

# Din Öğretiminde Teknoloji Kullanımı: Kahoot! Örneği

Metin Altunkaynak<sup>1</sup>

DOI 10.5281/zenodo.5723956

## Öz

Akıllı mobil cihazların ortaya çıkmasıyla birlikte, birçok araştırmacı eğitim sürecinde teknoloji kullanımlarını önermiştir. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde Bilgi İşlem Teknolojileri, günümüz öğrenme ortamlarında öğrenmeyi daha çekici ve etkili hale getirdiği için önemli bir yere sahiptir. Bilgi İşlem Teknolojileri aracılığıyla teknolojik gelişmeler sürekli değişirken Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini sınıflarda uygulanması gereken öğrenme materyalinin içeriğinin sunumunda yeni yöntemler sunar. Bu araştırmanın amacı, deneysel sürece katılan öğrencilerin Kahoot! uygulamasını kullanmanın, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğretimi sürecinde ne kadar etkili olduğunu ortaya çıkarmaktır. Ayrıca Kahoot! uygulamasını kullanarak yapılan sınav sırasında öğrencilerin önceden öğrendikleri bilgileri ne kadar iyi hatırladıklarını ortaya çıkarmaktır. Bu çalışma, deney ve kontrol grubu olmak üzere iki grupta yarı deneysel desenedir. Bu çalışmaya bir devlet ilkokulundan iki sınıf katılmıştır. Bu sınıflardan rastgele olarak kontrol grubu (n = 20) ve deney grubu (n = 20) belirlenmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilere, her zamanki gibi geleneksel yöntemle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi gerçekleştirilmiştir. Deney grubundaki öğrencilere, müfredata dayalı olarak tasarladığımız etkinlikler sonrasında araştırmacı tarafından FATİH projesi etkileşimli tahta üzerindeki uygulamalar kullanılarak ders anlatılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Kahoot!, din eğitimi, teknoloji kullanımı.

---

<sup>1</sup> Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, [metinaltunkaynak01@gmail.com](mailto:metinaltunkaynak01@gmail.com)

## The Use of Technology in Religious Education: Kahoot! Example

### Abstract

*With the emergence of smart mobile devices, many researchers have suggested the use of technology in the educational process. In the Religious Culture and Moral Knowledge course, Information Processing Technologies has an important place in today's learning environments as it makes learning more attractive and effective. While technological developments are constantly changing through Information Processing Technologies, the Religious Culture and Moral Knowledge course offers new methods in the presentation of the content of the learning material that should be applied in the classrooms. The purpose of this research is to find out that the students participating in the experimental process Kahoot! The aim of the study is to reveal how effective the use of the application of the Religious Culture and Moral Knowledge course is in the teaching process. Also, Kahoot! The aim is to reveal how well students remember the information they have learned before during the exam using the application. This study is in a quasi-experimental design with two groups as experimental and control groups. Two classes from a public primary school participated in this study. The control group (n = 20) and the experimental group (n = 20) were randomly selected from these classes. The students in the control group were taught Religious Culture and Moral Knowledge, as usual, with the traditional method. After the activities we designed based on the curriculum, the students in the experimental group were taught by the researcher using the applications on the FATİH project interactive board.*

**Keywords:** Kahoot!, religious education, use of technology.

## Giriş

Eğitimde teknolojinin kullanımının uzun bir geçmişi vardır. 1900'lerin başlarından beri çok çeşitli teknolojilerin ortaya çıkmasıyla birlikte öğretmenler, öğretimlerinin kapsamını genişletmek, öğrencilere öğrenme materyalleri sağlamak ve öğrencilerini motive etmek için bunları farklı şekillerde kullanmışlardır. Hew (2004), öğretim teknolojisinin tarihini altı ana dönemde özetlemiştir: sessiz görsel medya, görsel-işitsel materyaller, eğitici televizyon, kişisel bilgisayarlar, internet ve kablosuz araçlar. Medya gelişimi, slaytlar, çalışma baskıları, çizelgeler ve fotoğrafları içeren sessiz görsel medyanın benimsenmesiyle başladı. Sessiz görsel eğitici filmler, 1910'da sinema filmi projektörünün ve sesli sinema filmlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte kullanılmaya başlandı. Zamanla sessiz görsel medya yerini görsel-işitsel medyaya bıraktı. 1920'lerde radyo icat edildi ve bunu 1950'lerde televizyonun ortaya çıkışı eğitim alanında da büyük bir heyecan getirdi. 1980'lerde kişisel bilgisayarlar öğretim amaçlı kullanılmaya başlandı ve o zamandan beri artmaya devam etmektedir. 1990'lı yıllardan itibaren de internet yaygın olarak kullanılmaya başlamasıyla eğitimde teknoloji kullanımı yaygınlaşmıştır. Günümüzde ise kablosuz araçların kullanımı eğitim ortamlarında giderek yaygınlaşmaktadır.

Teknolojinin okullardaki bu hızlı yayılmasının altında yatan sebep, teknoloji kullanımının öğretme ve öğrenme sürecini daha iyi iyileştireceğine olan inançtır (Özkan ve Bada, 2012). Gerçekten de birçok araştırmacı teknoloji kullanımının öğretme ve öğrenmedeki faydalarını belirlediler (Cradler ve diğerleri, 2002; Davies, Dean & Ball, 2013). Roblyer (2006) ise öğretme/öğrenme sürecinde teknoloji kullanma mantığının altında yatan unsurların bir özetini sunmuş ve bunları motivasyon, geliştirilmiş öğretim yöntemleri, artan verimlilik ve gerekli bilgi çağı becerileri olmak üzere dört ana kategori altında toplamıştır. Önerilen bu sınıflandırma, teknoloji kullanımının yapılandırmacı yaklaşımın ilkelerini sınıflarda uygulamaya koymak için iyi bir eşleşme olabileceğini ifade etmiştir. Bu unsurlar öğrencilerin araştırma yaparken, iş birliği yaparken, verilen görevlere aktif olarak katılırken ve deneyimleri üzerinde düşünürken kendi bilgilerini yapılandırmalarına yardımcı olabilir. Öğretme ve öğrenme için böyle bir değişim sağlayan teknolojiye ilgi son yirmi yılda eğitim dünyasında artmış ve büyük yatırımlar yapılmıştır.

Akıllı mobil cihazların ortaya çıkmasıyla birlikte, birçok araştırmacı eğitim sürecinde kullanımlarını önermiştir. Motivasyon, kullanım kolaylığı ve çekici özellikler dahil olmak üzere öğrenme sürecinde bu cihazları kullanmanın birçok avantajı vardır (Lam ve Duan 2012; Zaranis vd. 2013). Eğitim teknolojileri internet sayesinde herhangi bir kısıtlama olmaksızın öğrenme fırsatı sağlar, bilgiye kolay erişim için kablosuz mobil teknolojilerin sunduğu olanakları kullanır, dijital akıcılığın gelişimini teşvik ederler (Zaranis vd. 2013). Son olarak, son derece sezgisel oldukları ve dokunma kullanımı ile küçük çocuklar tarafından kullanımı kolay olduğu için yararlı bir öğrenme aracı olarak kabul edilirler (Neumann 2016).

### **Teorik Arka Plan**

Öğretim Programında Din Eğitimi Dersi:

Eğitim sisteminin sağlaması gereken bilgi, dinamik bir toplumun ihtiyaçları ile orantılı olmalıdır. Öğrencilerin yaşadıkları yerin örf, adet ve geleneklerine alışmaları eğitim ve dolayısıyla eğitim sistemi ile gerçekleşmektedir. Bu, sosyal ilerlemeyi ve temel değerlerin kabulünü sağlar. MEB (2018), Din kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretim programında bu durumu “bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bir bireyi tanımlamaktadır.” şeklinde açıklamaktadır.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretim Programıyla; 1739 Sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu’nda yer alan “Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ve Temel İlkeleri”ne uygun olarak öğrencilerin; (1) Dinî ve ahlaki kavramları tanımaları, (2) Dinin sosyal hayat, kültür ve medeniyet unsurları üzerindeki etkilerini kavramaları, (3) Farklı inanç ve yorumları tanımaları ve bunlara saygı duymaları, (4) Çevresindeki dinî davranış, yorum, tutum ve deneyimlerin farkında olmaları, (5) Ahlaki değerleri tanımaları ve bunları içselleştirmeleri, (6) İslam dininin ana kaynaklarını tanımaları, (7) Hz. Muhammed’in (s.a.v.) hayatını ve örnek ahlakını tanımaları, (8) İslam dininin inanç, ibadet ve ahlak ilkelerini açıklamaları,

(9) Bazı dua ve surelerin muhtevasını ana hatlarıyla tanımaları, (10) İnanç ve ibadetlerin davranışları güzelleştirmedeki olumlu etkisinin farkına varmaları amaçlanmaktadır (MEB, 2018).

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi (4-8. Sınıflar) Öğretim Programı'nın geliştirilmesinde; yapılandırmacı öğrenme modelini destekleyen çoklu zekâ, öğrenci merkezli öğrenme, beceri temelli öğrenme gibi yaklaşımlar dikkate alınmıştır. Beceri temelli öğrenme, öğrencilerde öğrenme süreci içerisinde kazanılması, geliştirilmesi ve hayata aktarılması tasarlanan bilgi, tutum ve beceriler bütünü ifade etmektedir (MEB, 2018). Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi (4-8. Sınıflar) Öğretim Programı İslam dini ve diğer dinleri betimleyici yaklaşımla öğretime konu etmeyi amaçlamıştır. İslam dini, Kur'an ve sünnetin ortaya koyduğu temel ilkeler çerçevesinde esas alınmıştır. İslam düşüncesinde ortaya çıkan yorumlar bilimsel bir metotla ve mezhepler üstü bir yaklaşımla ele alınmıştır. Yaşayan diğer dinler ise bilimsel bir metotla, dinler açılımlı ve olgusal bir yaklaşımla öğretime konu edilmiştir.

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde (TYÇ) belirlenmiştir. Araştırmamızda TYÇ'nin dijital yetkinlik üzerinde durulacaktır. MEB (2018), İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

Çağdaş uygulamalar olarak Bilgi İşlem Teknolojilerinin eğitimde kullanımı ve harmanlanmış öğrenme:

Çağdaş öğretim yöntemleri öğrenci merkezlidir. Bu çağdaş yaklaşımlarla sınıfın yönetiminde öğretmenler, öğrencilerin aktif katılımlarını, özerkliklerini, işbirlikçi öğrenmelerini, öğrencilerin birbirleriyle etkileşimini, öğretim sürecine yeni teknolojileri entegre edecek, böylece öğretim biçimini ve rolünü farklılaştıracak şekilde düzenleyeceklerdir. (Nazarenko 2015). Teknolojik gelişmeler insanların iletişim kurma, öğrenme biçimlerini etkilediği gibi aynı zamanda düşünme biçimlerini de temelden değiştirmeye başlamıştır. Küresel eğitimde hızla yayılan öğrenme biçimlerinden biri de harmanlanmış öğrenmedir. Harmanlanmış öğrenmede öğretmenler geleneksel bir sınıfın becerilerini ve bilgi işlem teknolojilerinin öğrenme sürecinde yansıtılan ihtiyaçlar tarafından geliştirilen birkaç yeni beceriyi birleştirmesi gereken karma bir öğretim yöntemini kullanma imkânı bulurlar (Bouilheres vd. 2020; Garrison ve Kanuka 2004; Nazarenko 2015).

Öğretimde teknoloji kullanımı 2000 yılının başlarında en popüler pedagojik kavramlardan biri olarak ortaya çıkmıştır (Güzer ve Caner 2014; Singh 2003). Bir öğrenme biçimi olarak harmanlanmış öğrenme, yeni teknolojilerle birlikte geleneksel öğrenme biçimlerinin korunmasına izin verdiği için tercih edilmektedir. Buna ek olarak, yirmi birinci yüzyılda gündelik hayatta olduğu gibi eğitimde teknoloji kullanımına yönelik eğilimi takip ederek bu teknolojilerin öğretime ödün vermeyen entegrasyonuna izin verir (Nazarenko 2015).

Harmanlanmış öğrenme kavramı, öğretim teknolojilerinin arada sırada kullanmasından ziyade öğretmenin öğrenme alanındaki etkinliklerde pratik olarak kullanabilecekleri ve öğrenmeyi kolaylaştıran dijital araçları kullandığı sürekli bir süreç olduğu fikrine dayanmaktadır. Farklı öğretim biçimlerinin bir arada kullanılabilmesi, öğretim programını, zamanı ve öğrenme maliyetini azaltma potansiyeline sahiptir (Garrison ve Kanuka 2004; Nazarenko 2015).

Öğretim teknolojileri, harmanlanmış öğrenme için tamamlayıcı bir araç olduğu gibi hem öğrenciler hem de öğretmenler için birçok öğrenme ortamı ve fırsat sağlayabilen bilişsel bir açıklama aracıdır (Tseles vd. 2011). Ulusal düzeyde yürütülen çok sayıda çalışma hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından olumlu etkileşimleri ve özerk öğrenmeyi teşvik eden uygun bir araç olarak değerlendirildiği için, harmanlanmış öğrenme kullanımının öğrencilerin başarılı eğitim performansına ve memnuniyet

duygularının gelişmesine yol açtığını göstermiştir (Güzer ve Caner 2014). Bu yaklaşımın, geleneksel öğrenme biçimlerinin tamamen reddedilmesini gerektirmemesi, aksine öğretim teknolojileri tarafından geliştirilmiş desteklemelerle teşvik etmesi öne çıkmaktadır (Güzer ve Caner 2014).

### Öğretim Teknolojilerinin Yardımıyla Din Eğitimi:

Eğitim sürecinde Bilgi İşlem Teknolojileri, öğretmenlerin kaynaklara, bilgilere ve materyallere hızlı erişim fırsatı sağlar. Metin, resim, ses ve video kullanımı ile öğretim çok modlu hale gelir. Böylece dersler öğretim teknolojileriyle görselleştirildikçe öğrenciler daha aktif hale gelir. Bilgi İşlem Teknolojileri kullanımının pedagojik boyutu, her türlü öğrenmenin temelleri oluşturulduğundan, genç öğrenciler için daha açıktır (Mitropoulou 2008).

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde Bilgi İşlem Teknolojileri, günümüz öğrenme ortamlarında öğrenmeyi daha çekici ve etkili hale getirdiği için önemli bir yere sahiptir. Bilgi İşlem Teknolojileri aracılığıyla teknolojik gelişmeler sürekli değişirken Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini sınıflarda uygulanması gereken öğrenme materyalinin içeriğinin sunumunda yeni yöntemler sunar (Mitropoulou 2008; Stavrianos ve diğerleri 2004).

Öğrenciler teknolojinin sunduğu olanakları kullanarak Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini farklı bir bakış açısıyla işleyebileceklerdir. Daha doğrusu, Dinin bize dayatılan bilinmeyen bir kavram olmadığını, hayatın kendisini ilgilendirdiğini anlayacaklardır. Öğretim teknolojilerinin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanımı, dini olayların anlaşılmasına ve yorumlanmasına katkı sunacaktır.

Bilgi İşlem Teknolojileri derslerde farklı zaman ve amaçlar için kullanılmaktadır. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde öğretmenler, derslerine metin, resim, ses ve video kullanımını dahil etmek, etkileşimli öğrenme ortamı hazırlamak ve öğrencinin etkin katılımını sağlamak gibi amaçlarla kullanabilirler. Benzer şekilde öğrencileri araştırma yapmalarına, ders bilgilerini görselleştirmeye, dersin her ünitesinde kendi uygulamalarını ve sunumlarını oluşturmaya teşvik edebilirler (Mitropoulou 2008).

Yapılan çalışmalardan biri Nijerya'da ilkokul öğretmenlerinin bilgi işlem teknolojilerinin Dini Bilgiler dersindeki öğrenci performansına katkısına

ilişkin görüşlerini incelemiştir. Sonuçlar, öğretmenlerin Bilgi İşlem Teknolojilerinin katkıda bulunduğunu düşündüklerini göstermiştir. Gross (2006) yaptığı çalışmada, teknolojinin din dersinde kullanımının ortaokul öğrencilerin genel kültürünü artırdığını, dini kimliklerini ve sosyalleşmelerini geliştirdiğini ortaya koymuştur. Miskiah vd. (2019), Endonezya'daki bir dini eğitim merkezinde İslam dini öğretiminde bilgi işlem teknolojilerinin entegrasyon seviyesini araştırdığı çalışmasının sonuçlarına göre öğretmenlerin bilgi işlem teknolojilerinin, teknolojik olanakların mevcudiyetinin iyi düzeyde olduğunu ve kaynak veya teknolojik araç eksikliğinin olmadığı halde PowerPoint sunumlarının kullanımıyla sınırlı oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Yılmaz (2002) internette din eğitiminin kullanımı ve din eğitimi araştırmacılarının interneti kullanırken yaşadıkları problemlerin çözümü amacıyla din eğitimi öğretiminde bilgi ve teknoloji arasındaki ilişki incelenmiştir. Güneş (2017) Din Öğretimi Materyalleri yaptığı çalışmada öğretimde Web 2.0 teknolojilerinin, web sitelerinin ve sosyal ağların kullanımı araştırılmıştır. Erpay (2019) Diyanet İşleri Başkanlığına bağlı yaygın din eğitim kurumlarında teknolojik materyal kullanımına ve din görevlilerinin yaygın din eğitiminde teknolojik materyal kullanımına ilişkin durumunu belirlemek için genel eğitimde teknolojik altyapıyı iyileştirme amacıyla başlatılan Fatih Projesinin, yaygın din eğitiminde gerekliliği konusunda din görevlilerinin yaklaşımları ortaya koymayı çalışmıştır.

**Kahoot! – Oyun Tabanlı Bir Öğrenci Yanıt Sistemi:**

Kahoot! Sınıfın geçici olarak bir oyun şovuna dönüştürüldüğü, öğretmenin yarışma programı sunucusu ve öğrencilerin yarışmacılar olduğu oyun tabanlı bir öğrenci yanıt sistemidir (Kay ve LeSage, 2009). Platform, 2006 yılında Norveç Bilim ve Teknoloji Üniversitesi'nde başlatılan ve birkaç yıl boyunca deneyler yoluyla birden fazla prototipin geliştirildiği ve değerlendirildiği Ders Sınavı araştırma projesinin bir sonucudur (Wang, Øfsdal ve Mørch-Storstein, 2007). İlk prototiplerle yapılan deneyler, Lecture Quiz'in eğlenceli sosyal öğrenme etkinlikleri yoluyla öğrenci motivasyonunu, katılımını ve algılanan öğrenmeyi artırdığını göstermiştir (Wang, Øfsdal ve Mørch-Storstein, 2008; Wu, Wang, Børresen ve Tidemann, 2011). 2012 sonbaharında, Kahoot adında sıfırdan yeni bir oyun tabanlı öğrenme platformu geliştirmek için bir start-

up şirket kurulmuştur. Ders Sınavına dayalıdır. Kahoot! oyun tabanlı öğrenme platformu Eylül 2013'te piyasaya sürüldü. Kahoot! için temel gereksinimler, öğretmenlerin kendi içeriklerini oluşturmalarının, quizler oynamalarının ve öğrencileri değerlendirmelerinin kolay olması ve öğrencilerin kayıt olmadan katılabilmeleridir (Kay ve LeSage, 2009).

Ölçme değerlendirme sürecinde kullanılacak dijital uygulamalar üzerine, sınıf ortamının zenginleştirilmesi, öğrencilerden ve öğretmenlerden gelen geri bildirimler gibi konularda çeşitli çalışmalar yayınlanmıştır (Caldwell, 2007). En sık tercih edilen çalışmalar ise öğrencilerin sınıfta elektronik sınavlarıdır (Cutts, Kennedy, Mitchell ve Draper, 2004). Yapılan bazı araştırmalar sınıf ortamının, öğrenmenin ve değerlendirmenin eğlenceli hale gelmesini sağlamaya yöneliktir (Kay ve LeSage, 2009).

Öğrenci Yanıt Sistemi'nin faydaları, etkileşim sağlamak, akademik performansı ve katılımı geliştirmek, zorluklar ise bekleme süresi, akademik yetersizlik ve pratik dezavantajlar olarak özetlenmiştir (Aljaloud, Gromik, Billingsley ve Kwan, 2015).

Literatür taramasından sonra, özellikle çocukların dini gelişmelerinin temellerinin atıldığı ilk okul çağında Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde bilgi işlem teknolojilerinin kullanımı ile ilgili olarak yapılmış bir araştırmanın olmadığı, çünkü dersliklerde kullanılan uygun eğitim yazılımlarının oluşturulmasına yönelik herhangi bir adım atılmadığı tespit edilmiştir.

Teorik çerçevenin ardından bir okula entegre edilen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğrenciler üzerindeki etkisini görmek için ilk okul çağında etkinlikler şeklinde çeşitli uzantılara sahip uygun eğitim yazılımları kullanılmıştır. Bunu göz önünde bulundurarak, bu araştırma harmanlanmış öğrenmeye dayalı bir öğretim müdahalesi, geleneksel öğretime kıyasla ilkokul öğrencileri için bilgi işlem teknolojilerinin müdahalesinin Din Eğitimi üzerindeki etkisini incelemiştir. Bu araştırma Kahoot! programı yardımıyla eğitimde bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla ilkokulda Din Eğitiminde teknoloji kullanımı bağlamında etkinlikler şeklinde çeşitli uzantıları olan bir eğitim müdahalesi önermektedir.

Bu araştırmanın amacı, deneysel sürece katılan öğrencilerin Kahoot! uygulamasını kullanmanın, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğretimi sürecinde ne kadar etkili olduğunu ortaya çıkarmaktır. Ayrıca

Kahoot! uygulamasını kullanarak yapılan sınav sırasında öğrencilerin önceden öğrendikleri bilgileri ne kadar iyi hatırladıklarını ortaya çıkarmaktır.

#### Araştırma soruları

1. Kahoot uygulaması öğrencilerin din dersinin öğretiminde anlamlı bir etkisi var mıdır?
  - a. Kahoot uygulamasının dördüncü sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi sınavında daha başarılı olmaları konusunda anlamlı bir etkisi var mıdır?
  - b. Geleneksel ölçme değerlendirme yöntemlerinin dördüncü sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi sınavında daha başarılı olmaları konusunda anlamlı bir etkisi var mıdır?

#### Yöntem

Mevcut araştırma üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci ve üçüncü aşamada sınıflara sırasıyla ön test ve son test uygulanmıştır. İkinci aşamada öğretim müdahalesi gerçekleştirilmiştir.

#### Araştırma Tasarımı

Bu çalışma, deneysel ve kontrol grubu olmak üzere iki gruplu yarı deneysel desenedir (Fraenkel, Wallen ve Hyun, 2012). Bu çalışmaya bir devlet ilkokulundan iki sınıf katılmıştır. Bu sınıflardan rastgele olarak kontrol grubu (n = 20) ve deney grubu (n = 20) belirlenmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilere, her zamanki gibi geleneksel yöntemle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi gerçekleştirilmiştir. Deney grubundaki öğrencilere, müfredata dayalı olarak tasarladığımız etkinlikler sonrasında araştırmacı tarafından FATİH projesi etkileşimli tahta üzerindeki uygulamalar kullanılarak ders anlatılmıştır.

#### Katılımcılar

Çalışma 2021-2022 öğretim yılında Adana ili Seyhan İlçesindeki bir ilkokulda iki adet dördüncü sınıfta gerçekleştirilmiştir. Araştırmamız Kahoot! kullanarak BİT yardımıyla Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretimini geleneksel öğretimle karşılaştıran deneysel bir araştırmadır. Örneklemi 10-11 yaş arası 40 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada kontrol grubu (n=20) ve deneysel grup (n=20) olmak üzere iki grup yer almıştır. Araştırma, katılımcıların gönüllü olmalarına dikkat edilmiştir.

Araştırmanın uygulanması için reşit olmayanlar olduğu için araştırmaya katılan öğrencilerin velilerinden gerekli izinler alınmıştır.

**Tablo 1.** Deneysel Sürece Katılan Öğrencilerin Demografik Özellikleri

Cinsiyet	n	%
Kız	22	55
Erkek	18	45
Yaş	n	%
10	14	35
11	26	65

Tablo 1'e göre katılımcıların 22'si kız (%55), 18'i erkektir (%45). 10 yaşında 14 öğrenci (%35), 11 yaşında ise 26 öğrenci (%65) bulunmaktadır.

### Veri toplama aracı

Bu çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen çoktan seçmeli başarı testi kullanılmıştır.

#### *Başarı testi*

Bu çalışmanın amacına uygun olarak Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin sınavında sorulacak soruların yer aldığı başarı testi oluşturulmuştur. Başarı testinin içeriğini oluşturmak için Milli Eğitim Bakanlığının okullara ücretsiz olarak dağıttığı dördüncü sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ders kitabından yararlanılmıştır.

Testin madde analizi "Iteman" paket program ile yapılmıştır. 50 adet çoktan seçmeli sorudan oluşan testin p ve r değerleri madde ayıricılığı ve madde gücünü görmek için hesaplanmıştır. Maddelerin ayırt edicilik (r) değerleri .40'ın üzerinde, güçlük (p) değerleri ise 0.21 ve 0.90 aralığında bulunmuştur. Güvenirlik katsayısı olan KR-20 değeri .83 olarak hesaplanmıştır. Başarı testlerinin geçerliği için iki İngilizce öğretmeni ve bir Dil Eğitimi alan uzmanının görüşleri alınmıştır. Uzman önerileri doğrultusunda görünüş ve kapsam geçerliği için gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

### Verilerin analizi

Çalışmamızda uygulanan deneysel süreci test etmek için betimsel istatistikler kullanılmıştır.

## **Bulgular**

Bu bölümde din eğitiminde teknoloji kullanımının Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğretiminde etkisini belirlemek için yapılan deneysel işlem ile ilgili bilgiler verilmiştir.

## **Deneysel Süreç**

Bilgi İşlem Teknolojileri kullanımı ile ilgili hedefler, öğrencilerin yeni bilgileri anlamalarına, pekiştirmelerine ve bilgisayar gibi teknoloji araçları tarafından sunulan öğrenme ortamına aşina olmalarına yardımcı olacak belirli yazılımlarla tanışmalarıdır. Ayrıca öğrenciler, aynı anda iletişimi ve öğrenciler arasında görüş alışverişini destekleyecek yeni bir çalışma ortamıyla tanışacaklar.

Öte yandan, iş birliği yapmayı ve görüş alışverişinde bulunmayı öğrenmek, öğrenme sürecinin diğer bir amacıdır. Bu çalışma ile öğrenciler yaratıcı ifade etkinliklerine katılmalı ve gruplar halinde iş birliği yaparak özgüvenlerini geliştirmelidir. Ayrıca, mevcut bilgilerini vurgulamaları ve yeni kavramlar geliştirmenin yanı sıra uygun diyalog ve tartışma tekniklerini uygulamak için kullanmaları için teşvik edilmelidirler.

İkinci aşamada, kontrol grubuna ilkokul müfredatına göre geleneksel öğretim yöntemiyle ders işlenmiştir. Deney grubunda, Bilgi İşlem Teknolojileri ve geleneksel öğretim yöntemlerinin bir arada uygulanması uygulanmıştır. Öğretim ihtiyaçları için, Kahoot! programı kullanılarak araştırmacı tarafından hazırlanan etkinlikler kullanılmıştır.

## **Deney grubu**

Çalışmanın ilk aşaması, tüm katılımcılara ön testin uygulanmasını içermektedir. Araştırmacı, öğrencilerin derste işlenecek kelimeleri anlama konusundaki mevcut yeteneklerini bilmek için hem kontrol hem de deney gruplarında ön test yapılmıştır.

Kahoot! uygulamasından önce ön test yapılmıştır. Her iki sınıftan da bu çalışmanın araştırmacısı tarafından denetlenen sınıfta aynı bir ön testi tamamlamaları istenmiştir. Her grupta test için ayrılan süre aynıdır.

Ön ve son testte Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi ile ilgili 20 ifade yer almaktadır. Ön ve son test için kullanılan kelimeler, Din derslerinde kullanılan söz konusu kitabın ünitelerinden özenle seçilmiştir. Benzer

şekilde, son test aynı kelime setlerini içermektedir. Ön testin fiili olarak uygulanmasından önce, öğrenci katılımcılara çalışma ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmiş ve imzalı onam formu ile çalışmaya katılma onayları alınmıştır. Ayrıca, araştırma çalışması sırasında öğrenci katılımcılarının gizliliği sağlanmıştır.

### **Deney Grubunda Öğrenme Süreci**

Hem kontrol hem de deney grubundaki öğrencilere iki hafta boyunca her ders 40 dakika olmak üzere her hafta iki ders uygulama yapılmıştır. Kahoot! deney grubunda informal bir öğrenme bağlamında uygulanmıştır; bu, mevcut öğretime bir müdahale olarak sınıf bağlamı dışındadır. Bu süreçte öğrenen, öğrenmenin kontrolünü belirler (Eshach, 2007).

İlk hafta deney grubundaki katılımcılara Kahoot!'a kısa bir giriş yapılmıştır. Öğrencilerle yapılan ilk görüşmede öğrencilerin Kahoot! daha önce kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilere nasıl çalıştırılacağı gösterilmiştir. İkinci dersten itibaren deney grubundaki katılımcılara Kahoot! haftalık olarak uygulanmıştır. Öğrenciler online oyun Kahoot! müdahale sırasında haftada bir kez çalışılan ünite de geçen hedef kelimelerin kelime dağarcığını desteklemek için uygulama yapılmıştır.

Deney grubunda etkinliklerin içeriği haftada ikişer saat olmak üzere iki haftaya ayrılmıştır. Deney grubundaki müdahalenin başlangıcında, çocukların zaten bildiklerini öğrenmek için öğrencilerle dersin konusunu incelemeleri için tartışmaya teşvik edilmiştir.

**Tablo 2. Kahoot Uygulamasının Başarı Testi Betimsel İstatistikleri**

<b>Gruplar</b>	<b>Aritmetik Ortalama</b>	<b>Standart Sapma</b>
<b>Deney grubu</b>	18.15	5.13
<b>Kontrol grubu</b>	8.13	3.11

Tablo 2’de deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine ( $X=18.15$ ) başarı testlerinden alınan puanların daha yüksek olduğu görülmektedir.

Çalışmamızda Kahoot uygulamasının Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi sınavında başarısına olan etkisini incelemek amacıyla ilişkili örneklemeler için t-testi uygulanarak sonuçlar Tablo 3’de gösterilmiştir.

**Tablo 3. Başarı Testinin İlişkili Örneklemeler İçin t-testi Sonuçları**

	N	X	SS	Sd	t	p
Ön test	20	18.83	6.04	19	-16.80	0.00
Son test	20	34.13	9.67			

Tablo 3’de görüldüğü gibi Kahoot uygulaması ile yapılan sınavda öğrencilerin başarısının anlamlı bir şekilde arttığı görülmektedir.

### **Tartışma ve Sonuç**

Eğitim bağlamında, yaygın olarak oyunlaştırma olarak da bilinen oyunların öğrenme etkinliklerine dahil edilmesi, oyun tasarımlarıyla geliştirilen ancak eğitim dahil oyun dışı bağlamlarda uygulanan pedagojik sistemlerin kullanımını ifade eder (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Bilgisayarın ve internetin ortaya çıkışı, videoların ve bilgisayar oyunlarının, öğrenme süreçlerinin geliştirilmesi için sınıf etkinliklerinde kullanılmasına izin verdi. Son zamanlarda, internet’e erişilebilen dijital araçlar, oyun oynamayı tek bir platform üzerinden tek bir oyunda birçok katılımcıyı barındırabilen bir mobil öğrenme aracı haline getirdi. Böylece, bu sadece öğrenmeyi geliştirmek için çalışmakla kalmaz, aynı zamanda pratik olarak öğretme ve öğrenme sürecini çok daha verimli ve çağdaş hale getirir.

Bu çalışmada, haftalık Kahoot! uygulamasının Din eğitiminde etkililiği bir testte ölçülmüştür. Elde edilen verilere göre Kahoot! uygulaması içerisinde yer alan deney grubundaki öğrencilerin genel olarak daha iyi bir sonuca ulaştığı görülmektedir. Bu birkaç nedenden dolayı olabilir. Örneğin, daha çok Kahoot uygulamasına katılan öğrenciler daha çalışkan öğrenciler olabilir. İkincisi, daha önce gördükleri için bilgiyi hatırlamak onlar için daha kolay gelmiş olabilir. Ayrıca, Kahoot uygulamasına katılan öğrenciler, sınıftaki Kahoot uygulamasında doğru cevap vermeseler bile, sınavda daha az yanlış cevap verme eğilimindediler. Doğru-Yanlış sorularında deney ve kontrol grubu arasındaki fark anlamlı çıkmamıştır. Bu, Kahoot uygulamasının çoktan seçmeli kurulumda öğrenciler için daha kullanışlı olduğunu göstermektedir. Ayrıca Kahoot uygulamasında öğrenci doğru cevabı işaretlemese bile sınav sırasında doğru cevabı hatırlama oranı daha yüksek olmuştur. Sonuç olarak, her dersin sonunda haftalık olarak yapılan Kahoot uygulamasının, öğrencilerin sınavdaki soruları hatırlamalarına ve doğru cevapları seçmelerine yardımcı

olmuştur. Bu nedenle Kahoot uygulamasına katılmak öğrencilerin öğrenme sürecinin verimliliğini artırmıştır.

### **Kaynakça**

Aljaloud, A., Gromik, N., Billingsley, W., & Kwan, P. (2015). Research trends in student response systems: A literature review. *International Journal of Learning Technology*, 10(4), 313-325.

Burnstein, R. A., & Lederman, L. M. (2001). Using wireless keypads in lecture classes. *The Physics Teacher*, 39(1), 8-11.

Caldwell, J. E. (2007). Clickers in the large classroom: Current research and best-practice tips. *CBE—Life Sciences Education*, 6(1), 9-20.

Cutts, Q. I., Kennedy, G. E., Mitchell, C., & Draper, S. (2004, August). Maximising Dialogue in Lectures using Group Response Systems. In Cate (pp. 421-426).

Cradler, J., McNabb, M., Freeman, M., & Burchett, R. (2002). How does technology influence student learning?. *Learning and Leading with Technology*, 29(8), 46-49.

Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development*, 61(4), 563-580.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011) "From game design elements to gamefulness: defining "gamification"", In: MindTrek'11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland, pp. 9–15. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

Erpay, İ. (2019). Yaygın din eğitim kurumlarında teknolojinin önemi ve kullanımı.

Eshach, H. (2007). Bridging in-school and out-of-school learning: Formal, non-formal, and informal education. *Journal of science education and technology*, 16(2), 171-190.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). How to design and evaluate research in education

- Güneş, A. (2017). *Din Öğretimi Materyalleri* (3. Baskı). İstanbul: Dem.
- Güzer, B., & Caner, H. (2014). The past, present and future of blended learning: An in depth analysis of literature. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 4596–4603. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.992>
- Gross, Z. (2006). The construction of a multidimensional spiritual identity via ICT. *Educational Media*
- Hew, K. F. (2004). Past Technologies, Practice and Applications: A Discussion on How the Major Developments in Instructional Technology in the 20th Century Affect the Following Qualities? Access, Efficiency, Effectiveness, and Humaneness. Association for Educational Communications and Technology. *International*, 43(1), 51–63. <https://doi.org/10.1080/09523980500490828>.
- Kay, RH ve LeSage, A. (2009). İzleyici yanıt sistemlerini kullanmanın yararlarını ve zorluklarını incelemek: Literatürün gözden geçirilmesi. *Bilgisayarlar ve Eğitim*, 53 (3), 819-827.
- Lam, J., & Duan, C. G. (2012). *A review of mobile learning environment in higher education sector of Hong Kong: Technological and social perspectives*. In *International Conference on Hybrid Learning* (pp. 165–173). Berlin, Heidelberg: Springer [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-32018-7\\_16](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-32018-7_16).
- MEB. (2018). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi (4,5,6,7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı*: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Mitropoulou, V. (2008). *The educational software in the teaching of the religious course*. Thessaloniki: Vanias.
- Miskiah, M., Suryono, Y., & Sudrajat, A. (2019). *Integration of information and communication technology into Islamic religious education teacher training*. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 130–140.
- Nazarenko, A. L. (2015). Blended learning vs traditional learning: What works? (a case study research). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 200, 77–82. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.018>
- Neumann, M. M. (2016). Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy.

*Computers & Education*, 97, 61–68.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.013>.

Özkan, Y., & Bada, E. (2012). Procedure of an ELT course enhanced by blogging. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32, 47-55.

Roblyer, MD (2006). Çalışan çevrimiçi lise programları. *Eğitim Özeti*, 72 (3), 55.

Stavrianos, K., Zaranis, N., & Niktaris, K. (2004). *Teaching the parable of the prodigal son with the aid of a computer. Proceedings of the international conference "ethical and religious development and education of the child"* (pp. 323-331). Rethymno: University of Crete, Department of Preschool Education

Tseles, D., Malafantis, K., & Pamouktsoglou, A. (2011). *Education, science and society*. Athens.

Wang, AI, Øfsdahl, T., & Mørch-Storstein, OK (2008, Nisan). Dersler için bir mobil oyun konseptinin değerlendirilmesi. 2008 yılında 21. Yazılım Mühendisliği Eğitimi ve Öğretimi Konferansı (s. 197-204). IEEE.

Wu, B., Wang, A. I., Børresen, E. A., & Tidemann, K. A. (2011). Improvement of a Lecture Game Concept-Implementing Lecture Quiz 2.0. In *CSEDU* (2) (pp. 26-35).

Yılmaz, M. (2002). Eğitimde internet ve bir din eğitimi vortalı denemesi (Yüksek Lisans tezi, Sakarya Üniversitesi).

Zaranis, N., & Valla, V. (2017). Tablet computer assisted counting and calculating activities for kindergarten children. In *Proceedings of EDULEARN17 Conference, 9th International Conference on Education and New Learning Technologies, Barcelona, Spain* (pp. 9680–9689). <https://www.researchgate.net/profile/>.