## (8052) Dijital Öğrenme Oyunlarının Kullanımının Ortaokul Öğrencilerinin Derse Bağlanmalarına Etkisi

**M. Betül YILMAZ**
Yıldız Teknik Üniversitesi

### ÖZET

Türkçe alan yazında 'derse katılım' olarak kullanılan 'engagement' kavramının içeriği üzerinde çalışıldığı son 30 yıl içerisinde bir hayli genişlemiştir. Önceleri sadece katılım (participation) ve verilen görevleri yapmak olarak düşünülen kavram (Mandernach, 2015), zaman için ait olduğunu hissetme, keyif alma gibi duyuşsal içerikle zenginleşmiş, son yıllarda ise öğrencinin öğrenme çabasının devamlılığı, öğrenme eylemi sırasında derin stratejiler kullanması gibi bilişsel boyutları da bünyesine almıştır (Fredricks ve diğerleri, 2011). Öğrencilerin davranışsal, duyuşsal ve bilişsel boyutları ile derse dâhil olmaları şeklinde tanımlanması mümkün olan bu kavram eldeki çalışmada "derse bağlanma" şeklinde ifade edilmektedir.

Derse bağlanmanın davranışsal boyutunun göstergeleri arasında derse katılma ve gerek ders içi gerekse ders dışı etkinliklerde aktif olarak yer alma sayılabilir. Derse bağlanmanın duyuşsal boyutunda ise öğretmene, sınıf arkadaşlarına, derse ve okula karşı olumlu / olumsuz tepkiler dikkate alınır. Son olarak bilişsel boyut ise öğrencinin öğrenme eylemine ne kadar yatırım yaptığını ifade eder: dersle ilgili ödev ve görevlere nasıl yaklaştığı, öğrenmeyi gerçekleştirmek, gerekli zor/karmaşık becerileri geliştirmek için ne kadar emek sarf ettiği ile açıklanabilir.

Farklı araştırmalar, öğrencilerin derse bağlanmalarının dersle ilgili performanslarını ve öğrenme süreçlerini etkilediğini göstermektedir (Sever, 2014). Tersi durumda ise bu üç boyuttaki olumsuzluklar öğrencilerin dersten düşmeleri ile neticelenebilir (Fredricks, ve diğerleri, 2011). Bu çerçevede öğretimin her aşamasında derse bağlanmayı sağlayan uygulamaların işe koşulması hedeflenen başarıya ulaşmak açısından önemli olacaktır. Bu aşamalardan bir tanesi de öğrenmelerin gözden geçirildiği ara değerlendirme aşamasıdır. Genellikle dersin sonlarına doğru gelinen bu aşamada öğrencilerin "bugün ne öğrendik" sorusuna verecekleri cevaplar üzerinden öğrenmenin gerçekleşip gerçekleşmediği anlaşılmaya çalışılır. Icard (2014) dersle ilgili tekrar yapılırken oyun tabanlı öğrenmenin kullanılmasının öğrencileri derse bağlama açısından etkili bir uygulama olacağını ifade etmektedir.

Bu çalışmada bir ara değerlendirme aracı olarak Kahoot uygulamasının öğrencinin derse bağlanması üzerinde etkili olup olmayacağı araştırılmaktadır. Dijital bir öğrenme oyunu olarak tanımlanabilecek olan Kahoot Web tabanlı bir uygulamadır. Öğrencilerin renkli ve eğlenceli bir arayüzden yöneltilen dersle ilgili soruları bilgisayar kullanarak cevapladıkları eğlenceli bir uygulama olan Kahoot'un öğrencilerin derse bağlanmaları arttıracağı düşünülmektedir. Bu nedenle araştırma kapsamında aşağıdaki iki soruya cevap aranacaktır:

1. Dijital vatandaşlık eğitimi'nde dijital öğrenme oyunlarının kullanımı öğrencilerin derse bağlanmaları üzerinde etkisi var mıdır?

2. Programlama eğitimi'nde dijital öğrenme oyunlarının kullanımı öğrencilerin derse bağlanmaları üzerinde etkisi var mıdır?

Çalışmada araştırma yöntemi olarak durum çalışması kullanılacaktır. Durum çalışması "(1) güncel bir olguyu kendi yaşam çerçevesi içinde çalışan, (2) olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların kesin olmadığı, ve (3) birden fazla kanıt veri kaynağının mevcut olduğu durumlarda kullanılan, görgül bir araştırma yöntemidir" (Yin, 1984, s.23 akt:, Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.277). Çalışma iki ayrı okulda "Bilişim Teknolojileri ve Yazılım" dersi alan 6. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilecektir. Okullardan birinde ders içeriği olarak "dijital vatandaşlık" konusu, diğer okulda ise ders içeriği olarak "programlama" belirlenmiştir.

Öğrencilere Sever (2014) tarafında Türkçe uyarlaması yapılmış olan "derse katılım envanter"i öntest ve son test olarak uygulanacaktır. Ayrıca aynı gruplar üzerinde Skinner, Kindermann ve Furrer (2009) tarafından geliştirilen "Derse Bağlanma ve Dersten Kopma: Öğrenci Bildirimi ve Öğretmen Bildirimi" ölçekleri de yine öntest ve son test olarak kullanılacaktır. Türkçe adaptasyonu yapılmış olan ilk ölçek lise öğrencileri için geliştirilmiştir. İkinci ölçek ise özellikle ortaokul öğrencileri için geliştirilmiştir ve çalışmanın katılımcılarının yaş grubuna uygundur. Ancak bu ölçeğin Türkçe'ye uyarlaması henüz yapılmamıştır. Ayrıca ikinci ölçeğin öğretmen bildirim formu da bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında Türkçe versiyon için pilot veriler elde edilmesi planlanmaktadır. Bu nedenle iki ölçeğin bir arada kullanımı tercih edilmiştir. Toplanan veriler üzerinde korelasyonel analizler ve bağımlı grup t-testi ile bağımsız grup t-testi analizleri yapılması planlanmaktadır.

Çalışma sonunda üç ayrı konuda bulgulara ulaşılması planlanmaktadır. Bunlardan birincisi ortaokul öğrencilerinin derse bağlanmalarını ölçmek için uygun veri toplama aracının belirlenmesidir. Bu yönde öğrenci öz-bildirimine dayalı iki ölçek ve öğretmen bildirimine dayalı üçüncü ölçek yoluyla toplanan veriler üzerinde yapılacak korelasyonel analizler yoluyla bir sonuca varılması planlanmaktadır. Ayrıca öğrenci ve öğretmen bildirimlerinin arasındaki tutarlılığa da bakılacaktır. Son olarak dijital öğrenme oyunlarının öğrencilerin derse bağlanmaları üzerinde anlamlı etkisinin olup olmadığı yönünde bulgulara ulaşılması hedeflenmektedir. Böylelikle son dönemde öğretim teknolojileri bağlamında çok popüler olan bu tür uygulamaların ara değerlendirme aracı olarak kullanılırlığı yönünde bilimsel verilere ulaşılması ve öğretmenlere nasıl kullanabilecekleri yönünde tavsiyelerde bulunulması beklenmektedir.

**Anahtar Kelimeler :** Derse bağlanma, Öğrenme oyunları, Ara değerlendirme

**Kaynakça**

Fredricks, J., McColskey, W., Meli, J., Mordica, J., Montrosse, B., & Mooney, K. (2011). *Measuring student engagement in upper elementary through high school: a description of 21 instruments.* Washington, DC: U.S. Department of Education, Institute of Education Sciences, National Center for Education Evaluation and Regional Assistance, Regional Educational Laboratory Southeast. http://ies.ed.gov/ncee/edlabs adresinden alındı

Icard, S. B. (2004). Educational Technology Best Practices. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 11*(3), 37-41.

Mandernach, B. J. (2015). Assessment of Student Engagement in Higher Education: A Synthesis of Literature and Assessment Tools. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 12*(2), 1-14.

Sever, M. (2014). Derse Katılım Envanterinin Türk Kültürüne Uyarlanması. *Eğitim ve Bilim, 39*(176), 171-182.

Skinner, E. E., Kindermann, T. A., & Furrer, C. J. (2009). A Motivational Perspective on Engagement and Disaffection: Conceptualization and Assessment of Children's Behavioral and Emotional Participation in Academic Activities in the Classroom. *Educational and Psychological Measurement, 69*(3), 493-525.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* Ankara: Seçkin