktif öğrenmeyi gerçekleştirmek amacıyla öğretim yazılımlarını kullandığını belirten Ö14 kodlu öğretmen *''Öğretim yazılımları sayesinde öğrenciler görerek, yaparak, yaşayarak öğreniyorlar. Günlük hayata transfer ve kalıcı bilgiler sağlanıyor. Öğrenme pekiştiriliyor.''* şeklinde görüş bildirmiştir. Kalıcı öğrenmeyi sağlamak amacıyla öğretim yazılımları kullandığını belirten Ö12 kodlu öğretmen *''Öğrencilerin daha çabuk kavramasını sağlıyor, derse ilgiyi artırıyor, güdülenmeyi sağlıyor, konunun daha iyi kavranmasını sağlıyor, daha çok duyuya hitap ettiği için kalıcılığı sağlıyor.''* şeklinde görüşünü belirtmiştir. Konunun pekiştirilmesi için öğretim yazılımlarını kullandığını belirten Ö4 *''İlgileri artırıyor. Kalıcı oluyor. Hevesli oluyorlar. Etkili öğrenme oluyor.''* şeklinde görüş bildirmiştir. Anlamli öğrenmeyi gerçekleştirmek amacıyla öğretim yazılımlarını kullandığını söyleyen Ö19 kodlu öğretmen *''Öğrencilerin bilgileri uzun süreli belleğe kodlamalarında çok önemli oluyor. Yarak yaşayarak öğrenmelerini sağlıyor. Bilgi kalıcı oluyor.''* olarak düşüncelerini dile getirmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını kullanma zamanlarına yönelik görüşler Grafik 2'de verilmiştir.



Grafik 2. Sınıf öğretmenlerinin derslerinde öğretim yazılımlarını kullanma zamanları

Grafik 2 incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin öğretim yazılımlarını çoğunlukla ders sürecinin tamamında ve dersin sonunda kullandıkları görülmektedir. Öğretim yazılımlarının kullanımını dersin geneline yaydığını belirten Ö18 kodlu öğretmen *''Dersin başından sonuna kadar öğretim yazılımlarını kullanabiliyorum. Dersin girişinde, etkinlik kısmında veya ders sonunda konuyla ilgili yazılımlar öğretimi destekliyor ve işimi kolaylaştırıyor.''* şeklinde görüş bildirmiştir. Dersin sonunda öğretim yazılımlarını kullandığını belirten Ö20 kodlu öğretmen ise, *''Dersin sonunda öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlamak ve*

değerlendirme çalışmalarına kaynak olarak kullanmak amacıyla kullanıyorum'' diyerek düşüncesini belirtmiştir. Dersin başında öğretim yazılımlarını kullandığını belirten Ö01 ise ''Dersin girişinde bu yazılımları kullanmak öğrencilerin dikkatini derse daha çabuk ve kolay bir şekilde çekiyor. Güdülenmiş olan öğrenci grubuyla dersin devamını getirmek benim için daha kolay olurken öğrenciler için de daha zevkli oluyor'' diyerek öğretim yazılımlarının kullanımına yönelik zamanlama sorusunu yanıtlamıştır. Öğretim yazılımlarının öğrenme sürecine olumlu ve olumsuz etkisine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri Tablo 1 ve Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 1. Öğretim Yazılımlarının Öğrenme Sürecine Olumlu Etkisine Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri

Öğretim Yazılımlarının Olumlu Etkileri	Frekans
Öğrenciyi Aktif Hale Getirme	5
Bilgiye Hızlı Ulaşma	4
Güdülenmeyi Artırma	3
Kalıcılığı Sağlama	5
Öğrencinin Dikkatini Çekme	2
Anlamayı Kolaylaştırma	2
Görsellik Katma	4

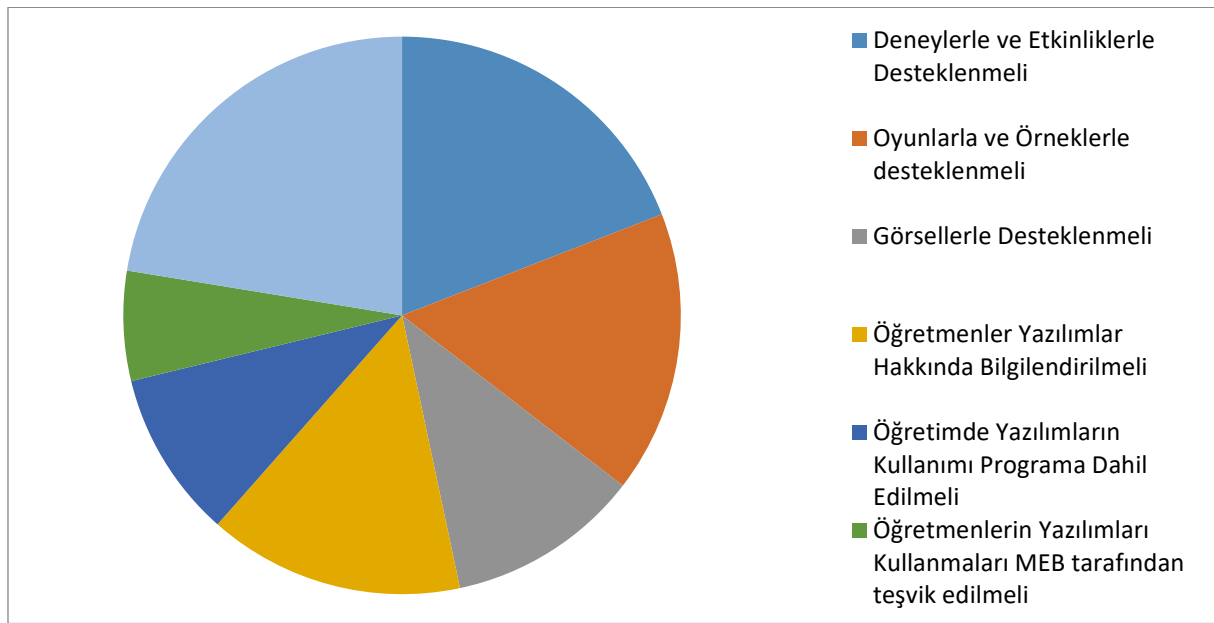
Tablo 1 incelendiğinde sınıf öğretmenlerinin öğretim yazılımlarının olumlu etkilerine yönelik kalıcılığı sağlama ve anlamayı kolaylaştırma maddelerine daha çok değindikleri görülmektedir. Öğretim yazılımlarının öğrenme sürecine olumlu etkisine yönelik kalıcılığı sağladığını belirten Ö07 kodlu öğretmen ''Motivasyonları artıyor. Ders daha ilgi çekici oluyor. Öğrenciler arasındaki iletişim ve iş birliği artıyor. Dersin işlenişi kapsamında öğrenilenlerin unutulması çok zor oluyor.'' şeklinde görüş bildirmiştir. Yazılımların olumlu etkisine ilişkin motivasyonu artırdığını belirten Ö08 ise ''İlgiyi artırıyor, motive oluyorlar, kalıcı öğrenme oluyor, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkarıyor. Becerisini geliştiriyor.'' diyerek düşüncelerini ifade etmiştir. Görselliğin olumlu etki sağlamasıyla ilgili olarak ise Ö03 ''Yazılımlar çocukların dikkatini çekmekte, görselleştirmekte yardımcı olmaktadır.'' şeklinde görüşünü belirtmiştir.

Tablo 2: Öğretim Yazılımlarının Öğrenme Sürecine Olumsuz Etkisine Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri

Öğretim Yazılımlarının Olumsuz Etkileri	Frekans
Pahalı Olması	5
Zaman Konusunda Sıkıntı Yaratması	4
Sınıf Yönetimine Zarar Vermesi	5
Öğretimsel Niteliğin Yetersiz Kalması	3
Özel Donanım Ve Beceri Gerektirmesi	4
Eğitim Programını Desteklememesi	2
İçeriğe Uygun Olmaması	2

Tablo 2 incelendiğinde sınıf öğretmenlerinin öğretim yazılımlarının olumsuz etkilerine yönelik pahalı olması ve sınıf yönetimine zarar vermesi maddelerine daha sık değindikleri anlaşılmaktadır. Ö13 kodlu öğretmen *''Farklı illerde ve şartlarda çalıştım. Ekonomik olarak kötü okullarda çalıştığım yıllarda bu tür teknolojilerden yararlanamıyorduk.''* diyerek öğretim yazılımlarının olumsuz özelliklerinden pahalı olmasına dikkat çekmiştir. Öğretim yazılımlarının sınıf yönetimi olumsuz etkilediğini belirten Ö24 kodlu öğretmen *''Derste öğrencileri kontrol etmekte zorlanıyorum. Yazılımla ilgili dikkatlerini çeken bir durum olduğunda dersin akışına zarar verecek şekilde kontrollerini kaybedebiliyorlar.''* şeklinde görüş bildirmiştir.

Öğretim Yazılımlarının daha etkili olmasını sağlamak için yapılması gerekenlere yönelik sınıf öğretmenlerinden alınan görüşler Grafik 3'de verilmiştir:



Grafik 3. Öğretim Yazılımlarının Daha Etkili Olabilmesi İçin Öneriler

Grafik 3'e baktığımızda; sınıf öğretmenleri öğretim yazılımlarının daha etkili olmasını sağlamak için deneylerle ve etkinliklerle desteklenmelidir görüşü üzerine odaklanmışlardır. Öğretim yazılımlarının deney ve etkinliklerle desteklenmesi hususunda Ö05 kodlu öğretmen *''Yazılımlar sayesinde konuyu öğrencilere farklı şekillerde anlatabiliyoruz. Az materyalle daha çok anlatabiliyoruz. Dönüt alabiliyoruz. Öğretim yazılımlarının deney ve etkinlikleri geliştirilirse derslere daha çok katkıda bulunur.''* şeklinde görüş bildirmiştir. Ö16 kodlu öğretmen ise *''Öğretimde yazılımların kullanımının programa dahil edilmesinin, bu teknolojilerin kullanımını daha sistematik hale getirebileceği''* yönünde düşüncelerini dile getirmiştir.

Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada elde edilen bulguları beş başlık altında toplamak mümkündür:

Birincisi sınıf öğretmenlerinin öğretim yazılımlarını tercih etme nedenlerine bakıldığında öğretmenlerin öğretim yazılımlarını genellikle anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirme, dersi eğlenceli hale getirme, konunun pekiştirilmesi, kalıcı öğrenmeler sağlama ve derse görsellik katmak amacıyla kullandıkları görülmüştür. Eğitim kurumları, öğrenci öğrenmelerinin niteliğini artırmak, teknoloji okuryazarı bireyler yetiştirmek, daha geniş kitlelere eğitim hizmeti götürebilmek ve eğitim maliyetlerini azaltmak gibi başlıca nedenlerle öğretim teknolojilerini yaygın olarak kullanmaktadırlar (Gülbahar, 2005). Teknoloji kullanımı öğrencilerin yaptıkları etkinlikleri daha eğlenceli hale getirmekte ve öğrencilerin yaşamlarında önemli bir yere sahip olmaktadır. Ayrıca, öğrencilerin bilgisayar teknolojilerini kullanarak yaptıkları çalışmalarda öğrenme deneyimleri daha zevkli bir hale gelmektedir (Murphy ve Beggs,2003). Öğretim konuları ve öğretmenin kullanacağı yöntem ve teknikler, birden fazla duyu organını etkilerse öğrenme daha kalıcı hale gelir. Bu sebeple, öğretim konularının işlenmesinde gözlem, deney gibi birçok duyuya hitap eden yöntemler kullanıldığı takdirde öğrenme kolaylaşacaktır. Artık günümüzde öğretim faaliyetlerinde sadece dinleyerek anlamaya çalışan öğrenci yerine, derse aktif olarak katılan, soru soran, bazı konuları kendine özgü plan ve tekniklerle araştıran, bulduklarını sistemli hale getirip düzenleyen, karşılaştırmalar yapan, gözleyen, düşünüp sonuç çıkaran ve bu şekilde derse katılan öğrenci istemektedir. Öğrencilere yaparak yaşayarak ve hatta yaratarak öğrenme fırsatı verilmeli ve sağlanmalıdır. Öğrenciler yaş ve gelişim seviyelerine uygun olarak bizzat gerçek yaşam, eşya ve olaylarla karşılaştırılmalı, öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarına çalışılmalıdır (Ergün ve Özdaş, 1997). Bu gibi becerileri kazandırmak amacıyla öğretim yazılımları sınıf öğretmenleri tarafından tercih edilir hale gelmiştir.

Araştırmadan elde edilen diğer bir bulgu öğretim yazılımlarını kullanma sıklıklarıyla ilgilidir. Sınıf öğretmenleri öğretim yazılımlarını genellikle ders sürecinin tamamında ya da ders sonu değerlendirme aracı olarak kullanmaktadırlar. Ayrıca öğretmenler ünite sonlarında ve haftada en az bir kere öğretim yazılımlarını kullandıklarını ifade etmişlerdir. Carvalho Knighton ve Keen Rocha (2007) tarafından yürütülen çalışmada da öğretim teknolojilerinden yararlanılarak gerçekleştirilen uygulamaların dersin sadece belirli bir bölümü yerine sürecinin tamamında etkin olarak kullanılmasının gerekliliği belirtilmiştir.

Araştırmanın üçüncü ve dördüncü alt problemlerinden öğretim yazılımlarının öğrenme sürecine etkisine yönelik görüşler incelendiğinde öğretim yazılımlarının olumlu ve olumsuz özelliklerine rastlanılmıştır. Öğrenciyi aktif hale getirme, bilgiye hızlı ulaşma, güdülenmeyi artırma, kalıcılığı sağlama, öğrencinin dikkatini çekme, anlamayı kolaylaştırma, derse görsellik katma yazılımların olumlu özellikleri olarak gösterilmiştir. Bu alanda yapılan çalışmalar incelendiğinde,

bilgisayar destekli öğretimin ve öğretimi teknolojilerinin öğrenci başarısı üzerinde etkili olduğunu göstermiştir. Bu sonuç ülkemizde ve yurtdışında farklı alanlarda ve düzeylerde yapılan birçok araştırma tarafından desteklenmektedir (Bülbül, 2009; Karademir, 2009; Derviş, 2009; Okur, 2009; Yenice, 2003; Ergörün, 2010; Hançer, 2007; Aykanat, Doğru ve Kalender, 2005; Akçay, Aydoğdu, Şensoy ve Yıldırım, 2005; Aycan, 2002; Çömek ve Bayram, 2006; Köse, Çelik, Katrancı ve Pektaş, 2009; Pektaş, Solak ve Türkmen, 2006; Traynor, 2003; Yiğit ve Akdeniz, 2003; Çepni, Taş ve Köse, 2006; Liao, 2007; Akpınar, 2005; Saka ve Yılmaz, 2005; Çekbaş, Yakar, Yıldırım ve Savran, 2003; Çağiltay, 2001; Dockery, 2006). Bu araştırmanın bulguları ile alan yazındaki konuyla ilgili çalışmaların bulguları paralellik göstermektedir. Çeliköz ve Erişen de (2007) bilgisayar destekli ile öğretim materyallerinin öğrencinin ilgisini daima canlı tuttuğunu, öğrenciye kendi hızında öğrenme imkân tanıdığını belirtmişlerdir. Öğretim yazılımlarına dönük derslerde disiplin sorunu, her öğrenciye veya derse uygun olmaması, maliyetli oluşu, kullanımının bilgi ve beceri gerektirmesi öğretmenler tarafından olumsuz görüşler olarak nitelendirilmiştir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde öğretim yazılımlarının genel olarak öğrenme sürecine olumlu yönde katkı sağladığı düşünülmekte olup bazı sınırlılıklar dolayısıyla öğretime fazla bir etkisinin bulunmadığını belirten çalışmalara da rastlanmıştır (Güvercin, 2010).

Son olarak öğretim yazılımları kullanımında etkililiği sağlamak için öğretmenlerin önerilerine bakıldığında öğretmenler yazılımların öğrenci seviyesine uygun olması gerektiğini, içeriğin oyunlarla ve örneklerle desteklenmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Ayrıca katılımcılar yazılımların görsellerle harmanlanması, ders konularının deney ve etkinliklerle pekiştirilmesine de dikkat çekmişlerdir. Bülbül (1999) de bu konuyla ilgili olarak öğretim yazılımlarının, tasarım açısından animasyonlar, ekranda kullanılan renkler, yazı stilleri, grafikler, eğitici oyunlar gibi faktörlerin öğrenciyi etkili öğrenmeye teşvik ettiğini belirterek, tasarımdaki önemine dikkat çekmiştir. Asan ve Güneş (1999: s. 14) de öğretim yazılımlarının öğrenme kuramları ve bunlara bağlı öğrenme ilkeleri göz önüne alınarak hazırlanması gerektiğini belirtmişlerdir. Teknoloji destekli öğretimin uygulayıcılar tarafından daha çok dikkat çekmesi ve kullanılabilmesi için yazılımların öğretim programlarına dahil edilmesi, öğretmenlerin öğretim yazılımları konusunda MEB tarafından desteklenmesi şeklinde görüş bildirmişlerdir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar ile bu konuda yapılan diğer araştırmaların sonuçlarına dayalı olarak bazı öneriler geliştirilmiştir:

- Yazılımların öğrenci seviyesine hitap etmesi için öğretim yazılımları titizlikle hazırlanmalıdır.
- Derse ayrılan zamanı olumsuz yönde etkilememesi için öğretmenler tarafından etkili ve verimli kullanılmalıdır.

- Öğretim yazılımlarının kullanımı eğitimde teknoloji entegrasyonuna karşı dirençli eğitimciler sebebiyle öğretim programına dahil edilmeli, ve uygulayıcıları teşvik etmek amacıyla MEB tarafından hizmet içi eğitimler yapılmalıdır.

- Yazılımların farklı öğretim yaklaşımlarına ve bireysel farklılıklara yönelik olması için öğretim yazılımları çeşitli görseller, deneyler vb. etkinliklerle çeşitlendirilmelidir.

Bu araştırma sınıf öğretmenleriyle yapılan mülakatla sınırlıdır. Yapılan mülakat, öğrenme ortamlarında öğretim yazılımlarının sınıf öğretmenleri tarafından nasıl kullanıldığına dair bir veri sunmamaktadır. Bu nedenle daha sonraki araştırmalarda sınıf öğretmenlerinin öğrenme ortamlarında öğretim yazılımlarını derslerine nasıl entegre ettikleri gözlem yoluyla da incelenmelidir. Son olarak söz konusu bulguların araştırmanın katılımcı grubu ile sınırlı olduğu düşünüldüğünde daha genellenebilir bulgular elde edilebilmesi için söz konusu araştırmaya benzer özellikte diğer bölümlerin öğretmenleri üzerinde de benzer çalışmaların gerçekleştirilmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Akçay, S., Aydoğdu, M., Şensoy, Ö. & Yıldırım, H.İ. (2005). Fen Eğitiminde İlköğretim 6.sınıflarda Çiçekli Bitkiler Konusunun Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 13(1), 103-116.
- Akkoyunlu, B. (2005). *Öğretim yazılımları, bilgisayar ve eğitimde kullanılması*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Akpınar, Y. (2005). *Bilgisayar Destekli Eğitimde Uygulamalar* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Alkan, C. (2005). *Eğitim Teknolojisi*. (7. Baskı) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Alkan, C., Deryakulu, D., ve Şimşek, N. (1995). Öğretim teknolojilerine giriş "Disiplin süreç ürün". *Ankara: Önder Matbaacılık*.
- Asan, A. ve Güneş, G. (1999). İlköğretim 1. Kademe Okullarında Okutulmakta olan Hayat Bilgisi Dersini Destekleyici bir Eğitim Yazılımı Tasarımı ve Geliştirilmesi. *Eğitimde Bilgi Teknolojileri Sempozyumu, EBİT'99*, Bursa, Turkey, 14-16 October, 1999.
- Aycan, Ş. (2002). Fen Bilgisi Eğitiminde Bilgisayar Destekli Çalışmanın Faydaları; Demirci (Manisa)'de Bir Örnek. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 16, 197-204.
- Aydoğmuş, B. S. (2010). *Matematik öğretmenlerinin öğretim yazılımlarından yararlanma konusundaki görüşleri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aykanat, F., Doğru, M. ve Kalender, S. (2005). Bilgisayar Destekli Kavram Haritaları Yöntemiyle Fen Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 13(2), 391-400.
- Ayvacı, H. Ş., Bakırcı, H. ve Başak, M. H. (2014). Fatih projesinin uygulama sürecinde ortaya çıkan sorunların idareciler, öğretmenler ve öğrenciler tarafından değerlendirilmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 20 – 46.
- Bayram, S. (2004). Eğitsel Yazılımların Özellikleri ve Seçimi. *I. Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Bilfen Okulları, K. Çamlıca, İstanbul.
- Bülbül, H. İ. (1999). Öğretim amaçlı bilgisayar yazılımlarında ekran tasarımı. *Milli Eğitim Dergisi*. 144, 74-79.

- Bülbül, O. (2009). Fizik dersi optik ünitesinin bilgisayar destekli öğretiminde kullanılan animasyonların ve simülasyonların akademik başarıya ve akılda kalıcılığa etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Büyüköztürk, S., Kılıç Çakmak, E., Akgün, O. E., Karadeniz, S. ve Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri (8.Baskı)*. Ankara: PEGEM Akademi.
- Carvalho Knighton, K. M. ve Keen Rocha L. (2007). Using technology to enhance the effectiveness of general chemistry laboratory courses. *Journal of Chemical Education*, 84(4), 727-730.
- Cohen, L. ve Manion, L. (1994). *Research methods in education (fourth edition)*. Newyork: rutledge.
- Çağiltay, K., Çakıroğlu, J., Çağiltay, N. ve Çakıroğlu, E. (2001). Öğretimde Bilgisayar Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 21, 19-28.
- Çekbaş, Y., Yakar, H., Yıldırım, B. ve Savran, A. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitimin Öğrenciler Üzerine Etkisi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(4) makale 11.
- Çeliköz, N. ve Erişen, Y. (2007). Eğitimde bilgisayar kullanımı. (Edit. : Özcan, D. ve Eralp, A.). Ankara: Pegama Yayıncılık.
- Çepni, S., Taş, E. ve Köse, S. (2006). The Effects of Computer Assisted Materials on Students' Cognitive Levels, Misconceptions and Attitude Toward Science. *Computers and Education*, 46, 192-205.
- Çepni, S. (2007). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş (gözden geçirilmiş baskı)*. Trabzon: Celepler matbaacılık.
- Çepni, S. (2010). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş (5.Baskı)*. Trabzon: Ofset Matbaacılık
- Çömek, A. ve Bayram, H. (2006). Fen Bilgisi Öğretiminde Isı Konusunun Bilgisayar Destekli Öğretim Materyalleri İle Öğretilmesi. VI. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, (s.192-197), İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Demirel, Ö. ve Altun, E. (2012). Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı. Ankara: PegemA.
- Denscombe, M. (1998). *The good research guide for small-scale social research projects*. Buckingham: Open University Pres.
- Derviş, N. (2009). *Bilgisayar destekli fen ve teknoloji öğretiminin öğrencilerin "yaşamımızı etkileyen manyetizma" ünitesindeki akademik başarılarına, tutumlarına ve bilimsel düşünme becerilerine etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Dockery, J. A. (2006). *The Effectiveness of Computer Assisted Instruction in preparing academically at risk students for the Georgia High School Graduation test*. Workforce Education Forum, Chapella University, 120.
- Durukan, E. (2011). Öğretim yazılımlarının farklı aşamalarda kullanımının başarıya etkisi: Dil bilgisi öğretimi örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 1(4).
- Ergün, M. ve Özdaş, A. (1997). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. İstanbul, Kaya Matbaacılık.
- Ergörün, O. (2010). *Bilgisayar destekli fizik öğretiminin öğrenci başarısına ve öğrencilerin tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ersoy, Y. (1997). Okullarda Matematik Eğitimi: Matematikte Okur-Yazarlık. *Ankara: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. Sayı: 13, 115-120
- Gülbahar, Y. (2005). Web destekli öğretim ortamında bireysel tercihler. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(2). 76-82
- Güvercin, Z. (2010). *Fizik dersinde simülasyon destekli yazılımın öğrencilerin akademik başarısına, tutumlarına ve kalıcılığa olan etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Hançer, A.H. (2007). Fen Eğitiminde Yapılandırmacı Yaklaşım Dayalı Bilgisayar Destekli Öğrenmenin Kavram Yanılgıları Üzerine Etkisi. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 69-81.

- Karademir, E. (2009). *Bilgisayar destekli öğretimin öğrencilerin fen ve teknoloji dersi elektrik ünitesindeki akademik başarı düzeylerine, bilimsel süreç becerilerine ve tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Kazu, İ. Y. ve Yavuzalp, N. (2008). Öğretim yazılımlarının kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Eğitim ve Bilim*, 33 (150), 110-126.
- Koşar, E., ve Çiğdem, H. (2003). Eğitim Ortamı Tasarımı, Araç-Gereç ve Materyal Özellikleri. *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Öğreti Pegem A Yayıncılık.
- Köse, S., Çelik, H., Katrancı, M. ve Pektaş, H.M. (2009). 5. Sınıflarda Ses ve Işık Ünitesinin Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 17(2), 649-658.
- Kurtdede Fidan, N. (2008). İlköğretimde Araç Gereç Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Kuramsal Eğitimbilim*, 1 (1), 48-61.
- Liao, Y. C. (2007). Effects computer assisted instruction on students' achievement in Taiwan: A meta analysis. *Computer and Education*, 48, 216-233.
- Murphy ve Beggs, 2003 Murphy, C., Beggs, J., Hickey, I., O'Meara, J., Sweeney, J., "National Curriculum: Compulsory School Science- Is It Improving Scientific Literacy?", *Educational Research*, 43, 2, 189-199, 2001.
- Okur, N. (2009). *Bilgisayar destekli öğretimin fen bilgisi öğretmen adaylarının elektromanyetik dalganın tanecik modeli konusunu öğrenmelerine etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İnönü Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Pektaş, M., Solak, K., & Türkmen, L. (2006). Bilgisayar Destekli Öğretimin Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Sindirim Sistemi ve Boşaltım Sistemi Konularını Öğrenmeleri Üzerine Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), 465-472.
- Saka, A. Z., ve Yılmaz, M. (2005). Bilgisayar destekli fizik öğretiminde çalışma yapraklarına dayalı materyal geliştirme ve uygulama. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 4(3), 120-131.
- Sever, R. (2011). Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı. Ankara: Anı.
- Şencan, H., (2005). Sosyal ve Davranışsal Ölçümlerde Güvenilirlik ve Geçerlilik, İstanbul, Seçkin Yayıncılık.
- Şeniş, B. F. (1991). *Bilgisayar Destekli Eğitim Yazılımlarında Standart Sorunu*. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Bilgisayar Destekli Eğitim I. Sempozyumunda sunulmuş bildiri*, Eskişehir.
- Stake, R. E., (1995). The art of case study research, Thousand Oaks, CA: Sage.
- Traynor, P. L. (2003). Effects of computer-assisted-instruction on different learners. *Journal of Instructional Psychology*, 30(2), 137
- Wellington, J. (2000). *Educational research, contemporary issues and practical approaches*. London: Continuum.
- Yanpar Yelken, T. (2012) Öğretim ilkeleri ve materyal tasarımı (11. Baskı). Ankara: Anı.
- Yenice, N. (2003). Bilgisayar destekli fen bilgisi öğretiminin öğrencilerin fen ve bilgisayar tutumlarına etkisi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(4), 79-85.
- Yiğit, N. ve Akdeniz, A. R. (2003). Fizik Öğretiminde Bilgisayar Destekli Etkinliklerin Öğrenci Kazanımları Üzerine Etkisi: Elektrik Devreleri Örneği. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 99-113.
- Yüksel, S. (2003). Türkiye'de program geliştirme çalışmaları ve sorunları. *Milli Eğitim Dergisi*, 159, 120-124.

Extended Summary

Teachers' Opinions on the Importance and Applicability of Instructional Software

Thanks to the technological developments of the current era, environment and methods used are enriched by providing new possibilities to educational practices (Koşar and Çiğdem, 2003). It is necessary to make effective use of all the advantages of contemporary education technology in order to bring education services to extensive masses in a better quality. By utilizing these opportunities, it is possible to improve the learning-teaching environment, improve the quality of education and extend the content of education services (Yüksel, 2003). One of the most important opportunities is teaching software (Akkoyunlu, 2005, Aydoğmuş, 2010, Durukan, 2011, Kazu and Yavuzalp, 2008). Instructional software is instructional materials prepared to carry out computer- aided teaching. Subjects to be taught, instructional software prepared by computer for the purpose of teaching by using computer programming languages, authorship tools or authorship languages are called instructional software (Kazu and Yavuzalp, 2008). In addition, instructional software is computer programs that are designed to be computer aided to handle the subject (Aydoğmuş, 2010). Expected benefits of instructional software can be actualized by using qualified softwares. The use of qualified instructional software contributes greatly to the teaching process in transition to the lecture, during the lecture or in the lecture evaluation. While getting students to higher levels, they offer complementary activities to the students who learn less. They provide the consolidation of the taught subjects through preliminary studies, examples of activities, backwards study practices. While instructional software are arranged as a source of learning for predetermined topics, they may also be used as a supporting tool in other learning environments (Alkan, and lightning deryakul, 1995:131).

Our schools need to use certain technologies in terms of contemporary education technology in order to make teaching interesting for the students, to facilitate the tasks of the teacher, to enable obtaining information from the first source, to increase the learning resources, to provide the students with citizenship responsibility by creating learning environments as to the needs of the students, to reach the aims to prepare students for certain professions and preparing them for higher education institution.

Today, it is accepted at the international level that efficient education can take shape with practices based on the understanding of contemporary education technology. Prior condition of the practices based on this understanding is an education system based on teaching technologies. When we think that one of the effective factors in the use of computer technology in teaching process is teaching software; the importance of this technology has increased since it has been put into practice at all stages of education (Ayvaci, Bakırcı and Başak, 2014). When the local and foreign literature is examine, some similar research are found. However, this research, which is called as ' primary school teachers' views on the use of teaching software in their lessons', can be considered as a unique study done in the field to fill an important gap.

The purpose of this study is to examine the views of primary school teachers on the importance and applicability of instructional software.

In this descriptive study, the special case method is used. The special case method is a method that allows a deeper examination of an event. The situation, which is investigated, can sometimes be a school, a student, or a person (Denscombe, 1998, Wellington, 2000). This method focuses on the nature and complexity of a situation and allows for the co-use of different data collection techniques (Cohen & Manion, 1994; Stake, 1995, Çepni, 2007).

According to the findings obtained as the results of the analyzes made; It seems that primary school teachers use instructional software to provide more permanent learning, to reinforce the subject, to activate learning, to make the lesson enjoyable , to provide self-learning and to add visualization to the lesson. Teacher Ö14, who states that he / she uses teaching software in order to actualize the active learning, expressed that 'students learn by seeing, making and living through instructional software. Daily life transfer and permanent information is provided. Learning is reinforced. " Teacher Ö12, who

says that he/she is using instructional software , to make permanent learning, stated that “ it provides the students with a faster understanding of his / her learning, making them more interested in the lesson , providing motivation, providing a better understanding of the subject, and make it more persistence because it appeals to many senses.” Teacher with code Ö07, who indicates the teaching software provides persistence as the positive effect of the learning process, expressed that “their motivation is increasing and the lesson is getting more interesting. Communication and cooperation between students are increasing. It is very difficult to forget what is learned in the content of the course. “Ö08, expressed his thoughts, indicating that they are motivating about the positive effect of the software, they are increasing the interest and motivation, there occurs permanent learning, revealing the creativity of the child. They are developing his/ her skills. “Primary school teachers focused on the idea that they should be supported by experiments and activities to make teaching software more effective. When it comes to support teaching software with experiments and activities, teacher who is coded with Ö05, expressed that “we can teach students in different ways with the use of the software, we can teach more with less material. We can receive feedback. If the experiments and activities of teaching software are developed, they will contribute more to the classes.” As a result of the studies, it is seen that primary school teachers have often used teaching software to do meaningful learning, to make the lesson enjoyable, to reinforce the subject, to provide permanent learning and to add visual input to the lesson. Education institutions use teaching technologies widely for the main reasons such as increasing the quality of student learning, training technology literate individuals, getting education service to wide masses and decreasing the cost of education (Gülbahar, 2005). The use of technology makes the activities of the students more enjoyable and has an important place in the lives of the students. In addition, learning experiences become more enjoyable when students use computer technologies (Murphy and Beggs, 2003). Teaching topics and methods and techniques that the teacher will use will become more permanent if they affect more than one sensory organ. For this reason, if many sensory methods such as observation, experiment are used in the processing of teaching subjects Learning will be easier. Now, instead of the student who only understands what he / she is listening to in his / her teaching activities, the students are required to participate actively in the lesson, ask questions, research some subjects with their own plans and techniques, systemize and organize what they find, compare, observe, think and conclude and participate in lesson through that way . The students should be given and provided with the opportunity to learn by living, or even creating. Students should be actively involved in the learning process in comparison with real life, goods and events in accordance with their age and development levels (Ergün and Özdaş, 1997). Instructional software has become a preference by primary school teachers in order to gain such skills. According to the results of using instructional software in the course process; Primary school teachers often use instructional software as a means of assessing the entire course or end-of-course assessment. Teachers also stated that “they use teaching software at the end of the unit and at least once a week.”

When the opinions about the effect of instructional software on learning process are examined, positive and negative features of instructional software are found. Activating the student, to reach the information fast, increasing the motivation, providing permanence, attracting the attention of the student, facilitating the understanding have been stated as positive features of software. When studies on this field are examined, it has been shown that computer-assisted teaching and teaching techniques have an impact on student achievement. This result is supported by many researches that are carried out at different areas and at different levels in our country and abroad. (Bülbül, 2009; Karademir, 2009; Derviş, 2009; Okur, 2009; Yenice, 2003; Ergörün, 2010; Hançer, 2007; Aykanat, Doğru & Kalender, 2005; Akçay, Aydoğdu, Şensoy ve Yıldırım, 2005; Aycan, 2002; Çömek & Bayram, 2006; Köse, Çelik, Katrancı ve Pektaş, 2009; Pektaş, Solak ve Türkmen, 2006; Traynor, 2003; Yiğit & Akdeniz, 2003; Çepni, Taş & Köse, 2006; Liao, 2007; Akpınar, 2005; Saka ve Yılmaz, 2005; Çekbaş, Yakar, Yıldırım ve Savran, 2003; Çağiltay, 2001; Dockery, 2006). Findings of this research are found parallel to the findings of the studies related to the topic in the field. The discipline problem in the courses while using teaching software, the lack of suitability to every student or lesson, the cost of it, the knowledge and skill requirement of its use were described by the teachers as negative opinions. When the studies are examined, it is considered

that the teaching software generally contributes to the learning process in a positive way and there are also studies indicating that there is not much effect of it on teaching due to some limitations (Güvercin, 2010).

In order to ensure effectiveness in the use of instructional software, teachers emphasized that the software must be suitable for the student's level and that the content should be supported by games and examples. In addition, the participants also pointed out the blending of the software with visuals, reinforcing the course subjects with experiments and activities. Bülbül (1999) emphasized the importance of design in relation to this topic by emphasizing that factors such as teaching software, animation in terms of design, colors used on the screen, writing styles, graphics and educational games encourage students to learn effectively. Asan and Güneş (1994: 14) stated that teaching software should be prepared by taking learning theories and related learning principles into consideration. For the technology-assisted teaching in order to attract more attention and to be used by practitioners, the inclusion of software in instructional programs must be supported by the Ministry of Education in terms of teaching software.

Some suggestions are developed based on the results obtained from the research and the results of other research conducted in this area:

- Instructional software must be meticulously prepared to address the student's level of software.
- It should be used effectively and efficiently by the teachers in order not to affect negatively the time of the course.
- The use of instructional software should be included in the curriculum due to the educators who are resistant to technology's integration in education, and in-service training should be provided by MEB to encourage practitioners.
- Instructional software must be diversified with various views, experiments, and activities and so on in order to address various software approaches, different teaching approaches and individual differences.