

Lise Öğrenci ve Öğretmenlerinin Kahoot Kullanımına İlişkin Görüşleri

Gülçin Saraçoğlu¹

Özet: Bu arařtırmada lise öğrenci ve öğretmenlerinin kahoot uygulaması ile ilgili görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Arařtırmada karma yöntem arařtırmalarından açımlayıcı sıralı desen tercih edilmiştir. Öncelikle nicel verilere ulařılmış, nicel veriler doğrultusunda nitel veriler elde edilmiştir. Arařtırmanın nicel kısmına 201 öğrenci, nitel kısmına ise 24 öğrenci ile 3 öğretmen katılmıştır. Nicel verileri toplamak amacıyla anket, nitel verileri toplamak amacıyla öğretmen ve öğrencilere yönelik ayrı ayrı yarı yapılandırılmış görüşme formu arařtırmacı tarafından geliştirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda lise öğrencilerinin kahoot'u çok sevdikleri ve eğlenceli buldukları, cevapların sonucunu hemen görmekten mutlu oldukları, kahoot uygulamasının soru ve cevapları hatırlamada katkısı olduğu, ancak cevapları arkadaşlarının görmesinden kısmen rahatsız oldukları ve ders çalışmalarını destekleyen bir uygulama olmadığı sonucuna ulařılmıştır. Arařtırmada ayrıca öğretmenlerin kahoot'u eğitim ortamı açısından verimli ve etkili buldukları ancak ön hazırlıkların zaman alıcı olduğu, ayrıntılı raporlama sürecini etkili kullanmadıkları tespit edilmiştir. Bu sonuçlardan hareketle kahoot ile ilgili arařtırmaların deneysel ve nitel çalışmalarla desteklenmesi önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: Kahoot, lise öğrencileri, öğrenci katılımı.

DOI: 10.29329/mjer.2019.210.1

Opinions of High School Students and Teachers on Kahoot Use

Abstract: This study aims to reveal high school students' and teachers' views about using Kahoot. Explanatory sequential design, which is one of the mixed research methods, was used for the research. Quantitative data were obtained first, and then qualitative data were collected. 201 students participated in the quantitative part of the study; 24 students and 3 teachers participated in the qualitative part. A questionnaire was developed by the researcher to collect quantitative data, and semi-structured interview form was created for students and teachers separately in order to obtain qualitative data. Analyzes revealed that students loved Kahoot, this application enabled students to remember questions and answers. According to the results, however, students were disturbed to a certain degree when their answers were seen by their friends, and they stated that this application did not support when they studied their lessons. The study also showed while teachers found Kahoot productive and effective in educational environment, they stated that preliminary preparations were time consuming. It was found that teachers did not use detailed reporting process effectively. In line with these results, it is suggested that research on Kahoot be supported by further experimental and qualitative studies.

Key Words: Kahoot, high school students, student participation.

¹ Gülçin Saraçoğlu, Instructor Dr., Eğitim Bilimleri Bölümü, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, ORCID: 0000-0002-0765-2971

İrtibat Yazarı: geroglu@gazi.edu.tr

GİRİŐ

Teknoloji, eğitim ortamlarında bazı etkileri de beraberinde getirmiş, öğrenme sürecini geleneksel öğretimden çağdaş öğretime doğru kaydırmıştır. Icard, (2014) sınıflarda teknolojinin giderek artan itici bir güç haline geldiğini, dolayısıyla öğretmenlerin sınıf içi eğitim sürecinde teknolojinin sunduğu tüm olanak ve faydaları dikkate almaları gerektiğini vurgulamaktadır. Yirmi birinci yüzyılın öğrencileri bilim ve teknolojideki yeniliklere yatkınlıkları ile bilinmektedir. Çünkü yeni nesil, teknolojik gelişmelerin içerisinde yaşama gözlerini açmaktadırlar. Oysa onlara eğitim verecek olan öğretmenler bu gelişmelere sonradan dâhil olup uyum sağlamaya çalışmaktadırlar. Bir yanda taşınabilir bilgisayar, akıllı telefon, internet ağı, sosyal medya gibi teknolojileri etkin kullanan öğrenciler diğer yanda ise bu teknolojilere kısmen uzak öğretmenler yer almaktadır (Yıldırım ve Demir, 2014). Öğrencilerin teknolojiyi yaşamlarının ayrılmaz bir parçası şeklinde kullanıyor olmaları öğretmenlerin de teknolojiyi eğitim ortamlarına katma zorunluluğunu doğurmaktadır (Chien-Hung, Yu-Chang, Bin-Shyan ve Yen-Teh, 2014). Eğitim ortamında teknolojinin etkin kullanımı sayesinde öğrencileri aktif öğrenen, etkili, rekabetçi, yaratıcı ve kritik düşünme becerisine sahip, teknolojik okuryazarlık düzeyleri gelişmiş bireyler olarak eğitirken, aynı zamanda onlara geleceğin iş ve eğitim hayatına hazırlanma becerilerini de kazanma olanağı tanınmaktadır (Bawden, vd., 2007; (Elmas, ve Geban, 2012; Tonta, 2009; Richards, 2010). Tüm öğrenciler öğrenme yeteneğine sahiptir ve farklı öğrenme stilleri vardır, bu da öğretmenlerin her bir öğrenci için öğrenme deneyimleri oluşturması ve eğitim sürecini değiřtirmesi gerektiği anlamına gelir (Wang, Lieberoth, 2016).

Son yıllarda öğretimde internet üzerinden erişilen etkileşimli Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik çok sayıda seçenek ortaya çıkmıştır (Kapuler, 2014). Eğitimcilere 2017 yılına ait yüzlerce farklı Web 2.0 aracı seçeneği sunulduğu görülmektedir (Eddy ve Bracken, 2008; Hart, 2018; Yılmaz, 2017). Bu araçlar sayesinde eğlenceli ve eğitsel öğretim etkinliklerinden ders yönetimine, okuma yazma becerilerinden matematik becerilerine, 3B uygulamalarından metin düzenlemeye, dijital kitaplardan dijital değerlendirme araçlarına kadar çok geniş bir bantta uygulama seçenekleri sunmaktadır (Dellos, 2015; Graham, 2015; Zarzycka-Piskorz, 2016). Eğitim ortamlarında sıklıkla kullanılan ve giderek yaygınlaşan web 2.0 araçları eğitimin farklı süreçlerinde kullanılmaktadır. Örneğin içerik oluşturmada (PBWorks, Wikispace, Edmodo vb.), interaktif ders sunumlarında (Prezi, SildeRocket, Emaze vb.), kavram haritası oluşturmada (Cacoo, us, Scriblar vb.), animasyon ve video hazırlamada (GoAnimato, Creaza, Powtoon vb.), kelime bulutları oluşturmada (Wordle, Tag Crowd, WorldOut vb.), biçimlendirici değerlendirmede de (Socrative, Quizizz, Plickers vb.) web 2.0 araçları kullanılmaktadır (Elmas, ve Geban, 2012).

İnternet üzerinden erişilen etkileşimli Web 2.0 araçlarından birisi de biçimlendirici değerlendirmede kullanılan Kahoot'tur. Kahoot; özellikle eğitim alanında tanınmış oyun temelli bir programdır (Plump ve LaRosa, 2017). Kahoot ile öğretmenler eğitim sürecinde işledikleri konuları

temel olarak kendi sorularını oluşturabilir ve öğrettikleri bilgileri ölçmeyi hedefleyebilirler. Öğretmenler kahoot ile çoktan seçmeli sorular oluşturabilir, sorulara verilecek cevaplar için zaman ayarlaması yapabilir, sınırsız sayıda öğrenciyi oyuna katabilirler. Kahoot sayesinde sosyal, eğlenceli ve oyun benzeri bir öğrenme ortamı oluşturabilirler. Hazırladıkları soruları internet üzerinden paylaşabilir, mevcut paylaşılan quizleri kullanabilir veya düzenleyerek yeniden uygulayabilirler.

Öğretmen kahoot'u oluşturmak için önceden bir hesap açmalı ve hazırladığı soruları bu hesaba kaydetmelidir. Ders uygulamasında ekranda sorular tek tek görüntülenir, öğrenciler hesap açmadan mobil cihazlarıyla veya bilgisayarı aracılığıyla internet üzerinden sistemin verdiği şifreyi kullanarak sisteme girer, cevapları işaretler ve puan toplarlar. Öğretmen rehberliğinde öğrenciler birer yarışmacı rolünde oyunu oynarlar. Sorular bitince dereceye giren ilk üç öğrencinin ismi ekranda gösterilir. Öğrencilere uygulamayla ilgili dönüt verilir. Öğretmen isterse sonuç raporlarını kaydedip daha sonra inceleyerek eksiklikleri ortaya çıkarabilir (Byrne, 2013; Dellos, 2015). Kahoot uygulamasının sınıf ortamına taşınmasının tek koşulu öğrencilerin internet bağlantısının olduğu akıllı telefon, tablet veya bilgisayarları kullanmalarındır. Son yıllarda web 2.0 araçlarının eğitim sürecinde kullanımı hızla artmakta, dolayısıyla bu araçların etkililiğine ilişkin arařtırmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

İnternet üzerinden erişilen kahoot gibi uygulamaların derslerde, özellikle derslerin değerlendirme sürecini zenginleştirmede kullanımının öğretmene ve öğrencilere alternatif bir ortam sunabilmesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla öğrencilerin ve öğretmenlerin yeni bilgi ve iletişim teknolojilerini nasıl algıladıkları ve değerlendirdiklerine ilişkin görüşlerinin belirlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu arařtırmada lise öğrencilerinin ve öğretmenlerinin öğretim süreci içinde kahoot uygulaması ile ilgili görüşlerinin belirlenmesi temel problem olarak ele alınmıştır. Arařtırmanın bu amacına bağlı olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Lise öğrencilerinin;

1. Kahoot uygulaması hakkındaki görüşleri nelerdir?
2. Kahoot uygulamasının teknik özellikleri ile ilgili görüşleri nelerdir?
3. Kahoot uygulamasının kullanımı ile ilgili önerileri nelerdir?

Lise öğretmenlerinin;

4. Kahoot uygulaması hakkındaki görüşleri nelerdir?
5. Kahoot uygulamasının teknik özellikleri ile ilgili görüşleri nelerdir?
6. Kahoot uygulamasının kullanımı ile ilgili önerileri nelerdir?

YÖNTEM

Arařtırma Modeli

Bu arařtırmada lise öğrenci ve öğretmenlerinin kahoot uygulaması ile ilgili görüşlerinin belirlenmesi amacıyla karma yöntem arařtırmalarından açıklayıcı sıralı desen (explanatory sequential design) kullanılmıştır. Açıklayıcı sıralı desende arařtırma iki aşamadan oluşmaktadır. Arařtırmanın

ilk ařamasında, nicel veriler toplanır ve istatistiksel testlerle genel bir bakıř aısı saęlayan nicel sonuçlara ulařılır. İkinci ařama, nicel bulguların üzerine inřa edilen nitel verilerin toplanması ve analizi ile devam eder. Bylece nitel veriler, birinci ařamada elde edilen nicel verileri aıklamada ve detaylandırmada yardımcı olur (Creswell, 2013). Arařtırmada ğrenci grubuna nce anket uygulanmıř, elde edilen nicel verilerden yola ıkılarak nitel veriler grüşme yntemiyle toplanmıř, daha sonra her iki veri btnleřtirilerek sunulmaya alıřılmıřtır.

alıřma Grubu

Arařtırmada amalı rnekleme yntemlerinden lt rnekleme yntemi kullanılmıřtır. alıřma grubunun seiminde, kahoot'u dzenli kullanan ortağretim kurumu lt olarak belirlenmiřtir. Bu temel lt uyarınca arařtırmanın nicel verileri 2017-2018 ğretim yılı bahar dneminde Antakya il merkezinde bulunan bir ortağretim kurumunda ğrenim gren 9, 10 ve 11. sınıflarda İngilizce dersine devam eden 201 ğrenciden toplanmıřtır. ğrencilerin % 52,8'i kadın, % 47,3' erkektir. ğrencilerin % 30,3' 9. sınıf, % 32,3' 10. sınıf ve % 37,3' 11. sınıf ğrencisidir.

alıřmanın nitel boyutu iin ğrenci ve ğretmen olmak zere iki farklı grubun grüşlerine bařvurulmuřtur. ğrencilerin seiminde tesadfi rnekleme yntemi tercih edilmiř, her  sınıf dzeyinden 8 (4 kız, 4 erkek) olmak zere toplamda 24 ğrencinin grüş gönlllk esasına gre elde edilmiřtir. ğretmenlerden elde edilen veriler ise; derslerinde kahoot kullanan  İngilizce ğretmenin grüşleri alınarak toplanmıřtır.

Veri Toplama Aracının Geliřtirilmesi ve Verilerin Toplanması

Arařtırmada, ğretim sreci iinde kullanılan kahoot'a iliřkin lise ğretmen ve ğrenci grüşlerini belirlemek iin arařtırmacı tarafından  farklı veri toplama aracı kullanılmıřtır. Nicel verileri toplamak amacıyla anket, nitel verileri toplamak amacıyla ğretmen ve ğrencilere ynelik ayrı ayrı yarı yapılandırılmıř grüşme formu hazırlanmıřtır.

Veri toplama aralarının hazırlanması ařamasında nce literatr taraması yapılmıřtır. Arařtırmanın amacı ve ilgili alan yazın dikkate alınarak anket taslaęı oluřturulmuřtur. Bu taslak form iin ncelikle Eğitim Teknolojisi Blmnden bir ğretim yesi ve derslerinde kahoot'u kullanan iki ğretmeninden uzman grüş alınmıřtır. Uzmanların nerileri doęrultusunda gerekli deęiřiklikler yapılmıřtır. Daha sonra anket formu her sınıf seviyesinden 20 lise ğrencisine deneme amacıyla uygulanmıř bylelikle soruların anlaşılma derecesi tespit edilmeye alıřılmıřtır. Deneme uygulaması sonrasında anket formuna son řekli verilmiřtir. Anket formu iki blmden oluřmaktadır. Birinci blmde ğrencilerin sosyo-demografik zelliklerine (cinsiyet ve sınıf dzeyi) ynelik sorular yer alırken, ikinci blmde kahoot ile ilgili grüşlerini belirlemeye ynelik 14 soruya yer verilmiřtir. Sorular l likert tipi lkle derecelendirilmiř, ğrencilerin katılma dereceleri 1 "hayır", 2 "kısmen",

3 “evet”, řeklinde adlandırılmıřtır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 14, en yüksek puan ise 42’dir. Ölçeğin bütününe yönelik Cronbach Alpha güvenirlilik katsayısı .78 olarak tespit edilmiřtir.

Nicel verilerden elde edilen bulgular dikkate alınarak öğretmen ve öğrenciler için arařtırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmıř görüşme formları bir eğitim teknolojisi öğretim elemanı ve iki öğretmenin (dersinde kahoot kullanan) görüşüne sunulmuřtur. Uzmanlardan edinilen görüşlerden sonra yapı-yapılandırılmıř görüşme formları çalışma grubunda yer almayan 3 lise öğrencisine ve 2 öğretmene uygulanarak soruların anlaşılma derecesi tespit edilmeye çalışılmıř, sonrasında yarı yapılandırılmıř görüşme formuna son řekli verilmiřtir. Öğrenci ve öğretmenler ile yapılan görüşmelerde kullanılan yarı yapılandırılmıř görüşme formunda 3 soruya, yer verilmiřtir.

Arařtırmacı tarafından yarı yapılandırılmıř görüşme formu kullanılarak üç öğretmen ve 24 öğrenci ile yüz yüze görüşmeler yapılmıřtır. Görüşme sırasında ses kayıt cihazı kullanılmıř ve görüşmelerin süresi ortalama olarak 25 dakika sürmüřtür.

Veri Analizi

Arařtırmada nicel verilerin analizinde betimsel istatistik yapılmıř, yüzde ve frekans deęerler belirlenmiřtir. Elde edilen veriler tablolar halinde sunulmuřtur. Yarı yapılandırılmıř görüşme formlarından elde edilen veriler içerik analizi teknięi kullanılarak çözümlenmiřtir.

Arařtırmacı tarafından yapılan kodlamaların desteklenmesi ve öğrenci görüşlerinin ortaya konması amacıyla görüşülen öğrencilerden ve öğretmenlerden doğrudan alıntılara yer verilmiřtir. Görüşmelerden elde edilen veriler arařtırmacı ve bir eğitim teknolojisi öğretim üyesi tarafından başlangıç kod listesi kullanarak analiz edilmiřtir. Bu analizler üzerinde hesaplanan kodlayıcılar arası güvenirlilik katsayısı %81,5’dir. Kodlayıcılar arası güvenirlilik katsayısı Miles ve Huberman’ın (1994) %90 ölçütüne yakın bulunmuřtur. Dolayısıyla arařtırmacı ve eğitim teknolojisi öğretim üyesi verilerin tümünü analiz etmiřlerdir. Bulguların yazımında yer alan doğrudan alıntılar ilgili bulgu ve temayı temsil etmelerine ve ilgi çekici olmalarına özen gösterilmiřtir. Veri kaynaęı kısaltmaları; görüş bildiren öğretmenler için (Ö), lise öğrencisi olarak veri saęlayanlar için (LÖ) řeklinde kullanılmıřtır.

Miles ve Huberman’ın (1994) önerdięi geçerlik ve güvenirlilik önlemleri dikkate alınarak řu çalışmalar yapılmıřtır:

1) Lise 9, 10 ve 11. sınıf derslerine giren ve derslerinde kahoot uygulamasına yer veren öğretmenler ile 9, 10 ve 11. sınıfta öğrenim gören ve derslerde kahoot uygulamalarına katılan öğrencilerle görüşülerek veri kaynaęı çeřitlendirilmiřtir (İçgeçerlik ve içgüvenirlilik).

2) Çalışmanın verilerinin analizi için başlangıç kod listesi oluşturulmuř ve kodlayıcılar arası güvenirlilik katsayısı hesaplanmıřtır (İçgüvenirlilik).

3) Veri toplama araçlarının hazırlanmasında bir eğitim teknolojisi uzmanı, üç ortaöğretim öğretmeninden (kahoot uygulamasını kullanan) görüş alınmıştır (İçgeçerlik).

BULGULAR

Bu bölümde lise öğrenci ve öğretmenlerinin kahoot'a ilişkin görüşlerinin belirlenmeye çalışıldığı anket ve yarı yapılandırılmış görüşmelerde elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Kahoot Uygulaması Hakkındaki Görüşler

Araştırmada kahoot uygulaması ile ilgili lise öğrencilerinden elde edilen nicel veriler iki tablo halinde verilmiştir. Tablo 1'de öğrencilerin kahoot ile ilgili hissettikleri duygular, Tablo 2'de ise kahoot kullanımının öğretim sürecine katkıları yer almaktadır. Öğrenci ve öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen görüşler ilgili tabloların altında sunulmuştur.

Tablo 1. Lise öğrencilerinin kahoot'a yönelik hissettikleri duygulara ilişkin bulgular

Kahoot'a yönelik hissettikleri duygular	Evet		Kısmen		Hayır	
	n	%	n	%	n	%
1. Kahoot'la işlenen dersi daha eğlenceli bulma	185	92,0	11	5,5	5	2,5
2. Doğru ve yanlış cevapları görmekten hoşlanma	182	90,5	17	8,5	2	1,0
3. Kahoot'la soru çözmeyi sevme	179	89,1	14	7,0	8	4,0
4. Arkadaşları ile yarışmaktan keyif alma	161	80,1	27	13,4	13	6,5
5. Verdiği cevapları arkadaşlarının görmesinden hoşlanma	96	47,8	72	35,8	33	16,4

Tablo 1'den öğrencilerin büyük çoğunluğunun kahoot uygulamasını eğlenceli bulduğu (%92.0), verdikleri cevabın doğru mu, yanlış mı, olduğunu öğrenmekten hoşlandığı (%90), kahoot'la soru çözmeyi sevdiği (%89.1) ve arkadaşları ile yarışmaktan keyif aldığı (%80.1) anlaşılmaktadır. Ancak öğrencilerin yarıya yakınının verdiği cevapların arkadaşları tarafından görülmesinden hoşlandıkları (%47.8) görülmektedir.

Araştırmanın nicel verilerinin ilk dört ifadesindeki bulgulara bakıldığında büyük çoğunluğun olumlu görüş bildirdiği görülmektedir. Bu olumlu görüşleri öğrencilerle yapılan görüşmeler de desteklemektedir. Örneğin LÖ9 “*Dersimizde kahoot oynamak çok hoşuma gidiyor. Ders daha eğlenceli oluyor. İşin içinde heyecan, sevinç ve korku gibi birçok duygu olduğu için diğer öğrenmelerden daha etkili olduğunu düşünüyorum*” demiştir. Benzer öğrenci ifadelerine aşağıda yer verilmiştir.

“*Kahoot uygulamasını yaptığımız zaman derste hiç sıkılmıyorum, yorulmuyorum, zaman nasıl geçiyor anlamıyorum(LÖ12)*”.

Arkadaşlarımla yarışmak, yanlış yaptığımda eksikliği görmek, doğru cevabı arkadaşlarımla paylaşarak öğrenmek, tüm bunlar harika. Öğretmenin sınıftaki tek liderliği yerine farklı olarak öğrencilerin öğretime katılıyor olması benim için önemli, bu sayede rahat bir ortam oluşuyor(LÖ2).

Öğrencilerin yarıya yakını kahoot uygulamasında yanlış cevap verdiklerinde arkadaşlarının davranışlarından dolayı çekindiklerini, gururlarının kırıldığını ifade etmişlerdir. Verdikleri yanlış cevapları arkadaşlarının görmesi durumunda hissettikleri olumsuz duyguları şöyle ifade etmişlerdir:

Verdiğim cevaplar yanlış olduğunda arkadaşlarımdan rahatsız oluyorum. Verilen yanlış cevaplarda bazı arkadaşlar hunharca dalga geçiyorlar (LÖ12).

Sonuçların yansıda görünmesi pek hoşuma gitmiyor. Çünkü benim İngilizce seviyem düşük ve hep en sonlarda isminin olması pek hoş olmuyor (LÖ23).

Yansıda sonuçları görmek hoşuma gitmiyor. Oyun sonrası arkadaşlarımdan “bunu nasıl yanlış yaptın ”gibi alaycı konuşmaları oluyor ve ben bu durumdan hiç hoşlanmıyorum (LÖ17).

Az sayıda da olsa cevapların arkadaşları tarafından görülmesinden rahatsızlık hissetmeyen öğrenciler yapılan hatalardan kendilerine ders çıkardıklarını, benzer hataları yapmamaya özen gösterdiklerini, arkadaşları tarafından takdir görmek için daha dikkatli davrandıklarını söylemişlerdir. Görüşme sürecinde birçok öğrencinin kahoot’u oyun gibi algıladığı görülmektedir.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğretmenlerden biri kahoot uygulaması sürecine öğrencilerin ve kendisinin seveceği katıldığı görüşünü şöyle bildirmiştir:

“... sınıfta uygulama sürecini izlerken ben de onların heyecanından çok keyif aldım ve derslerde kahoot hazırlayarak kullanmaya daha çok özen gösterdim. Ders sunumları sırasında öğrencilerin sıkıldığını veya dikkatlerinin dağıldığı hissettiğim zaman kahoot ile ortamın havasını değiştirdim (Ö2).

Bir başka öğretmen ise: *“Uygulama sonunda sonucu görmek için öğrencilerin heyecanı görülmeye değer. Her hafta iddialaşıyorlar “haftaya ben birinci olacağım” (Ö1) şeklinde görüş bildirmiştir.*

Öğretmenler kahoot’u kullanma gerekçelerini, öğrencilerin aktif katılımını sağlamak, sınıf içi etkileşimi artırmak, dikkat çekmek, önemli ve zor konuların kalıcılığını artırmak, konuların tekrarını sağlamak ve öğrencilerin bilgileri öğrenip öğrenmediklerini kontrol etmek olarak sıralamışlardır.

Tablo 2. Lise öğrencilerinin öğretim sürecinde kahoot'un kullanımının katkıları ile ilgili görüşlerine ilişkin bulgular

Kahoot'un öğretim sürecinde kullanımına ilişkin görüşler	Evet		Kısmen		Hayır	
	n	%	n	%	n	%
1. Derse katılımın aktif hale gelmesi	175	87,1	18	9,0	8	4,0
2. Kahoot uygulama sonucunda başarısının arttığını düşünmesi	89	44,3	88	43,8	24	11,9
3. Kahoot'la çözülen soru ve cevaplarda öğrenmenin kalıcı olması	76	37,8	90	44,8	35	17,4
4. Kahoot sayesinde derslere daha çok çalışması	54	26,9	78	38,8	69	34,3

Tablo 2’de öğrencilerin çoğunluğu derse katılımın aktif hale gelmesi (%87.1) ifadesine katılırken, öğrencilerin yarıya yakını kahoot uygulama sonucunda başarının arttığını (%44.3) düşünmekte, yarıya yakını (%43.8) da bu görüşe kısmen katılmaktadır. Öğrencilerin yarıdan daha az bir kısmı kahoot’la çözülen soru ve cevaplarda öğrenmenin kalıcı olduğunu (%37.8) ifade ederken, yarıya yakını (%44.8) kısmen kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrencilerin öğretim sürecinde kahoot sayesinde derslerine daha çok çalıştıkları görüşüne %34.3’ü hayır %38,8’i kısmen cevabını vermişlerdir. Ancak öğrencilerin yaklaşık dörtte biri (%26.9) ders çalışmaları konusunda kahoot’un etkili olduğunu söylemişlerdir.

Görüşmelerde öğrenciler, kahoot uygulaması sürecinde arkadaşları ile etkileşim içinde olmaktan memnun olduklarını “Sınıf arkadaşlarım ve öğretmenim ile birlikte zaman geçirmek ve tüm sınıfın etkileşim içinde olması çok güzel (LÖ2)”, “Ders ile teknolojinin birleşmesini seviyorum. Aynı zamanda arkadaşlarımla grup etkileşimi olduğu için ders daha etkileşimli ve eğlenceli oluyor (LÖ3)” gibi ifadelerle belirtmişlerdir.

Kahoot’un sınıfta etkileşimi artırdığına ilişkin öğretmenin ifadesi şöyledir: “Kritik sorularda sürenin daha uzun tutulması öğrencilerin aralarında soru ile ilgili tartışmalar yapmalarına, sorunun cevabını arama çabasına girmelerine neden olduğunu gördüm, hatta sınıfın bir başından diğer başına iletişime geçtiklerini, iddialaştıklarını gözlemledim. Bazı sınıflarda öğrenciler arasında etkili sınıf iletişiminin olmadığını zaman zaman gözlemliyorum, kahoot uygulamalarından sonra sınıf iletişiminin daha fazla arttığını gözlemledim (Ö1)”

Kahoot uygulamasının öğrencilerin başarısına, büyük bir etkisi olmadığını düşünen bir öğrenci;

“Kahoot ile çözdüğümüz testlerin geneli bana fazla basit geldiği için başarıyı artırmada önemli bir etkisi olduğunu hissetmiyorum, ama yardımcı olduğu kesin (LÖ4)” derken, bir öğrenci de; “Ben İngilizce dersinde çok zorlanan biri olarak kahoot oynarken çok şey öğreniyorum, son sınavda oldukça yüksek not aldım, başarıyı artırdığını düşünüyorum demister.”

Kahoot Uygulamasının Teknik Özellikleri İle İlgili Görüşler

Tablo 3. Lise öğrencilerinin öğretim sürecinde kahoot'un teknik özellikleri ile ilgili görüşlerine ilişkin bulgular

Kahoot’un teknik özelliklerine ilişkin görüşler	Evet		Kısmen		Hayır	
	n	%	n	%	n	%
1. Cep telefonundan seçenekleri kolaylıkla işaretlenmesi	171	85,1	30	14,9	-	-
2. Kahoot uygulamasının özelliklerinden kaynaklanan sorunların gerginlik yaratması(zaman kısa olduğu için acele etmesi vb.)	156	77,6	45	22,4	-	-
3. İnternet erişimi sınırlı olması durumunda strese girilmesi	145	72,4	55	27,4	-	-
4. Yansıtılan soruların rahatlıkla okunabilmesi	144	71,6	38	18,9	19	9,5
5. Diğer derslerde de kahoot’un kullanılmasını istemesi	164	81,6	26	12,9	11	5,5

Tablo 3’de öğrencilerin kahoot’un teknik özelliklerine ilişkin görüşleri incelendiğinde, çoğunluğun cep telefonundan seçenekleri rahatlıkla işaretleyebildikleri (%85.1), kahoot uygulamasının özelliklerinden kaynaklanan sorunların (zaman kısa olduğu için acele etmesi vb.) gerginlik yarattığı (%77.6), internet erişiminin sınırlı olduğu durumda gerildikleri (%71.6) ve yansıyı kolaylıkla görebildikleri (%71.6) görülmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun diğer derslerde de kahoot uygulamasının kullanılmasını istediği (%81.6), anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin kahoot’un teknik özellikleri ile ilgili genellikle olumlu görüşe sahip oldukları, ancak heyecan ve aceleden kaynaklanan sorun yaşadıkları, bunun da gerilmelerine neden olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin bu konudaki görüşlerine ilişkin ifadeleri aşağıda verilmiştir:

Kahoot’u kahoot yapan teknik özellikleri. Oyun gibi olması, anında sonuçları göstermesi, seçeneklerin renklerle belirlenmesi, fonda kullanılan müziğin heyecan katması... Hepsi hoşuma giden ve ortamı eğlenceli kılan özellikler (LÖ8).

Arkadaşlarımla yarışırken fondan müziğin gelmesi, yarışma gibi heyecanın artmasına neden oluyor (LÖ22).

Dersleri siyah-beyaz fotokopi sıkıcılığından ve ezber yapmaktan kurtarıyor (LÖ1).

Kahoot’un teknik özelliği ile ilgili bir öğretmen “Bazı sınıflarda hoparlör olmaması sorun olarak değerlendirilebilir. Önceleri ben yanımda hoparlör taşıyordum, bir-iki uygulamada hoparlörü sınıfa götürmemiştim, bir baktım öğrenciler hoparlör aramaya gittiler. Müziksiz olsun bu kez dediğimde “müziksiz olmaz işin zevki orada hocam” demelerinden çok memnun oldum. Dersin başında bana soruyorlardı, “bugün kahoot var mı?” Diye hemen hoparlör ayarlama çabasına giriyorlar, normalde öğrencilerden sınıfta bir yardım istediğimizde genellikle gönülsüz davranırlar (Ö3)” diye görüş bildirmiştir.

Kahoot’un teknik özellikleri ile ilgili öğrenciler, doğru cevap ile ilgili rengin seçimine karar verme sürecinde zaman kaybettiklerini, doğru cevabı bilmelerine rağmen acele ile yanlış rengi işaretlediklerini, internet erişiminden kaynaklanan sorun yaşadıklarında gerildiklerini olumsuz görüş olarak belirtmişlerdir.

Öğretmenler kahoot uygulaması sürecinde, projeksiyonun arızalı olduğu durumlarda renkler üzerindeki yazıların net görünmediğini (özellikle sarı renk üzerindeki yazı), büyük sınıflarda ve kalabalık sınıflarda arkadaki öğrencilerin yansıyı görmekte zorlandığını ve uygulamalar sırasında sistemden çıkan öğrencilerin tekrar sisteme katılamamalarının sorun olduğunu donanım sorunu olarak ifade edilmiştir.

Öğretmenler kahoot’un hazırlanması sürecinde her hafta soru hazırlamanın zaman aldığı, sistem üzerinde yapılan değişiklikleri izlemede sıkıntı yaşadığını, karakter sayısının sınırlı olduğunu,

video ve fotoğrafların bilgisayarda yüklü olma zorunluluğunu olumsuz görüş olarak bildirmişlerdir. Öğretmenler ayrıca mevcut uygulamalarda (online) hatalı soruların olabildiğini veya kendi işledikleri konularla örtüşmediğini de dile getirmişlerdir.

Kahoot Uygulamasının Kullanımı İle İlgili Öneriler

Öğrencilerin, internet ulaşımının sağlanması, kahoot'un diğer derslerde kullanımının desteklenmesi ve görme duyusu ile ilgili sağlık farklılıklarının dikkate alınarak teknik düzenlenmelerin yapılması gibi önerilerde buldukları belirlenmiştir. Yapılan öneriler ile ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir:

Okulun internetinden faydalanamıyoruz, öğretmenimizin internetini kullanıyoruz, keşke okulun internet bağlantısı bu tür etkinliklere açık olsa (LÖ5).

Kahoot'un uygun olduğu tüm derslerde kullanılmasını ve tüm derslere aynı mutlulukla girmek isterim (LÖ7).

Kendim için değil ama renk körü olanlar da düşünülerek renkler düzenlenmeli (LÖ2).

Dünyanın herhangi bir yerine online bağlanıp aynı anda yarışabilmeyi isterdim. Bu özelliği var mı bilmiyorum ama güzel olurdu (LÖ20).

Kahoot uygulamasının sonunda iki öğretmen sonuçları kaydetmediklerini ifade ederken sadece bir öğretmen sonuçları kaydettiğini, öğrencilerle paylaştığını ve bir sonraki derse hazırlanma sürecinde bu sonuçlardan faydalandığını söylemiştir. Görüşme yapılan üç öğretmen de kahoot uygulamasında soru türünün (tamamlama, eşleştirme gibi) çeşitlendirilmesi, fotoğraf ve videolara online ulaşılması ve karakter sınırlamasının biraz daha artırılması durumunda uygulamanın çok daha etkili olacağını ifade etmişlerdir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Lise öğrenci ve öğretmenlerinin kahoot uygulamasına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmanın bulguları incelendiğinde; genel olarak öğrenci ve öğretmenlerin kahoot uygulamasından memnun kaldıkları ifade edilebilir. Dijital uygulamaların eğitim ortamlarında etkili bir şekilde kullanıldığı günümüzde eğitimin farklı kademelerinde verimi artırmak amacıyla bu tür uygulamalara yer vermenin artık bir zorunluluk halini aldığı düşünülmektedir. Arařtırmalarda, bilgisayarların, kişisel tabletlerin ve akıllı telefonların dâhil olduğu teknolojinin, öğrencilerin derse aktif katılımını artırmada etkili olduğu bulunmuştur (Bransford, Brown ve Cocking, 2000; Dellos, 2015; Kim ve Reeves, 2007; Koile ve Singer, 2006; Rogers ve Cox, 2008).

Arařtırmada lise öğrencilerinin kahoot uygulamasını çok sevdikleri ve eğlenceli buldukları saptanmıştır. Susilowzti (2017) arařtırmasında, öğrencilerin kahoot sayesinde motivasyon ve ilgilerinin arttığını, hoş ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğunu dolayısıyla öğrenciler üzerindeki

endişenin azalıp güven duygusunun arttığını dile getirmiştir. Ayrıca kahoot'un, öğrencileri aktif olmak ve başarılarını sergilemek için teşvik eden bir uygulama olduğunu vurgulamıştır (Susilowzti, 2017). Bu araştırma öğrencilerin neredeyse hemen hepsinin kahoot uygulamasından mutlu olduklarını, severek isteyerek derse katıldıklarını ortaya koymuştur. Öğrencilerin derse istekli ve severek katılıyor olmaları öğretmenin de motivasyonunu yükselterek öğrenmenin niteliğini artacağını düşündürmektedir. Ayrıca farklı öğrenme stiline sahip öğrenciler için alternatif bir uygulama olarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerin cevapları hemen görmekten memnun oldukları, cevaplarının doğru-yanlış olup olmadığına ilişkin bilgi almaktan mutlu oldukları anlaşılmaktadır. Öğretmen adayları ile yapılan bir çalışmada anında verilen dönütler sayesinde öğrenmenin daha etkili olabileceği ve kavram yanlışlarının önüne geçilebileceği ifade edilmiştir (Zengin, Bars ve Şimşek, 2017). Yılmaz (2017) tarafından yapılan deneysel çalışmada dijital değerlendirme araçlarının bireysel düşünme ve cevap verme yönü ile öğrencilerde özerklik, anında dönüt alma yönü ile de yeterli ihtiyaçlarının karşılanabileceği ortaya konulmuştur. Araştırmada öğrencilerin doğru-yanlış cevaplarını anlık görüyor olmaları, onlara eksik veya hatalı öğrenmelerini tamamlama veya düzeltme imkânı sunabilir. Ayrıca öğrencilere sınav kaygısı olmadan eğlenceli bir ortamda kendilerini değerlendirme fırsatı sunarken, öz güvenlerini geliştirme olanağı da yaratabilir.

Çalışmada öğrencilerin sorulara verdikleri cevapları arkadaşlarının görmesinden kısmen rahatsız oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar ile ilgili yapılan bir çalışma bu araştırma bulgusunu kısmen destekler niteliktedir. Çalışmada dijital uygulamalarda yükselen rekabetçilik nedeniyle olumsuz özelliklerin gelişebileceği vurgulanarak dikkatli kullanılması gerektiği üzerinde durulmuştur (Hamari, Koivisto ve Sarsa; 2014). Gürışık ve Demirkan (2019) dijital değerlendirme araçlarından biri olan Plickers ile ilgili yaptıkları çalışmada bazı lise öğrencilerinin cevapların görünmesinden rahatsızlık duydukları bulgusuna ulaşmışlardır. Liselerde öğrenci çatışmaları üzerine yapılan bir çalışmada öğrencilerin kendi aralarında sözlü şiddet, olumsuz duygular (kıskançlık) gibi nedenlerle çatışma yaşadıkları belirlenmiştir (Türnüklü, 2007). Öğrencilerin verdikleri cevapların yanlış olduğu durumlarda arkadaşları tarafından olumsuz eleştiri alacaklarını düşünerek rahatsızlık hissettikleri düşünülmektedir. Özellikle lise düzeyindeki öğrencilerin başkalarının düşünce ve görüşlerinden etkilendikleri düşünülürse, öğrencilere empati yapma ve birbirlerine karşı olumlu davranış geliştirme becerileri kazanmaları amacıyla kahoot benzeri uygulamalardan yararlanılabilir.

Öğrencilerin kahoot uygulamasını oyun gibi algıladıkları araştırmada elde edilen sonuçlardan biridir. Kahoot'u oyun olarak değerlendiren araştırmalar alan yazında bulunmaktadır (Byrne, 2013; Chou, 2017; Cross, 2014; Dellos, 2015; Thomas, 2014). Öğrencilerin kahoot'u oyun gibi algılıyor olmalarının nedeni, uygulama sürecine etkin katılıp eğlenmeleri, heyecan hissetmeleri, arkadaşlarıyla rekabet içinde olmaları olabilir.

Arařtırmada görüşme yapılan öğretmenlerin, öğrencilerin olumlu duygularına katılması kahoot'un eğitim ortamındaki verimliliği/etkililiği desteklediğini düşündürmektedir. Dellos (2015) da, kahoot ile yaşadığı deneyimin kendisi için çok etkileyici olduğunu, kahoot'un yarattığı güvenli, rekabetçi, ilgi çekici ve eğlenceli ortamın sadece akademik amaçlar için değil, aynı zamanda psikolojik açıdan da önemli olduğunu ifade etmiştir. Kahoot ile ilgili öğrencilerinden aldığı tüm olumlu görüşler ve onların derse heyecanla gelmelerinden çok etkilendiğini, kahoot'un oluşturduğu olumlu sınıf atmosferini devam etmeyi dört gözle beklediğini ifade etmiştir. Bir başka çalışmada eğitimciler farklı öğrenme stiline sahip olan öğrenciler için kahoot'un etkili bir yöntem olduğunu ifade etmişlerdir (Wang, Lieberoth, 2016).

Bu arařtırmada, kahoot uygulaması sayesinde öğrencilerin etkin katılımının sağlandığı ve daha sonra soru ve cevapları hatırlamada katkısı olduğu belirlenmiştir. Icard (2014) çalışmasında, öğrencilerin sınıfta dijital oyunlardan yararlanarak, başarı ve başarısızlığın nasıl değerlendirebileceğini, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin nasıl kazanacağını öğrendikleri belirtilmiştir. Bu anlamda kahoot'un öğrencileri ders içeriğine eğlenceli bir şekilde çeken etkili bir dijital oyun olduğunu ve sadece eğlenceli bir öğrenme ortamına teşvik etmekle kalmayıp, aynı zamanda öğrenim sürecindeki öğrencilere meydan okuduğunu söylemektedir (Icard, 2014).

Arařtırmada öğrencilerin kahoot ile aktif bir şekilde derse katılmalarına rağmen ders çalışmalarını destekleyen bir uygulama olmadığı belirlenmiştir. Omar (2017) tarafından yapılan çalışmada kahoot uygulaması sonucunda yüksek derece elde eden katılımcıların konu ile ilgili derinlemesine bilgi sahibi olmadığı belirlenmiştir. Kahoot uygulamasında kullanılan çoktan seçmeli soruların doğru cevaplanabilmesi için derinlemesine bilgi edinmiş olmak gerekemeyebilir (Taş, 2002; Üstüner ve Şengül, 2004). Bu arařtırmada, başarının arttığı ile ilgili ifadede öğrencilerin kısmen derecesinde cevap vermiş olmaları ve görüşmelerde de bunu destekler nitelikte ifadeler kullanmış olmaları bu durumun derinlemesine araştırılması gereken bir süreç olduğunu düşündürmektedir. Ayrıca öğrencilerin kahoot'u ders çalışma ve başarılarını artırma gibi akademik anlamda destek sağlayan bir uygulama olarak göremediklerini söylemek mümkün olabilir.

Kahoot'un teknik özelliklerini (renk, müzik, süre, skorun belli olması, yansının rahat okunabilmesi vb.) öğrencilerin çoğunun beğendiği, ancak bazı öğrencilerin zaman sınırlı olduğu için seçenekleri karıştırdığı, heyecanlandığı ve internet erişiminin sınırlı olduğu durumlarda stres yaşadığı belirlenmiştir. Susilowati'nin (2017) kahoot uygulamasında problemin sadece internet bağlantısı olduğu bulgusu bu çalışmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Arařtırma bulgularında öğrencilerin hem zamanın hem de internet erişiminin sınırlı olduğu durumlarda stres yaşadıkları anlaşılmaktadır. "Gerilmiyorum", "strese girmiyorum" seçeneğini işaretleyen öğrencinin hiç olmaması dikkat çekicidir. Öğrencilerin kahoot uygulamasında bir not almayacaklarını bilmelerine rağmen gerildiklerini, stres yaşadıklarını belirtmeleri, başarı sıralamasında isimlerinin görülmesi ile oluşan yarışmacı ortamın

öğrencileri sıkıntıya soktuğunu düşündürmektedir. Öğrencilerin strese girmelerinin bir sebebi de yanlış cevap verdiklerinde arkadaşlarından alaycı tepki almaları, aşırı hırs yapmaları, kendilerini yetersiz hissetmeleri veya heyecandan kaynaklanan hataların yarattığı stresler olarak sıralanabilir. Diğer taraftan gerginlik ve stres yaşamalarına rağmen kahoot'tan çok hoşlandıklarını, sevdiklerini söylemeleri iki ifade arasında çelişki var gibi görünse de öğrencilerin bu heyecandan hoşlandıklarını düşündürmektedir.

Kahoot'un teknik özellikleri ile ilgili öğretmenler; her konuda ve her hafta soru hazırlamanın zaman alıcı olduğunu, mevcut uygulamaların (online) hatalı veya kendi işledikleri konularla örtüşmediğini ayrıca soru ve cevapları yazmada karakter sınırlılığını sorun olarak belirlenmiştir. Yapılan bir çalışmada öğretmenlerin bu araçların kullanımında, zamanın yetersiz olması, yetersiz deneyim veya bu tür faaliyetlerin bilimsel yararları ile ilgili şüpheleri olması nedeniyle genellikle sınırlı kullanımı olduğu dile getirilmektedir (Plump ve LaRosa, 2017). Öğretmenlerin ayrıca eğitim ortamından kaynaklanan (internet bağlantısının sağlanması, hoparlörün olup-olmaması veya projeksiyonun arızalı olması gibi) donanım sorunu yaşadıklarını düşündürmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden sadece bir tanesinin kahoot uygulama sonuçlarını kaydederek öğrencilerle paylaştığı ve sonuçları dikkate alarak ders düzenlediği belirlenmiştir. Bu durum kahoot'un bu özelliğinin pek fazla kullanılmadığını düşündürmektedir. Oysa öğrenme-öğretme sürecinde öğretmenlerin öğrencileri adım adım izleyebilmesi ve her adımda belirlenen eksiklerin bir sonraki adımdan önce giderilmesinin önemi bilinmektedir (Özçelik, 2010). Stacey ve Willam (2013) değerlendirme ile ilgili ayrıntılı raporlamaların öğretmen, öğrenci ve sınıf gelişimine katkı sağladığını, kahoot'un bu anlamda hızlı ve pratik izleme imkânı sunan bir uygulama olduğunu ifade etmektedirler. Ayrıca, online sistem üzerinden kullanılan kahoot'un öğrencilere hızlı ve doğru değerlendirme yaparak anında sonucu göstermesinin öğretmenler için önemli bir avantaj olduğu yapılan araştırmalarda vurgulanmaktadır (Bezglasnaya ve Gorbatov, 2015; Bruff, 2009; Chng ve Gurvitch, 2018; Dellos, 2015; Kim ve Reeves, 2007; Koile ve Singer, 2006; Rogers ve Cox, 2008). Öğretmenlerin kahoot uygulaması sonunda sonuçları kaydederek öğrencilerin gelişimini rahat ve hızlı bir şekilde inceleme fırsatı bulabileceği, sonrasında soruları irdeleyerek konunun anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etme, ya da bir sonraki konuya geçme gibi süreçlerde hızlı hareket edebilme ve zaman kazanma konusunda kahoot'un etkili bir program olduğu düşünülmektedir. Ancak bu araştırmanın üç öğretmenden sadece bir tanesinin bu uygulamadan faydalandığı bulgusu, öğretmenlerin ayrıntılı raporlama sürecini etkili kullanmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Öğretmenler ile yapılan görüşmede kahoot'un diğer uygulamalarını (tartışma ve anket) kullanmadıkları görülmüştür. Ayrıca öğretmenler görev yaptıkları okulda 6 İngilizce öğretmeni olmalarına rağmen bazı arkadaşlarının kahoot'u kullanmayı istemediklerini ifade etmişlerdir. Yılmaz ve Orhan (2011) çalışmalarında Wiki, Blog ve Podcast gibi dijital uygulamaların varlığından haberdar

olan öğretim elemanı sayısının düşük olduğunu, dolayısıyla Web 2.0 teknolojilerinden yararlanma durumlarının da oldukça düşük bir yüzde olduğunu belirlemişlerdir. Öğretmenlerin web 2.0 araçlarını kullanmaktan kaçınmaları, bu araçlara ilişkin yeterli bilgileri olmamasından veya bu konuda çaba göstermek istememelerinden kaynaklanabilir

Öğrencilerin kahoot'u sadece İngilizce dersinde değil diğer derslerde de kullanılmasını istedikleri, dünyanın başka yerinde ve aynı seviyedeki öğrencilerle kahoot oynamayı istedikleri, teknik açıdan renk körü olan kişilerin de dikkate alınarak renkler üzerinde düzenlemelerin yapılması gerekliliği öğrencilerin önerileri arasında belirlenmiştir. Bu bulgu öğrencilerin derse aktif katılmayı istediklerini, bunun için derslerde teknolojinin dâhil olabileceği ortamların oluşturulmasını istediklerini düşündürmektedir. Ayrıca dünyanın başka yerindeki yaşlılarıyla yarışmayı istiyor olmaları, sağlık problemi olan arkadaşları için oluşturulabilecek alternatifleri sunuyor olmaları, onların dış dünyaya karşı algılarının açık olduğu mesajını vermektedir.

Öğretmenlerin kahoot uygulamasında soru seçeneklerinin (tamamlama, eşleştirme, doğru-yanlış gibi) artırılması, yazı karakteri sınırlılığının azaltılması, fotoğraf/resim ve videolara online ulaşımın sağlanması gibi teknik sorunlarla ilgili önerilerde buldukları belirlenmiştir. Web 2.0 araçlarının tasarımını yapan uzmanlar için bu bulguların veri niteliğinde olabileceği tahmin edilmektedir.

Sonuç olarak kahoot uygulamasının; akademik başarıyı artırmaya etkisi olup olmadığını belirlemeye yönelik deneysel araştırmalar, öğrencilerin sonuçları arkadaşlarının görmesinden neden rahatsız olduklarını belirlemeye yönelik nitel çalışmalar yapılabilir. Ayrıca Öğretmenlere kahoot'u oluşturma, uygulama, raporlama, tartışma ve anket boyutunu etkili kullanabilmeleri için eğitimler düzenlenebilir. İleri araştırmalar için web 2.0 araçları ile ilgili daha farklı örneklem gruplarında geniş ölçekli ve nitelikli araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Bawden , D.,Robinson, L., Anderson, T.,Bates, J., Rutkauskiene U. & Vilar P. (2007). Towards curriculum2.0: library/information for Web 2.0 world. *Library and information research*. 99, 14–25.
- Bezglasnaya, E. Gorbatov, S. (2015). Improvement of educational process based on use of new information and pedagogical technologies. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(6), 3-8.
- Bransford, J. D., Brown A. L. & Cocking,R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience and School*. (s. 3-23). Washington D.C. National Academy Press.
- Bruff, D. (2009). *Teaching With Classroom Response Systems: Creating Active Learning Environments*. (1st ed.) San Francisco: Jossey-Bass.
- Byrne, R. (2013). Free technology for teachers: Kahoot! - create quizzes and surveys your students can answer on any device.

<https://www.freetech4teachers.com/2018/08/kahoot-adds-new-features-for-teachers.html>

- Chien-Hung, L., Yu-Chang, L., Bin-Shyan, J., & Yen-Teh, H. (2014). Adding social elements to game-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(3), 12-15. doi:10.3991/ijet.v9i3.3294
- Chng, L., & Gurvitch, R. (2018). Using Plickers as an assessment tool in health and physical education settings. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(2), 19-25.
- Chou, C.C. (2017). An analysis of the 3d video and interactive response approach effects on the science remedial teaching for fourth grade underachieving students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(4), 1059-1073.
- Creswell, J. W. (2013). *Arařtırma deseni* (Çev Edt: Demir, S. B.). Ankara: Eđiten Kitap.
- Cross, J. (2014). Introduction to Kahoot for your classroom assessments. <https://www.youtube.com/watch?v=PYfoRRtLXys>
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Eddy, P. L., & Bracken, D. (2008). Lights, camera, action! The role of movies and video in the classroom. *Journal of Faculty Development*, 22(2), 125–134.
- Elmas, R. & Geban, Ö. (2012). 21. yüzyıl öğretmenleri için Web 2.0 araçları. <http://www.egitimdebilisimteknolojileri.com/21-yuzyil-ogretmenleri-icin-web-2-0-araclari.html>
- Graham, K. (2015). TechMatters: getting into Kahoot!(s): Exploring a game-based learning system to enhance student learning. *LOEX Quarterly*, 42(3), 6-7.
- Gürışık, A. & Demirkan, Ö. (2018). Opinions of high school students about plickers: one of the online formative assessment tools. *International Journal Of Scientific Research And Innovative Technology*, 6(1), 11-25.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Paper presented at 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Hawaii, USA.
- Hart, J. (2018). Top tools for learning 2018 <https://www.toptools4learning.com/>
- Icard, S. B. (2014). Educational technology best practices. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 11(3), 37-41. Retrieved from http://itdl.org/Journal/Mar_14/Mar14.pdf#page=41
- Kapuler, D. (2014). Top 100 Sites and Apps of 2014. 04.01.2019 tarihinde ulařılmıştır. <http://www.techlearning.com/contests/0007/100-web-toolsapps-of-2014/68928adresinden-alinmıřtır>.
- Kim, B. & Reeves, T.C. (2007). reframing research on learning with technology: In search of the meaning of cognitive tools. *Instructional Science: An International Journal of the Learning Sciences*, 35(3), 207-256.
- Koile, K. & Singer, D.A. (2006). Improving learning in CS1 via tabletpc-based in-class assessment. *In Proceedings of ICER*, University of Kent, Canterbury, UK.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2th ed.). CA: Sage

- Omar, N. N., (2017). The Effectiveness of Kahoot application towards students' good feedback practice. *International Journal of Social Sciences*, 3(2), 2551-2562.
- Özçelik, D. A. (2010). *Eğitim programları ve öğretim*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Plump, C. M. & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A game based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Rogers, J. W. & Cox, J. R. (2008). Integrating a single tablet PC in chemistry, engineering, and courses. *Journal of College Science Teaching*, 37(3), 349-39.
- Richards, J. (2010). Competence and performance in language teaching. *RELC Journal*, 41(2), 101-122.
- Stacey, K. & Wiliam, D. (2013). Technology and assessment in mathematics. İçinde M. A. Clements, A. J. Bishop, C. Keitel, J. Kilpatrick, & F. K. S. Leung (Eds.), *Third international handbook of mathematics education* (s. 721-751). New York, NY: Springer.
- Susilowati, E. (2017). The effectiveness of kahoot In supporting grammar class on class a year 1 students academic year 2016/2017 of diploma III of nursing Ngudi Waluyo University. 2th Unnes-Teflin National Seminar 136-139.
- Taş, S. (2002). Türk dili ve edebiyatı dersi açısından test tekniđi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (3) :81-86.
- Thomas, C. (2014). Kahoot: Game-like student-response tool can spark competition [Review of the video game Kahoot, produced by the *Common Sense Graphite*, 2012].
- Tonta, Y. (2009). Dijital yerliler, sosyal ağlar ve kütüphanelerin geleceđi. *Türk Kütüphaneciliđi*, 23, (4), 742-768.
- Türnüklü, A. (2007). Liselerde öğrenci çatışmaları, nedenleri, çözüm stratejileri ve taktikleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 49, 129-166.
- Üstüner, A. & Şengül, M. (2004). Çoktan Seçmeli test tekniđinin türkçe öğretimine olumsuz etkileri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, (2), 197-208,
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! In *European Conference on Games Based Learning* (p. 738). Academic Conferences International Limited.
- Yılmaz, B. (2017). Dijital değerlendirme araçlarının ortaokul öğrencilerinin derse bađlılıklarına etkisi: İki farklı okulda durum. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (3), 1606-1620.
- Yılmaz, M. B., & Orhan, F. (2011). *Investigating academic use of web2.0 tools by instructors and faculty members at educational faculties in terms of different variables. Paper presented at the International Educational Technology Conference, Istanbul, Turkey.*
- Yıldırım, İ., & Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve eğitim. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 655-670. doi: 10.14687/ijhs.v11i1.2765
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Zengin, Y., Bars, M. & Şimşek, Ö. (2017). Matematik öğretiminin biçimlendirici değerlendirme sürecinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 602-626.

Opinions of High School Students and Teachers on Kahoot Use

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Teachers can create classroom environments that would enable interesting and quality learning with active participation by transferring all resources and facilities offered by the latest technology to the classroom. Thus, teachers can give feedback to their students easily, provide them with opportunity to find and correct their mistakes. Teachers can also create an evaluation process which is not stressful. In this respect, Web 2.0 tools are used in creating contents of education, interactive presentations for courses, forming mind maps, preparing animated videos, and formative evaluation. Kahoot is a game-based application which can be used in the evaluation process of education.

Kahoot is divided into three categories: testing, discussion, and questionnaire. Testing is most commonly used system to get students' responses in the learning process. Teachers can prepare their own questions with Kahoot about the subjects they are teaching, they can set the time, create a fun learning environment with unlimited number of students. To use this application, teachers need a computer, a projector and speakers; students need smart phones or laptops with internet connection. Players are asked to enter a nickname and PIN. Each question can have 2 to 4 options. There has to be at least one correct answer and allotted time for each question can be set from five seconds to two minutes. Teachers may well save the results to monitor students' development through time and use them later. By using their personal gadgets, students answer the questions projected on the board, try to choose correct answers and get the highest scores. The faster students answer the questions the higher scores they get. After each question, top five students are listed on the leader board, and in the end top three students are shown on the board.

It is believed that web-based applications like Kahoot are important in offering teachers and students an alternative environment to enrich the process of evaluation, learning and teaching. Hence, there is a need to reveal how students and teachers perceive and evaluate new information and communication technologies. The main problem of this study is to specify high school students' and teachers' views about Kahoot throughout teaching process. In line with this aim of the study, the following research questions were set forth to be answered:

1. What are high school teachers' and students' views about Kahoot application?
2. What are high school teachers' and students' views about technical features of Kahoot application?
3. What are high school teachers' and students' suggestions for the use of Kahoot application?

Methodology

One of the mixed research methods, explanatory sequential design was used in this study. A questionnaire with 14 items, developed by the researcher, was applied to the participant students. Cronbach Alpha reliability co-efficient for the whole scale was identified as .78. Semi-structured interview form was prepared for students and teachers separately after the results of quantitative data were assessed. Participants consist of 201 students for quantitative data; 24 students and 3 teachers for qualitative data. All data were collected based on participants' voluntary responses. The questionnaire was applied by the researcher to high school students studying in the 9th, 10th, and 11th grades. Qualitative data were collected by the researcher via semi-structured interview form and the students were interviewed in person. Both sources of data were integrated and presented. For the analysis of

quantitative data, descriptive statistics was conducted and it was shown in tables indicating percentages and frequencies. Qualitative data were analysed via content analysis. As a measure for validity, the sources for data were diversified; as a measure for reliability, coder reliability was calculated.

Findings, Results & Recommendations

The study reveals that students and teachers are pleased with Kahoot in general, high school students love Kahoot and they find it fun. Another finding is that students are happy to see their results immediately, they have the chance to see their correct answers and mistakes straight away, identify what they lack and need to practice, correct their mistakes and make self-evaluations in a comfortable environment without getting worried. Besides, it was found out that students felt slightly uneasy when their answers were seen by their friends. The reason for this could be that students might feel uncomfortable as they think they will be criticized negatively when their incorrect answers are seen by their friends.

The study revealed that thanks to Kahoot students participated in the lessons actively and remembered the questions and answers more easily. It was also found that although Kahoot encouraged active participation in lessons it did not support students' studying. It was a thought-provoking result that students' answers for the item indicating increase in success were 'partly' and they supported this answer at interviews as well. Accordingly, this situation needs to be researched in details.

Results revealed that most students liked the technical features of Kahoot (colour, music, time, scores monitored, projection easily read, etc.) but some students felt confused and nervous when answering the questions because of limited time. Students also felt stressed when internet connection was weak. Although the students knew they were not going to be get grades on Kahoot, they stated they got stressed and nervous. This indicates that the competitive environment when using the application and students' names being monitored on the board according to success level might make them feel uneasy and nervous. Other reasons why students got so much stressed were as such: they thought they would be made fun of by their friends when they answered questions incorrectly; they were overambitious and felt incompetent; stress caused by fear of making mistakes.

Students suggested that Kahoot could be used in lessons other than English as well; games could be played with students at the same level from different countries; the application could be arranged taking colorblind people into consideration. These suggestions show that the students are eager to participate in the lessons actively and that they would like to have a learning environment equipped with technological tools.

Among teachers' suggestions are: preparing questions could be time consuming, available online activities prepared with Kahoot might be faulty or they might not overlap with the curriculum, limitation in characters for writing questions and answers might be a problem; teachers faced technical problems resulting from the educational environment.

Only one participant teacher made use of results recorded on Kahoot , which indicates teachers did not use the detailed reporting process effectively, neither did they use other types of Kahoot such as discussion and questionnaire. It was also found teachers suggested question forms on Kahoot be increased, limitation in characters be reduced, reaching pictures, photos and videos online be made possible.

In line with these results, Web 2.0 tools such as Kahoot are believed to enrich the education process, increase student participation, improve teachers' competencies. Studies could be conducted to reveal if Kahoot is effective in developing academic success. Furthermore, to make Kahoot more effective in education, a research could be carried out to find out why students feel disturbed or stressed when their results are seen by their friends. Training could be organized for teachers to prepare Kahoot activities, use them in class, report them, and also make use of different types such as discussion and questionnaire effectively.