

**ORTAOKUL ÖĐRENCİLERİNİN VE
SOSYAL BİLGİLER ÖĐRETMENLERİNİN
İNERAKTİF EĐİTİM YAZILIMLARI
HAKKINDAKİ GÖRÜŐLERİ**

Onur Can BİLGİN
Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Prof. Dr. Hakkı YAZICI
Mayıs, 2022
Afyonkarahisar

T.C
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN VE SOSYAL BİLGİLER
ÖĞRETMENLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM
YAZILIMLARI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ

Hazırlayan
Onur Can BİLGİN

Danışman
Prof. Dr. Hakkı YAZICI

AFYONKARAHİSAR 2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Ortaokul Öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları Hakkındaki Görüşleri**” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’ da gösterilen eserlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

11/05/2022

İmza

Onur Can BİLGİN

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ENSTİTÜ ONAYI

Öğrencinin	Adı- Soyadı	Onur Can BİLGİN
	Numarası	180683101
	Anabilim Dalı	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
	Programı	Sosyal Bilgiler Eğitimi
	Program Düzeyi	<input checked="" type="checkbox"/> Yüksek Lisans <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Sanatta Yeterlik
Tezin Başlığı	Ortaokul Öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları Hakkındaki Görüşleri	
Tez Savunma Sınav Tarihi	11.05.2022	
Tez Savunma Sınav Saati	14:00	

Yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez, Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek oy birliği – oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Elbeyi PELİT
MÜDÜR

ÖZET

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN VE SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ

Onur Can BİLGİN

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Mayıs, 2022

Danışman: Prof. Dr. Hakkı YAZICI

Bu çalışma ile ortaokul öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemi benimsenerek hazırlanmıştır. Bu araştırmanın çalışma grubunu 2019 - 2020 eğitim öğretim yılında Bursa ili Gürsu ilçesinde öğrenim gören 33 ortaokul öğrencisi ve görev yapan 15 Sosyal Bilgiler öğretmeni oluşturmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi için araştırmacı tarafından öğretmenler ve öğrenciler için ayrı ayrı görüşme formları hazırlanmıştır. Görüşme formlarının güvenilirlik ve geçerliliklerinin sağlanması için uzman görüşüne başvurulmuştur. Görüşme formlarıyla alınan veriler betimsel analize tabi tutulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, öğretmenlerin interaktif yazılımlarını kullanım konusunda kendilerini donanımlı hissettiği, okulların fiziki altyapısının interaktif eğitim yazılımları için uygun olduğu, derslerde interaktif eğitim yazılımlarını kullandıkları, öğrencilerin; en fazla EBA yazılımını kullandıkları, yazılımlarla ders işlendiğinde daha iyi anladıkları video içeriğinin tercih edildiğini ve yazılımların zenginleştirilmesi gerektiği gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Öğretmenlerin interaktif eğitim yazılımlarına yönelik uygulamalı eğitim alması ve yazılımların kullanımını olumsuz etkileyen altyapı problemlerinin ilgili kurumlara bildirilmesi yazılımların daha etkin kullanımını sağlayabilir.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif eğitim, bilgisayar destekli eğitim, sosyal bilgiler, öğretmen ve öğrenci görüşleri.

ABSTRACT

SECONDARY SCHOOL STUDENTS AND SOCIAL STUDIES TEACHERS' OPINIONS ON INTERACTIVE EDUCATIONAL SOFTWARE

Onur Can BİLGİN

AFYON KOCATEPE UNIVERSITY
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF TURKISH AND SOCIAL SCIENCES EDUCATION

May, 2022

Advisor: Prof. Dr. Hakkı YAZICI

This study aims at identifying the social studies teachers and secondary school students perspectives about interactive education software. The qualitative data of this study is based on thirtythree secondary school students and 15 social studies teachers who study at a secondary school in Gürsu, Bursa. The interview forms were designed seperately in order to determine the views of the students and social studies teachers for interactive education software. The reliability md validity of the forms were ensured by the experts. The data which was gatherd the interview forms subjected to descrigtive analysis. Arcording to the study results, it was understood that the teachers feel themselves comfortable and qualified with using interactive education software, it is also seen the physical infrastrueture of the schools are suitable for interacvtive education. Furthermore, it was seen that the theachers use interactive education software and the students we use EIF (Education Information Network) mostly, they prefer videos, and thismakes thecourses more understandable. In addition, it was indicated that the software should be enriched. Teachers' hands-on training on interactive educational software and reporting infrastructure problems that negatively affect the use of software to relevant institutions can enable more effective use of software.

Keywords: Interactive education, computer aided education, social studies, teacher and student opinions.

ÖN SÖZ

İnteraktif eğitim 21.yy eğitim anlayışına yeni bir boyut kazandırmıştır. Gerek özel gerekse de devlete bağlı bir çok kurum yeni anlayışa uygun farklı interaktif eğitim yazılımları geliştirmiştir.

Bu yazılımlar öğretmenin yükünü hafifletirken öğrencinin ise eğitim sürecinden mümkün olduğunca yüksek verim elde etmesini öngörmüştür. İnteraktif eğitim yazılımları gelişmiş ülkelerde kamu ve özel fonlar aracılığı ile desteklenmiş, Dünyayı etkisi altına alan Covid – 19 pandemisi nedeniyle ülkemizde de interaktif eğitim yazılımlarına olan istek ve yatırım artmıştır.

Bu araştırmada interaktif eğitim yazılımlarının kullanımı, verimliliği ve eksiklikleri gibi konulara cevap aranmıştır. Bu bağlamda “Ortaokul Öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları Hakkındaki Görüşleri” adlı tezimin her aşamasında beni destekleyen ve engin bilgisiyle yanımda olan değerli hocam Prof. Dr. Hakkı YAZICI ve tezin her aşamasında yardımını hissettiğim değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Kürşat KOCA’ ya teşekkürü borç bilirim.

Ve hayatımın her döneminde maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen anneme, babama ve kardeşime teşekkür ederim.

Onur Can BİLGİN
2022, Afyonkarahisar

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
YEMİN METNİ.....	ii
ENSTİTÜ ONAYI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

1. EĞİTİMİN TANIMI.....	6
2. EĞİTİM TEKNOLOJİSİ VE KULLANIMI.....	8
3. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM.....	9
3.1. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİMİN FAYDALARI	12
3.2. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİMİN SINIRLILIKLARI	13
4. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM YAZILIMLARI.....	13
4.1. ALIŞTIRMA – TEKRAR YAZILIMLARI	14
4.2. BİRE – BİR ÖĞRETİM YAZILIMLARI	14
4.3. BENZETİM (SİMÜLASYON) YAZILIMLARI.....	14
4.4. EĞİTSEL OYUN YAZILIMLARI	14
4.5. SORU - PROBLEM ÇÖZME YAZILIMLARI	15
5. İNTERAKTİF EĞİTİM VE BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM	15
6. SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARI.....	16
6.1. EĞİTİM BİLİŞİM AĞI (EBA).....	16
6.2. MORPA KAMPÜS	17
6.3. MEB VİTAMİN YAZILIMI	19
6.4. OKULİSTİK.....	20
7. COVID -19 PANDEMİSİ VE EĞİTİM.....	21
8. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	22
8.1. TÜRKİYE’DE YAPILAN ARAŞTIRMALAR.....	22
8.2. YURTDIŞINDA YAPILAN ARAŞTIRMALAR.....	25

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMA MODELİ.....	27
2. ÇALIŞMA GRUBU	27
3. VERİ TOPLAMA ARACI.....	28
4. VERİLERİN TOPLANMASI	28
5. VERİLERİN ANALİZİ	30

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

1. BULGULAR	32
1.1. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ KULLANIMINA ETKİ EDEN FAKTÖRLERE İLİŞKİN BULGULAR	32
1.2. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ EĞİTİM - ÖĞRETİM SÜRECİNDE KULLANILMASINA İLİŞKİN BULGULAR	35
1.3. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ ETKİN KULLANILMASINA İLİŞKİN BULGULAR	42
1.4. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DERSLERDE KULLANDIKLARI İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINA İLİŞKİN BULGULAR.....	43
1.5. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE GÖRE İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ OLUMLU VE OLUMSUZ YANLARINA İLİŞKİN BULGULAR.....	44
1.6. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE GÖRE İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ DERSLERDEKİ VERİMLİLİĞİ VE İÇERİK ZENGİNLİĞİNE İLİŞKİN BULGULAR	46
1.7. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINI HANGİ KONULARIN ÖĞRETİMİNDE KULLANDIKLARINA İLİŞKİN BULGULAR.....	51
1.8. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINDAN BEKLENTİLERİNE İLİŞKİN BULGULAR.....	53
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	55
KAYNAKÇA.....	61
EKLER DİZİNİ	67
ÖZGEÇMİŞ	74

TABLolar LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Öğretmenlerle Yapılan Görüşme Tarihi ve Süreleri	29
Tablo 2. Öğrencilerle Yapılan Görüşme Tarihi ve Süreleri.....	29
Tablo 3. Katılımcıların Eğitim Yazılımları Konusundaki Eğitimleri ve Etkisine İlişkin Görüşleri.....	32
Tablo 4. Katılımcıların Eğitim Yazılımları Kullanımı Konusundaki Görüşleri.....	33
Tablo 5. Katılımcıların Görev Yaptıkları Okullardaki Fiziki Duruma İlişkin Görüşleri	34
Tablo 6. Katılımcıların Yazılımları Derslerde Kullanmalarına İlişkin Görüşleri.....	35
Tablo 7. Katılımcıların Yazılımlarla Ders İşlediklerinde Öğrencilerin Tutumuna İlişkin Görüşleri.....	37
Tablo 8. İnteraktif Yazılımların Kullanıldığı Öğrenme Alanlarına İlişkin Görüşler....	38
Tablo 9. Katılımcıların Yazılımlarda En Sık Kullandıkları İçerikler Hakkındaki Görüşleri.....	39
Tablo 10. Katılımcıların Yazılımların Derslere Uygunluğu Hakkındaki Görüşleri	40
Tablo 11. Katılımcıların Yazılımların Etkili Kullanılabilmesi Konusundaki Görüşleri	42
Tablo 12. Katılımcıların Kullandıkları İnteraktif Eğitim Yazılımlarına İlişkin Görüşleri	43
Tablo 13. Katılımcıların Yazılımların Beğendikleri Özelliklerine İlişkin Görüşleri.....	44
Tablo 14. Katılımcıların İnteraktif Eğitim Yazılımlarının Eksiklikleri Hakkındaki Görüşleri.....	46
Tablo 15. Katılımcılara Göre Yazılımların ve Ders Kitabının Etkililiğine İlişkin Görüşleri.....	47
Tablo 16. Katılımcılara Göre Yazılımlardaki ve Kitaplardaki Örneklerin Etkililiğine İlişkin Görüşleri.....	48
Tablo 17. Katılımcıların Yazılımlarda Tercih Ettikleri İçeriklere İlişkin Görüşleri.....	49
Tablo 18. Katılımcıların Yazılımları Derslerde Kullanmalarına İlişkin Görüşleri.....	50
Tablo 19. Katılımcıların Yazılımları Kullandıkları Konulara ve Öğrenme Alanına İlişkin Görüşleri.....	52
Tablo 20. Katılımcıların İnteraktif Eğitim Yazılımlarından Beklentilerine İlişkin Görüşleri.....	53

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Eğitim Türleri.....	7
Şekil 2. Bilgisayar Destekli Öğretim Şeması	11

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Akt: Aktaran

BDÖ: Bilgisayar Destekli Öğretim

Bkz: Bakınız

EBA: Eğitim Bilişim Ağı

FATİH: Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

Vb.: Ve Benzeri

f: Frekans

&: ve

GİRİŞ

Yaşamakta olduğumuz, bilgi çağı olarak nitelendirilen 21. yüzyıl bilgisayar teknolojileri açısından büyük bir dönüşüme sahne olmuştur. Toplumun tüm kademelerine yayılan ve günlük yaşamının bir parçası haline gelen bilgisayar, bir çok alanda kendisine yer bulmuş eğitim alanında da kullanılmaya başlanmıştır.

Bilgisayarın dünyada kullanılmaya başlandığı 1950 yılından itibaren, eğitim teknolojisinin de vazgeçilmez bir ögesi olmuştur (Söylemez, 2003). Türkiye’de 1960’lı yıllara gelindiğinde bilgisayar, bazı devlet kurumları ve özel sektör kuruluşları tarafından kullanılmış, 1980’li yıllara gelindiğinde ise eğitim ve öğretim kurumlarında da kullanılmaya başlanmıştır (Camnalbur, 2008). 2000’li yıllara gelindiğinde, çağdaş toplumların bilgi toplumu ismini verdikleri yeni gelişmiş bir toplum oluşturmaya başladıklarında yine bu toplumlar çağdaşlaşmak için bilgisayarı her alanda kullanmaya başlamışlar, özellikle eğitim alanında kullanmaya önem vermişlerdir (Mercan vd., 2009). Günümüzde teknoloji, iletişimden eğitime, eğitimden bilişim alanına kadar her alanda kendini geliştirmektedir. Bu durumda bilgisayar eğitim sürecinin ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Çağdaş eğitim ortamının önemli bölümü siber uzayda oluşacak ve bilgisayar sistemlerinin gelişmesiyle birlikte bir siber kültürde gelişecektir (Ergün, 1998). Bu kültürün öğrencilere öğretilmesinde bilgisayar destekli teknolojinin çok önemli bir yeri vardır. Eğitim süreci içerisinde bilgisayar teknolojisinden yararlanma ile ilgili söz edilen temel terimler; bilgisayar destekli eğitim ve bilgisayar destekli öğretimdir.

Bilgisayar destekli eğitim, bilgisayarın öğrenmenin gerçekleştiği bir ortam olarak kullanıldığı, öğretim sürecini çeşitlendiren ve öğrencilerin öğrenmeye olan inançlarını arttıran ayrıca öğrencinin kendi seviyesinde öğrenmesine olanak sağlayan bilgisayar teknolojisinin kullanan öğrenme yöntemidir (Engin, vd., 2010).

Güngördü (2019)’ye göre bilgisayar destekli eğitim, öğretim için hazırlanan materyal ve içeriklerin bilgisayar yardımıyla sanal ortama gönderilmesidir. Bülbül (1995)’e göre ise bilgisayar teknolojisinin getirmiş olduğu fırsatlardan eğitim aşamasında yararlanılmasıdır.

Bilgisayar destekli öğretim ise ders işlenirken öğretimi çeşitlendirmek için kullanılmaktadır. Çünkü öğrenciler öğrenilecek konuyu kendi hızlarında daha iyi

öğrenmektedirler. Ayrıca bilgisayar destekli öğretimde dersler için hazırlanmış ve müfredata uygun eğitim yazılımları ile ders işlenmektedir (Gömleksiz, 2006).

Teknolojik değişimler eğitim teknolojisini de geliştirmiş ve köklü değişimler yaşatmıştır (Tuncer ve Taşpınar, 2007). Öyle ki ülkemizde bilgisayarın her alanda kullanılması eğitim sistemlerinde de bazı yenilik ve gelişmeleri zorunlu kılmıştır (Bülbül, 1995).

Ülkemizde öğretimin etkinliğini artırmak, eğitimde fırsat eşitliği sağlamak ve teknolojiyi sınıflara entegre ederek daha verimli bir sınıf ortamının oluşturulması için Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) projesi uygulamaya konmuştur. Ayrıca Fatih projesi kapsamında çeşitli destekleyici projeler de geliştirilmiştir. Bu projelerden biride İnteraktif eğitim yazılımı olan Eğitim Bilişim Ağı (EBA) dır (Uğurlu ve Gürsoy, 2018).

Eğitim Bilişim Ağı (EBA), Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından öğrencilerin ve öğretmenlerin kullanımına sunulmuş içerisinde çeşitli içerikleri barındıran eğitim platformu olarak tanımlanmaktadır (Aktay ve Keskin, 2016). Fatih projesinin bir gereği olarak okulöncesi, ilkokul ve ortaokul seviyesindeki bütün okullara akıllı tahta, tablet ve internet altyapısı kurulması düşünülmekte ayrıca bu proje ile bu sistemleri kullanacak öğretmenlere hizmet içi eğitim seminerleri düzenlemesi planlanmaktadır (Öner, 2017).

Problem Durumu

Günümüzdeki öğrenciler yaşamlarını bilgisayar oyunları, video kameralar ve cep telefonları ile geçirmektedirler. Tüm bu teknolojik araç gereçler öğrencilerin hayatlarının bir parçası haline gelmiş durumdadır (Prensky, 2001; Çekbaş, vd., 2003). Bu sebeple günümüz öğrencilerine hitap edebilmek ve eğitim - öğretim faaliyetlerinin kalıcılığını sağlamak için teknoloji ile entegre olabilmesi ayrıca programların teknolojik gelişmelere göre güncellenmesi hayati önem taşımaktadır (Karasar, 2004; Şimşek, 2002).

Öğrencilerin derse katılımını arttırmak ve öğretimi etkili hale getirmek için uyarıcıların zengin olması gerekmektedir (Arslan, 2006). Bu zenginliği de interaktif eğitim yazılımları sağlamaktadır.

İnteraktif eğitim yazılımları, öğrencilerin öğrenmelerini kolaylaştıran, öğrenmeye istekli hale getiren, güdüleyen bunları gerçekleştirirken de dönüt verme ve

performans deęerlendirmesi gibi retmenin yaptıęı birok etkinlięi yapan yazılımlardır (Kara ve Yeşilyurt, 2007). Bu yazılımlar tasarımcılar tarafından belirli kriterlere ve eğitim otoritelerinin görüşlerine göre hazırlanmaktadır. Ancak bu kriterler ve görüşler sadece bu programı dolaylı olarak kullanan kişi ve kurumlardan ibarettir. Ayrıca teknoloji geliştike eğitim yazılımlarından beklentiler ve kriterler de deęişmektedir. Bu deęişimlerin eğitim yazılımlarına yansıtılabilmesi belirli aralıklarla, yazılımları doğrudan kullanan bireyler ile iletişime geçilmesine baęlıdır. Bu iletişimde akademik araştırmalarla mümkün olmaktadır. Yazılımların daha etkin bir şekilde kullanılması için öncelikle yazılımları bizzat kullanan bireylerden yani retmen ve rencilerden görüş alınmalıdır. Literatür incelendiğinde bu konu ile ilgili yapılan alışmalarda sadece EBA yazılımı ve bu yazılımın rencilerin akademik başarılarına etkisi araştırılmış ayrıca Sosyal bilgiler dersi özelinde retmen ve renci görüşleri ile ilgili bir alışma yapılmamıştır. Bu alışma sayesinde retmenlerin yazılımlarla ilgili yetkinlikleri ve yazılımlardaki problemler saptanacak, rencilerden alınan görüşler sayesinde ise yazılımlardan beklentileri renilerek ilgili kişilerin bu yönde yazılımları güncellemesi ve etkin bir şekilde kullanılması saęlanacaktır.

Tezin Amacı

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersinde interaktif eğitim yazılımları kullanan retmen ve rencilerin bu eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini belirleyerek bu yazılımların retmen ve renci üzerinde meydana getirdięi eğitsel etkiyi ortaya ıkarmaktır.

Tezin Önemi

Dijital yerli olarak teknolojinin içinde büyümüş olan günümüz rencilerine, teknolojiden yoksun bir şekilde eğitim vermeye alışmak yerine, onları derslere motive etmeye yardımcı olacak interaktif yöntemleri işe koşmak daha önemli hale gelmektedir. Sürekli eşitli uyarılara maruz kalan ve teknolojiyle büyüyen rencilerle baęlantı kurmak günümüzde iyice zorlaşmaktadır. rencilerle baęlantı kurmak için rencinin bildięi ve dikkatini eken materyallerle ders işlemek büyük önem arz etmektedir. Bu materyallerden biri de interaktif eğitim yazılımlarıdır. Gelişen ve deęişen teknolojik imkanlar hayatımızda etkili olamaya ve hayatımızın ayrılmaz bir parçası olmaya başlamıştır. Bu gelişen teknolojinin sınıflara yani renme ortamlarına girmesi kaçınılmaz bir gerçektir. Bu araştırma, farklı sınıflardaki ortaokul rencilerinin ve

sosyal bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki düşüncelerini öğrenerek söz konusu yazılımlar hakkındaki olumlu ve olumsuz yöndeki görüş, fikir ve deneyimlerini ortaya çıkaracaktır. Öğretmen ve öğrencilerden alınan veriler ışığında uygulayıcı olarak öğretmenlere bu yazılımları nasıl etkili kullanacakları, yazılımcılara programların ne şekilde güncellenmesi gerektiği, eğitim programcılarına ise interaktif eğitim yazılımlarıyla uyumlu eğitim programları geliştirilmesi konularında yardımcı olacağı umulmaktadır.

Problem Cümlesi

Ortaokul öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşleri nelerdir?

Alt Problemler

Bu çalışmada Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin ve Ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini belirlemek için aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Sosyal bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının kullanımına etki eden faktörler nelerdir?

2. Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının eğitim ve öğretim sürecinde kullanılmasının etkileri nelerdir?

3. Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımları etkin bir şekilde nasıl kullanılabilir?

4. Ortaokul öğrencileri derslerde hangi interaktif eğitim yazılımını kullanmaktadırlar?

5. Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

6. Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının derslerdeki verimliliği ve içerik zenginliğinin boyutu nasıldır?

7. Ortaokul öğrencileri interaktif eğitim yazılımlarını hangi konuların öğretiminde kullanmaktadır?

8. Ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımlarından beklentileri nelerdir?

Sayıtlılar

Bu çalışmanın dayandığı temel varsayımları şunlardır:

1. Hazırlanan görüşme formları güvenilir ve geçerlidir.
2. Sosyal Bilgiler öğretmenleri ve ortaokul öğrencileri görüşme sorularını cevaplarırken samimi, gerçek duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri beklenmektedir.
3. Bu çalışmada kullanılan görüşme formları Sosyal Bilgiler öğretmenleri ve ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini belirlemek için yeterli düzeyde ve sayıda soru hazırlanmıştır.

Sınırlılıklar

1. Bu araştırma 2019-2020 eğitim ve öğretim yılı ile sınırlıdır.
2. Araştırma Bursa ili Gürsu ilçesindeki 4 ortaokul ile sınırlıdır.
3. Araştırma verileri Bursa ili Gürsu ilçesinde bulunan ortaokullarda öğrenim gören 6, 7, ve 8. sınıf öğrencileri ile Sosyal Bilgiler öğretmenleri için ayrı olarak hazırlanmış görüşme formlarına verdikleri cevaplarla sınırlıdır.

Tanımlar

İnteraktif Eğitim: Türkçe sözlükte “etkileşimcilik” anlamına gelen interaktif, gelişen eğitim teknolojisiyle birlikte öğrencilere derslerinde yardımcı olmak amacıyla hazırlanmış, öğrenci merkezli sanal eğitim platformlarının genel ismidir.

Bilgisayar Destekli Eğitim: Öğrenme sırasında öğrencilerin, bilgisayar ortamına aktarılan içerik ve dersler ile etkileşimde bulunduğu, öğreticinin rehber, bilgisayar sisteminin ise ortam rolünü üstlendiği öğrenme sistemidir (Engin, vd., 2010).

Eğitim Teknolojisi: Eğitim teknolojisi öğretme/öğrenme biliminin sınıf ortamı aracılığıyla gerçek dünya şartlarına uygulanmasıyla elde edilen bilgiler bütünüdür. Bu süreç içerisinde geliştirilen her türlü yöntem ve araç da bu uygulamaya yardım etmek amacını taşır (Alpar vd., 2007).

Aktif Öğrenme: Öğrencilerin öğrenme ve öğretme durumlarında bazı düzenleme ve uygulamasından, değerlendirilip yorumlanmasından bizzat öğrencinin sorumlu olduğu bir yöntemdir (Sönmez, 2017).

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

1. EĞİTİMİN TANIMI

İnsanoğlunun var olmasıyla birlikte yaşamını devam ettirebilmesi ve gelişim göstermesi eğitim sayesinde mümkün olabilmektedir.

Eğitim ilk çağlardan günümüze kadar yaşayan tüm toplum, uygarlık ve kabilelerde önem verilen ve üzerinde durulan bir olgu olmuştur. Çünkü eğitim toplumların devamını sağlayan belirli manevi ve maddi kültür öğelerini ve teknolojik değişimleri gelecek kuşaklara aktaran temel taşıyıcı görevini üstlenmiştir. Ayrıca eğitim ülkelerin gelişmişlik göstergelerinden biri olmakla beraber ülkenin ilerlemesi ve refaha ermesi konusunda da önemli bir kaynak teşkil etmektedir (Dikmen ve Tuncer, 2018; Kısa, 2007; Budak, 2016).

Eğitim her şeyden önce bir gelişim ve değişim aracıdır. Eğitim sadece toplumların kültürlerini aktarmada değil, teknolojik ve süregelen bilimsel gelişmeleri de günümüze aktarmada da görevlidir.

Çoğu zaman eğitim bilimi ile uğraşan bilim adamları eğitim kavramını farklı şekillerde tanımlamışlardır. Bu farklı tanımların sebebi ise eğitimcilerin eğitimin farklı fonksiyonları yerine getirmesini beklediklerindedir (Tezcan, 1985). Bu tanımlar aşağıdaki gibidir:

Aytaş (2013)'a göre eğitim: hedeflenen özellik ve becerilerin davranış boyutundaki değişmelerin gözlenmesidir.

Erden ve Akman (1998)'a göre eğitim: belirlenen hedeflere göre insan davranışlarını planlayarak değiştirilmesinin ve geliştirilmesinin temel ilkelerini tespit etmeye çalışan ve bu amaçla yeni yöntem, teknik ve strateji geliştiren bir bilim dalıdır.

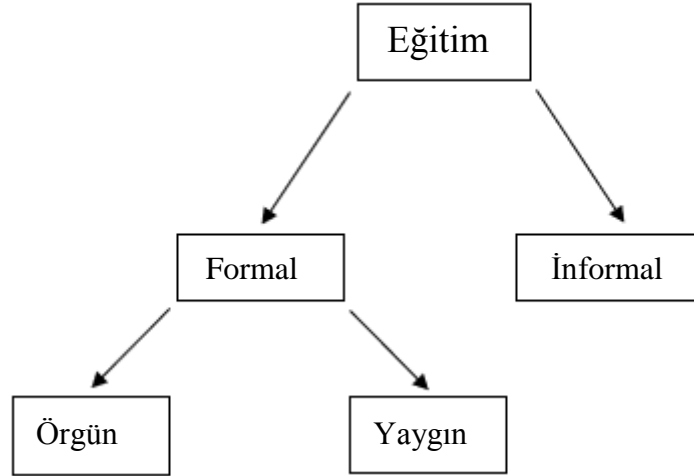
Yukarıdaki tanımlardan da yararlanarak genel bir tanıma ulaşmak mümkündür. Fakat ülkemizdeki ve dünyadaki eğitim otoriteleri tarafından kabul görmüş bir tanımda mevcuttur. Bu tanım: eğitimi, bireyde kendi yaşantıları yoluyla davranış değişikliği meydana getirme süreci olarak tanımlamaktadır (Erden, 2011). Bu tanıma dikkatli bir şekilde inceleyecek olursak eğitimin üç önemli unsuru olduğunu görürüz. Bu unsurlar:

- ◆ Eğitim her şeyden önce bir süreçtir.

- ◆ Eğitim sürecinin sonucunda hedeflenen davranış değişikliği olur.
- ◆ Davranış değişiklikleri tamamen öğrenen yaşantısı ile meydana gelir.

Tanımda da görüldüğü üzere, eğitim kavramının sınırlarını belirlemek oldukça zor bir iştir. Çünkü insan ve yaşamı noktasında her davranış değişikliği eğitim ile açıklanabilir. Bu nedenle insanın davranışının değişimine neden olan her şey eğitimin bir sonucu olarak da görülebilmektedir.

Şekil 1. Eğitim Türleri



Şekil 1’de görüldüğü üzere eğitim formal ve informal eğitim olarak ikiye ayrılıp incelenmektedir.

Milli eğitime bağlı okullarda ve meslek edindirme kurslarında verilen tüm eğitimler formal eğitimlerdir. Yani planlı, programlı ve denetimlidir. Temel amaç hedeflenen beceri ve değerlerin bireye olumlu bir şekilde aktarılmasıdır (Erden, 2011).

Formal eğitim ise örgün ve yaygın olarak ikiye ayrılmaktadır. Örgün eğitim tamamen okul çağına gelmiş belirli yaşlardaki tüm öğrencileri kapsar. Örgün eğitimde ardışıklık ve kademelilik vardır. Yaygın eğitim ise okul çağını geçmiş bireylere planlı ve hedef gözeterek hobi ve meslek edindirme amacı ile verilen eğitimleri kapsamaktadır. Ayrıca bu eğitimler genelde kısa süreli olmaktadır.

İnformal eğitimi Türkmen (2010): bireyin öğrenmesine destek olmak olarak tanımlamıştır. Bu tanımı inceleyecek olursak öğrenecek kişi için herhangi bir sınırlama getirilmemiştir yani öğrenen kişi öğrencide olabilir sıradan bir kişide olabilir. Ama temel nokta öğrenmeye yardımcı olmaktır. İnformal eğitim okul dışında gelişen eğitimidir yani plansız programsızdır. Herhangi bir sınırdan söz edilemediği gibi olumlu olarak da gelişebilir olumsuz olarak da gelişebilir.

2. EĞİTİM TEKNOLOJİSİ VE KULLANIMI

Eğitim teknolojisi kavramı temel olarak eğitimde kullanılan araç – gereç olarak tanımlanmış, ilerleyen zamanlarda gelişerek insan ve teknoloji etkileşimi gibi farklı konuları da içinde barındırarak tamamen farklı bir disiplin haline almıştır (Şimşek vd., 2008). Eğitim ve teknoloji kavramı günümüzde bireylerin yaşamını devam ettirmesinde ve daha faydalı hale getirmesinde kilit rol oynamaktadır. Bu iki temel öge, bireyin gündelik hayatına ve sosyal yaşamına hükmetme yolunda temel araç olmuştur (Kaya, 2008).

Hayatımızda teknolojinin kullanılmadığı, girmediği hiçbir sektör, hiçbir alan kalmamıştır. Zamanla oluşan teknolojik yenilikler aynı anda eğitim sistemini değiştirmiş ve eğitim bilimine yeni bir soluk getirmiştir (Bozcan, 2010). Eğitim sektörü de doğrudan veya dolaylı olarak teknolojiden faydalanmaktadır.

Eğitim teknolojisi öğrenmeyi ve öğretmeyi güdüleyerek basitleştiren ve öğreneni motive etmeyi hedefleyen araç-gereçler ile belirlenmiş, öğrenme ve öğretme ortamlarına göre planlanmış, programların uygulama ve revize etme ile ilgili tüm zamanlarını kapsamaktadır (Kaya, 2008).

Eğitim teknolojisi genel olarak eğitim ve öğretim ortamlarındaki tüm süreci kapsamaktadır. Teknolojinin eğitime empoze edilmesi ile öğretimde birçok kolaylık ve avantaj sağlanmıştır (Dargut ve Çelik, 2014). Bu avantajlar şu şekilde sıralanabilir:

- ◆ Konunun ve dersin kolayca anlatılmasını sağlama
- ◆ Kazandırılacak becerilerin süre kaybedilmeden kazandırılması
- ◆ Derslerin eğlenceli geçmesi
- ◆ Öğrencilerin teknoloji ile barışık olmasını sağlama
- ◆ Öğretilecek konunun teknoloji yardımıyla somutlaştırılması
- ◆ Öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmesi
- ◆ Yapararak ve yaşayarak öğrenme ortamı sunması
- ◆ Etkin ve verimli bir ders saati geçirilmesi şeklindedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde kullanılan birçok araç gereç bulunmaktadır. Bu araç gereçler eğitim teknolojisi geliştikçe çeşitlenmekte ve öğrenciye daha faydalı hale gelmektedir. Bu bağlamda sosyal bilgiler öğretmenlerinin kullandıkları bazı temel araç gereçler Ders kitapları ve Akıllı tahtalardır.

Ders kitapları sınıflarda yapılan eğitim ve öğretim sürecinde uzun yıllar boyunca öğretmenler tarafından tercih edilmiştir. Eğitim teknolojisindeki gelişmeler ders kitaplarının içerik ve türlerini de etkilemiştir. Günümüzde kağıt kitapların yerine e-kitaplara geçilmeye başlanmıştır. Artık sadece bilgi veren kitaplar yerine bilgiye ulaşmayı sağlayan, öğrenilenleri tekrar ettiren kitaplar yerine öğrendiği bilgilerden yola çıkarak yeni bilgiler üretilmesini sağlayan kitaplar tercih edilmeye başlanmıştır (Işık, 2013).

Sınıf içerisinde kullanılan araç gereçlerden biri de ülkemizde de son yıllarda yaygınlaşmaya başlayan akıllı tahta'dır. Akıllı tahta sisteminin parçaları bir bilgisayar, bir projeksiyon cihazı ve tahta işlevi gören LCD paneldir. Akıllı tahta bir bilgisayara bağlanarak, bilgisayar üzerinde bulunan akıllı tahta programı ile kullanılmaktadır. Bilgisayar üzerinde bulunan bu program sayesinde farklı dersler için hazırlanmış kolay çizimler, formüller, resimler, haritalar vb. olanaklardan ders esnasında kolaylıkla yararlanılabilmektedir. Ayrıca fare görevini de üstlenen bir kalem sayesinde bilgisayara yüklü olan bir çok sunum veya video gibi içeriklere de derslerde yer verilmektedir (Ateş, 2010).

3. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojisindeki yenilikler insanlığın oluşturduğu bütün teknolojik gelişmeleri derinden etkilemiştir. Öğrencilerin ve verilerin büyük bir hızla artmasıyla eğitim sisteminde bazı sıkıntılar baş göstermiş, eğitim ve öğretim faaliyetlerini zenginleştirmek için yararlanılan birçok teknolojik buluşun eğitim kurumlarına girişi kaçınılmaz olmuştur. Bu gelişmeler neticesinde öğretim faaliyetlerine birçok yeni araç ve gereç dahil olmaktadır. Bu araç ve gereçlerin belki de en önemlisi bilgisayarlardır (Yeşiltaş ve Turan, 2015; Yenice vd., 2003; Güven ve Sülün, 2012; Kutluca ve Ekici, 2010; Akkoyunlu, 1998).

Bilgisayarlardan genel olarak 1980'li yıllardan itibaren tüm dünyada etkili bir şekilde yararlanılmaya başlanılmıştır. Türkiye'de ise, bilgisayarın ortaöğretimde bir ders

aracı olarak kullanılması konusunda birlikte bilgisayarlar göz önüne alınmış ve aktif olarak kullanılmaya başlanılmıştır (Çeliköz, 1997).

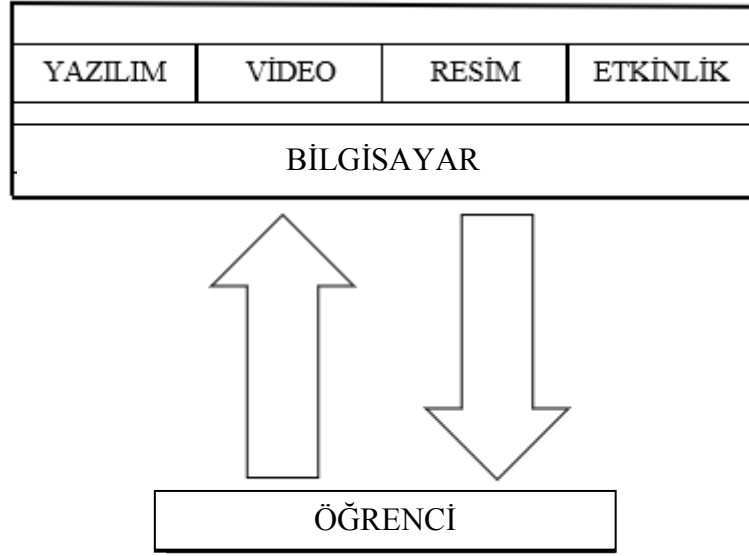
Günümüzde hayatımızın her noktasına etki etmiş olan bilgisayarlar, diğer teknolojik sistemlerle birlikte eğitim ve öğretim sürecine dahil olunca eğitimde bazı yaklaşımlar meydana gelmiştir. Geleneksel eğitim sürecinde kullanılan araç ve gereçler öğretimde etkisiz kalınca veya uygun olmadığında bilgisayar bu eksiklikleri gidermiştir. Ayrıca bilgisayar yardımıyla hazırlanan yazılım, yöntem vb. materyaller öğrencilerin derslerdeki başarısını artırma noktasında büyük yarar sağlamıştır. (Palavan ve Sunğur, 2017; Tiryaki, 2016).

Bilgisayar destekli öğretimi (BDÖ), Demircioğlu ve Geban (1996); bilgisayardan eğitim ve öğretimle alakalı tüm süreçlerde faydalanılmasıdır şeklinde tanımlarken, Kutluca ve Ekici (2010) ise, eğitim ve öğretim sürecini geliştirmek için aynı zamanda öğretimi daha etkili hale getirmek üzere öğreticiye destek olan araç-gereçlerden faydalanılmasıdır şeklinde tanımlamıştır.

Bilgisayar destekli öğretim, öğretimin verimini ve öğrencinin güdülenmesini arttıran, öğretimin ilkelerinin bilgisayar sistemleriyle bütünleşmesinden oluşmuş bir yöntemdir. Bilgisayar destekli öğretimde bilgisayarlar, öğretim sürecini destekleyen bir amaç ile kullanılır. Derslerin öğretimde belirlenen hedefleri öğrencilere kazandıracak temel aktör öğretmendir. Ayrıca ders sırasında tüm eğitim ve öğretim faaliyetlerini planlayan ve uygulayan öğretmendir. Bu yöntem ile bilgisayarlar eğitim ve öğretim faaliyetlerine yardımcı bir araç olarak kullanılmaktadır (Oral, 2018).

Bilgisayar destekli öğretim öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesini hedefleyen ve program temelli öğretim yöntemini merkeze alan öğretim sürecidir (Arslan, 2003). Bilgisayar destekli öğretim, derslerin etkili bir şekilde öğretilmesi amacıyla hazırlanmış paket programlar, yazılımlar ve sunum gibi interaktif malzemeleri içinde barındırmaktadır. İnteraktif yazılımların içerisinde ise e-sınavlar, eğitici ve öğretici video, animasyon ve oyunlar bulunmakta aynı zamanda e-kitap, e-kütüphane ve video konferansları da içermektedir (Palavan ve Sunğur, 2017).

Şekil 2. Bilgisayar Destekli Öğretim Şeması



Şekil 2’de bilgisayar destekli öğretim şema ile gösterilmiştir. Bilgisayarlardan öğretme faaliyetleri kapsamında öğretmen ve öğrenci için öğrenmeyi kolaylaştırıcı bir materyal olarak yararlanılır. Bilgisayar destekli öğretim sürecine etki eden pek çok faktör bulunmaktadır. Bu faktörlerden bazıları etkileşim seviyesi, öğrencinin hazırbulunuşluğu, öğrencilerin bilgisayar kullanma yeterlilikleri bireysel farklılıklar, öğretmenin üstlendiği rol ve interaktif eğitim yazılımlarının özellikleri ve çeşidi şeklindedir. Ancak interaktif eğitim yazılımlarının özellikleri ile müfredatın birbiri ile uyumu büyük önem arz etmektedir. Çağımızda ders sırasında öğretilen bilgileri kalıcı ve etkili hale getirmek için öğrencinin derse olan dikkatini sürekli derste tutmak gerekmektedir. Bu belirlenen hedefi gerçekleştirmek için bilgisayar destekli öğretim materyalleri derslerde artarak kullanılmaktadır (Demircioğlu ve Geban, 1996).

Bilgisayar destekli öğretimin amaçları şu şekilde sıralanabilir (Özgen vd., 2006: 263)

- Öğretilecek konu veya kavramı soyuttan somuta çevirerek öğrencinin daha kolay anlamasını sağlama.
- Konu veya kavramları görsel objeler ile öğretmek öğrencinin derse olan motivasyonunu yüksek tutmak.
- Öğretmenlerin konuyu daha hızlı ve bütüncül bir yaklaşımla öğretmesine olanak tanınması.
- Öğrencilerin bilgiye ulaşmasının daha kısa olması.

- Öğrencilerin bilgisayar kullanımı ile ilgili yeteneklerini geliştirmesi konusunda deneyim ve yetkinlik kazandırır.

- Konunun farklı yöntem ve tekniklerle öğretilmesini sağlaması.

- Hem öğretmen hem de öğrenci için kullanılabilirlik, verimlilik ve emek anlamında ekonomik olması.

- Öğretim faaliyetlerini daha verimli ve eğlenceli hale getirmek.

Unutulmamalıdır ki bilgisayar destekli öğretimi etkin ve verimli olarak hayata geçirmek, öğreticilerin bilgisayar destekli öğretim konusunda olumlu düşüncelere sahip olmasına bağlıdır (Arslan, 2006).

3.1. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİMİN FAYDALARI

Bilgisayar destekli eğitim ve öğretimin faydaları şu şekildedir (Yanpar ve Yıldırım, 1999; Engin, vd., 2010; Oral, 2018; Köksal ve Atalay, 2017; İşman, 1998);

- Öğrencilerin hedeflenen konuyu kendi hızı ölçüsünde öğrenmesini gerçekleştirir.

- Ders sürecine öğrencinin aktif bir şekilde katılmasını sağlar.

- Ders esnasında yaptırılan etkinliklerin verimliliğini artırır.

- Öğrenciler derslerdeki performanslarını kendileri takip edebilir.

- Sınıfta işlenen dersi başka bir ortamda dinleme ve tekrar etme olanağı sağlar.

- Çağdaş eğitim model ve yaklaşımlarının kullanımını kolaylaştırır.

- Eğitim yazılımları sayesinde sık sık alıştırma ve tekrar yapma olanağı bularak anında dönüt almalarını kolaylaştırır.

- Eğitim yazılımları öğrencilere gerekli olan bilgileri depolama imkânı sunarak gereksiz ezberden kaçmalarını sağlar.

- Eğitim yazılımları sayesinde farklı zekâ alanına sahip olan öğrencilerin kendilerine hitap eden materyallerle öğrenmelerini sağlar.

- Öğrencilerin eğitim yazılımındaki programlar sayesinde birçok yeni kelime öğrenerek kelime dağarcıkları gelişir.

3.2. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİMİN SINIRLILIKLARI

Her yöntem veya modelin sınırlılıkları olduğu gibi bilgisayar destekli öğretiminde sınırlılıkları mevcuttur. Bu sınırlılıklar şu şekildedir (Yanpar ve Yıldırım, 1999; Halis, 2002; Oral, 2018; Demirel, 2001):

- Eğitim yazılımları güncel müfredata veya okullarda hazırlanan eğitim programlarına uygun olmayabilir.
- Bu yazılımların ekonomik yönden maliyetli olması.
- Öğrencilerin ders için gerekli yazılımları edinememesi.
- Öğrencilerin sosyal yönden etkilenmesi ve asosyal bir bireye dönüşmesi.
- Eğitim yazılımlarının sürekli ve plansız kullanımı öğrencilerde birtakım sağlık problemlerine neden olması.
- Eğitim yazılımlarını bilgisayar üzerinden kullanımının uzmanlık gerektirmesi ve her öğrencinin bu seviyede olmaması.

4. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM YAZILIMLARI

Günümüzde birçok kişi bilgisayar teknolojilerini doğrudan ve dolaylı bir şekilde kullanmaktadır. Günlük yaşamdaki işlerin zahmetsiz bir şekilde gerçekleşmesini sağlayan bilgisayar yazılımlarıdır. Bu yazılımlar başta haber, ekonomi, sağlık, turizm ve eğitim gibi farklı sektörlerde kullanılmaktadır. Bu durumda bilgisayar destekli yazılımlar hayatımızın hemen her alanında etkin bir şekilde var olmakta bunun bir sonucu olarak da farklı işleri yapabilmek için çeşitlenmektedirler (Kurtel ve Eren, 2011).

Bilgisayar destekli öğretimin temel yapıtaşlarından birini interaktif eğitim yazılımları oluşturmaktadır. Bilgisayarın eğitim ve öğretim sürecine katılmasını sağlayan bu iş için özel olarak geliştirilen interaktif eğitim yazılımlarıdır. Bu yazılımlar gerekli nitelikler karşılanarak hazırlandığında etkin ve verimli bir şekilde kullanılabilir (Yiğit, 2009). İnteraktif eğitim yazılımlarının üstünlüklerinden biri de öğrencilerin kendi öğrenme hızında öğrenmesine olanak tanınması ve ihtiyaç duyulduğunda grup halinde öğretimde kullanılabilmesidir. Bilgisayar destekli öğretim temel olarak ders konularının öğrenciye elektronik bir ortamda doğrudan sunulması, öğrenilen konunun tekrar edilmesi, alıştırma yapma ve problem çözme gibi öğrenme –

öğretme faaliyetlerini yapabilmeyi sağlayan yazılımları kapsar (Hızal, 1989; Rosenberg, vd. (2003). Bilgisayar desteli öğretimde kullanılan temel yazılım çeşitleri şu şekildedir;

4.1. ALIŞTIRMA – TEKRAR YAZILIMLARI

Alıştırma tekrar yazılımları öğrenilen konunun anlamlandırılma sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Konunun tam olarak öğrenilebilmesi, konuyla ilgili örnekler ve alıştırmalar üzerinden sağlanmaktadır. Bu yazılımlar öğrencilere pratik bir şekilde tekrar ve alıştırmalar yaptırarak bilginin yapılandırılmasına yardımcı olmaktadır. Yazılımlar öğrencilere farklı zeka tiplerine göre alıştırmalar örnekleri sunarak her öğrencinin en yüksek verimi elde etmesini sağlamış olurlar. Bu tür yazılımların asıl amacı konuyu özetlemek değil, sorulara karşı verilen cevapların değerlendirilmesiyle öğrenmenin sağlanıp sağlanmadığını test etmektir (Yiğit, 2009; Uluş, 2016).

4.2. BİRE – BİR ÖĞRETİM YAZILIMLARI

Bu bilgisayar yazılımları temelde öğrencilere bilginin sunulması şeklinde kurgulanmıştır. Bu yazılımlarda öğretilecek konu belirli basamaklara veya anlamlı birimlere ayrılır. Öğrencilerin sunulan konuyu anlayıp anlamadıklarını tespit etmek için sıkça geribildirim verilir. İnteraktif yazılımlarını, kitaplardan ayıran da bu geri bildirim özelliğidir. Ayrıca bu yazılımların diğer bir özelliği de anlatımın nasıl yapılacağına tercihini öğrenciye bırakmasıdır (Odabaşı, 2020).

4.3. BENZETİM (SİMÜLASYON) YAZILIMLARI

Benzetim, temel olarak gerçek hayatta yapılması zor, riskli ve maliyetli olan durumlarda bilgisayar yazılımlarını kullanarak gerçekleştirilmesi olayıdır. Bu yazılımlarda öğrenmenin sağlanmasında bazı durumlar temsil edilerek sağlanmaktadır. Özellikle fen eğitiminde bu yazılımlar çokça kullanılmadığıdır (Akkoyunlu, 2008).

4.4. EĞİTSEL OYUN YAZILIMLARI

Eğitsel oyun yazılımları öğrencilerin öğrenmeye olan isteğini artırmakta ve çeşitli öğretim faaliyetlerine yönlendirmek için tasarlanan yazılımlardır. Oyunlar günümüzde öğrencilerin hatta yetişkinlerin bile eğlenceli vakit geçirmek için kullandıkları bir araçtır. Bu tip yazılımlar öğrencilerin oyun oynarken üst düzey zihinsel yeteneklerini de geliştirmeyi hedeflemektedirler. Bu yazılımların amacı öğrencinin oyun oynamasını sağlamak değildir, oyun oynarken öğrenmeye karşı ilginin ve isteğin

artmasıdır. Ayrıca oyunların eğlendirici niteliklerini kullanarak öğrenilmesi gereken konuları eğlenceli bir şekilde öğrenmesini sağlamaktır (Yaşar, 1998; Kukul, 2013).

4.5. SORU - PROBLEM ÇÖZME YAZILIMLARI

Öğrencilerin karşılarına çıkan problemlere çözüm üretebilmesi eğitimin temel hedeflerinden birisidir. Bu yazılım türü de öğrencinin problem çözme yeteneğini geliştirmesini sağlamaktır. Bilgisayar destekli öğretimde problem çözmeye ilişkin yazılımların tasarlanması ve hazırlanması diğer yazılımlara oranla daha güçtür. Çünkü bu interaktif eğitim yazılımları probleme çözüm üretmesinin yanında problem çözülürken gereken bilgilerinde verilmesini gerektirmesidir (Uşun, 2016).

5. İNTERAKTİF EĞİTİM VE BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM

Bir konuyu veya sorunu anlamak, açıklamak için öncelikle konuyu bir temele oturtup sınırlarını belirlemek gerekmektedir. Çünkü belirlenen sınırlar içinde yapılan bir araştırma, sınırları belli olmayan araştırmaya göre hem daha doğru hem de daha objektif sonuçlar verecektir.

İlgili literatür incelendiğinde birçok araştırmacı bilgisayar destekli öğretimin tanımını yapmışlardır

Demircioğlu ve Geban (1996); Bilgisayardan eğitim ve öğretimle alakalı tüm süreçlerde faydalanılmasıdır şeklinde tanımlamışlardır.

Çeliksöz (1995); Öğretim faaliyetleri sırasında öğrencilerin bilgisayarla etkileşime girmesi ve bilgisayarın bu süreç esnasında öğretim materyali ve ortamı şeklinde kullanılmasıdır.

Kutluca ve Ekici (2010) ise; eğitim ve öğretim sürecini geliştirmek için aynı zamanda öğretimi daha etkili hale getirmek üzere öğreticiye destek olan araç-gereçlerden faydalanılmasıdır şeklinde tanımlamıştır.

Kaya (2008)'nin "Sosyal Bilgiler öğretiminde interaktif (etkileşimli) bilgisayar destekli öğretimin öğrenci başarısına etkisi" adlı çalışmasında interaktif eğitim ve bilgisayar destekli öğretimin farklarından bahsedilmiş fakat herhangi bir tanımdan bahsedilmemiştir. Bu literatürdeki eksiklik interaktif eğitimin sınırlarının çizilmesinde ve araştırılmasında zorluklar meydana getirmektedir.

Tarafımızdan yapılan araştırma ve edinilen bilgiler ışığında interaktif eğitimin tanımı yapmak gerekirse interaktif eğitim şöyle tanımlanabilir; öğretim faaliyetlerini

farklı zekâ tiplerine uygun animasyon, video ve resim gibi materyallerle zenginleştiren, öğrenciye ne şekilde öğreneceği konusunda seçim hakkı tanıyan ve öğrenci ile etkileşime giren, bilgisayar destekli çağdaş bir öğretim yaklaşımıdır.

İnteraktif eğitimi bilgisayar destekli eğitimden ayıran temel nokta öğrenciye nasıl ve ne şekilde öğreneceği konusunda seçim hakkı tanınmasıdır. Bilgisayar destekli eğitimde böyle bir durumdan bahsetmek olanaksızdır. Ayrıca interaktif eğitim sadece resim ve animasyondan ibaret değildir. Bilgisayar ortamında kullanılabilen tüm materyaller interaktif eğitimin kapsamındadır.

6. SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARI

6.1. EĞİTİM BİLİŞİM AĞI (EBA)

Teknolojinin dünyadaki eğitim sistemlerini kökünden etkilemesiyle birlikte birçok ülke bu gelişim ve değişime farklı şekillerde cevap vermiş, ülkemiz ise Bilgisayarlı Eğitime Destek, Her Sınıfa Bilgisayar, Eğitime %100 Destek ve son dönemde de Fatih (Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) projesiyle bu değişim ve gelişim hareketine ayak uydurmuştur. Fatih projesi 2012 yılında Millî Eğitim Bakanlığınca belirlenen 17 il ve bu illere bağlı 52 okulda uygulanmaya başlanmıştır (Demir, vd., 2018; Öner, 2017).

Fatih projesi 5 ana temelden meydana gelmektedir (MEB, 2020a).

- Zaman ve mekândan bağımsız, herhangi bir sınırlama olmaksızın kesintisiz hizmet sunabilmek.
- Belirlenen hedefleri gerçekleştirmek için çalışma ortamı ve gelişim alanı sunmak.
- Eğitim, öğretim faaliyetlerine katılan herkesin en üst düzey hizmet alabilmelerini sağlamak.
- Verilen hizmetlerin, sürecin başında ve sonunda değerlendirilerek geri bildirim verilmesi.
- Eğitim ve öğretimin kalitesini en üst düzeye çıkarmak.

Milli Eğitim Bakanlığı, fatih projesi kapsamında tüm okullara; internet altyapısı, akıllı tahta, yazıcı ve kamera gönderilmiş ayrıca öğrencilere ve öğretmenlere ise tabletler verilmiştir (Can ve Topçuoğlu, 2018).

Ancak eğitim sisteminde teknolojiden yararlanmak için yalnızca teknolojinin kullanılacağı alt yapının hazırlanması tek başına yeterli olmamaktadır. Ayrıca bu teknoloji ile beraber kullanılacak araç, gereç ve yazılımlara da ihtiyaç vardır. Milli Eğitim Bakanlığı öğretim materyalleri hakkında öğrenci ve öğretmenlere yarar sağlaması için Eğitim Bilişim Ağını (EBA) kurmuştur (Tüysüz ve Çümen, 2016).

Eğitim Bilişim Ağı, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından öğrencilerin herhangi bir bedel ödemedi kullanabilecekleri, ayrıca etkileşimli bir eğitim platformu şeklinde tanımlanmaktadır (Aktay ve Keskin, 2017; Kuyubaşoğlu ve Kılıç, 2019).

Eğitim Bilişim Ağı; ilkököl ve ortaoköl öğrencileri tarafından büyük oranlarda yararlanılan ve içeriğinde birçok etkinlik bulunduran bir yazılımdır.

2012 yılında kullanıma açılmış olan Eğitim Bilişim Ağı eğitim sektörünün değişen ihtiyaçlarına cevap veren ayrıca içerikleriyle dünyada önde gelen bir platform olmuştur (Aktay ve Keskin, 2017; Kuyubaşoğlu ve Kılıç, 2019).

EBA platformu; elektronik dergi ve kitap, video, resim ve ses gibi birçok çeşitli modülü içerisinde barındırmakta bunlara ilave yarışma ve içerik üretim modüllerini de kapsamaktadır. Belirtilen modüller öğretmen ve öğrenci haricinde bütün kamunun kullanımına sunulması amaçlanmıştır. Eğitim Bilişim Ağında yer alan haber modülü ile öğretmen ve öğrencilerin derslerde yaptıkları çalışmalardan bu platformu kullanan tüm kullanıcıların haberdar olmasını sağlamakta ve derslerde bu materyallerden yararlanmalarını amaçlamaktadır (Dündar ve Karaağaçlı, 2019).

EBA bilgisayar destekli ortamda eğitim ve öğretime katkı sağlayan faktörleri birleştirerek dijital bir çatı görevi görür. Günümüzde ihtiyaç duyulan teknolojileri eğitim ortamına dahil etmesiyle dersler etkin ve verimli bir şekilde işlenmekte ayrıca platform sürekli kendini yenileyerek güncellemektedir (Çakmak ve Taşkıran, 2017).

6.2. MORPA KAMPÜS

Morpa kampüs, ilkököl ve ortaoköl öğrencileri için ve ayrıca öğretmenlere derslerde faydalanmaları için tasarlanmış, Millî Eğitim Bakanlığının hazırladığı

müfredat ile uyumlu birçok içeriği ve etkinliği barındıran bir platformdur (Morpa Kampüs, 2020a).

Morpa kampüs yazılımı, sınıf ve branş öğretmenleri, tasarımcılar, editörler ve pedagoğlardan oluşan 50 kişilik uzman bir grup tarafından tasarlanmıştır. Bu ekip aynı zamanda Morpa kampüs yazılımını sürekli güncellemektedirler. Ayrıca bu interaktif eğitim yazılımı Milli Eğitim Bakanlığı müfredatına uygun birçok içerik bulunmakla birlikte detaylı bir raporlama sistemi mevcuttur. Morpa kampüs yazılımına ulaşım kolaydır. Herhangi bir internet ağının olduğu yerden erişilebilir. Bu yazılıma öğrenciler istedikleri zaman girebilir, istediği videoyu izleyebilir ayrıca istediği konuyu dinleyebilir. Morpa kampüs yazılımı öğretmenlere ücretsizdir. Öğrenciler ise belli bir miktar karşılığında bu yazılımı kullanabilirler (Demir, 2017).

Morpa kampüs yazılımının öğrencilere yararları şu şekilde sıralanabilir (Demir, 2017);

- Öğrenciler okulda öğrendikleri bilgileri, evde veya başka bir ortamda sınırsız bir şekilde tekrar edebilirler.
- Öğrenciler bu yazılımda bulunan video, animasyon, çözümlü sorular vb. içeriklerle konuyu daha iyi öğrenir ve pekiştirebilirler.
- Morpa kampüs yazılımında mevcut olan örnek testler, çözümlü sorular ve deneme sınavlarıyla okuldaki sınavlarına daha rahat çalışabilirler.
- Öğrenciler derslerinde durumlarını detaylı bir şekilde görebilirler.
- Öğretmenlerin elektronik ortamdan gönderdikleri ödev, çalışma kağıdı gibi materyallere ulaşabilirler.
- Bu yazılım sayesinde öğrenciler Türkiye geneli sınavlara katılabilir ve durumlarını görebilirler.

Morpa kampüs interaktif eğitim yazılımında 5. sınıf için toplam 948 adet konu anlatımı videosu, 1244 adet interaktif etkinlik, 540 sayfa yazdırılabilir etkinlik ve 395 adet tüm dersleri içeren testler bulunmaktadır. 6.sınıfta ise toplam 843 adet konu anlatımı videosu, 1044 adet interaktif etkinlik, 632 sayfa yazdırılabilir etkinlik ve 392 adet tüm dersleri içeren testler bulunmaktadır. 7.sınıfta ise toplam 756 adet konu anlatımı videosu, 956 adet interaktif etkinlik, 460 sayfa yazdırılabilir etkinlik ve 360 adet tüm dersleri içeren testler bulunmaktadır. 8. sınıfta ise toplam 1170 adet konu

anlatımı videosu, 1316 adet interaktif etkinlik, 732 sayfa yazdırılabilir etkinlik ve 652 adet tüm dersleri içeren testler bulunmaktadır (Morpa Kampüs, 2020b).

6.3. MEB VİTAMİN YAZILIMI

Vitamin eğitim yazılımı MEB'in hazırlamış olduğu müfredata paralel olarak tasarlanmış bir eğitim yazılımıdır. Bu yazılım gerek öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri gerekse de psikolojik durum ve çevreleri göz önünde bulundurularak tasarlanmış ve elektronik ortam üzerinden öğrenci ve öğretmenlerin kullanımına sunulmuştur. Bu yazılım temelde kişiselleştirilmiş bir internet tabanlı hizmet sunan bir eğitim portalıdır. Vitamin eğitim yazılımının ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerine sunulmak üzere hazırlanmış iki ayrı ürünü bulunmaktadır. Vitamin ilköğretim ürünü içerisinde; dört, beş, altı, yedi ve sekizinci sınıf düzeyine uygun, Sosyal Bilgiler, Fen Bilgisi, Türkçe ve Matematik gibi temel derslerde içerik sağlanmaktadır (Şahin, 2011).

Vitamin yazılımı ilköğretim öğrencilerine kendi hızında öğrenme, zamandan ve mekândan bağımsız yazılıma erişebilme, anlayamadığı konuyu tekrar izleyebilme, öğrendiği konuyu pekiştirme ve gelecek derse hazırlıklı gitme konusunda birçok fayda sağlamaktadır. Vitamin yazılımı sayesinde öğrenciler elektronik ortamda seviye tespit sınavlarına girerek kendi durumunu ve eksik olduğu konuları izleyebilme ayrıca ilçe, il ve ülke bazındaki sıralamasını da görebilmektedir. Vitamin eğitim yazılımı öğrencilere sağladığı yararların yanında öğretmenlere de birçok yarar sağlamaktadır. Öğretmenlerin eldeki imkanlarla sınıf ortamına aktarması veya göstermesi zor olan deney vb. etkinlikleri vitamin yazılımı sayesinde zamandan tasarruf ederek kolayca gösterebilmektedir (Şahin, 2011; Yıldırım, 2013).

Bu yazılımın içerisinde animasyon, interaktif etkinlikler, testler, e-kitap, eğitici oyunlar ve birçok harita bulunmaktadır. Özellikle animasyon derslerde büyük önem arz etmektedir. Çünkü anlaşılması zor birçok kavram animasyonlar sayesinde kısa sürede öğrenilebilmektedir. Vitamin yazılımı çağdaş bir yaklaşım olan yapılandırmacı yaklaşıma uygun etkinlikler barındırmaktadır. Aynı zamanda vitamin yazılımı kavramsal öğrenme, problem çözme, görsel ispat ve dinamik model gibi interaktif etkinliklerde mevcuttur (Şahin, 2011).

Vitamin eğitim yazılımının yararları aşağıdaki gibi sıralanabilir (Şahin, 2011; Yıldırım, 2013);

- Öğrencilerin istedikleri konuyu pekiştirme ve tekrar etme olanağı sağlar.

- Vitamin yazılımına zamandan ve mekândan bağımsız bir şekilde erişilebilir.
- Gelecek ders için hazırlanma olanağı sağlar.
- Anlaşılması zor olan ders ve konuları basitleştirerek öğretir.
- Vitamin eğitim yazılımı farklı zekâ tiplerine sahip öğrencilere hitap eder.
- Vitamin yazılımının içerisindeki sınavlara girerek seviyesini görmesine sağlar.
- Sınav sonucuna göre ilçe, il ve ülke bazında sıralamasını görmesini sağlar.

6.4. OKULİSTİK

İlk ve ortaöğretim kademesindeki öğrencilere internet tabanlı, bilgisayar aracılığıyla okul derslerini elektronik bir ortamda alabilmelerini sağlayan alanlarında yetkin bir kadro tarafından hazırlanan ve sürekli güncellenen MEB' in hazırlamış olduğu müfredata uygun içerikler sunan eğitim platformudur. Okulistik eğitim yazılımı eğitimde yeni bir anlayış olan yapılandırmacı öğrenme modeline ve müfredata paralel bir şekilde tasarlanan içerik ve sonuç değerlendirmesine olanak tanıyan zaman ve mekana bağlı kalmadan öğrencilere eğitim hizmeti sunar (Özerbaş ve Yalçınkaya, 2018).

Okulistik yazılımı ders kitaplarıyla benzer olarak video ders anlatımı, çeşitli etkinlik ve öğrenilmekte olan konuyla ilgili alıştırmaları içinde barındırmakta ayrıca ders videolarının yazılı olarak dökümü alınabileceği çalışma yapraklarını, online deneme sınavları ve e-kitapları da içermektedir (Arıkan, 2013).

Okulistik yazılımı öğrenciler için ücretli öğretmenler ve veliler için ücretsizdir. Yazılıma üye olan öğrencilerin gelişim durumları, sınavları ve konu eksikliklerini görmeleri için velisi de ücretsiz olarak yararlanmaktadır. Okulistik yazılımında bulunan ilk okuma ve yazma özelliği olması öğrencilerin alıştırmaya yapmalarına ve pekiştirmelerine olanak sağlamaktadır. Bu yazılımla birlikte öğrencilerin ortaokuldan liselere geçmek için girdikleri merkezi sınavlara hazırlık konusunda da öğrencilere fayda sağlamaktadır. Yazılımda Taragöz adlı uygulama sayesinde öğrencilerin girdikleri deneme sınavlarında analiz yaparak konu eksiklikleri, doğru-yanlış sayıları ve geçmiş deneme sınavlarıyla kıyaslama gibi birçok faktörü aynı anda sunarak daha sağlıklı bir ölçme ve değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır (Kandemir, 2020).

7. COVID -19 PANDEMİSİ VE EĞİTİM

2019 yılının aralık ayında Çin'in Hubei eyaletinde başlayan ve tüm ülkelere kısa süre içerisinde yayılan Covid – 19 adlı virüs milyonlarca insana bulaşmış ve birçok insanın hayatını kaybetmesine sebep olmuştur (Can, 2020). Dünya Sağlık Örgütü, bu tehlikeli virüsün yol açtığı problemlerden ve hızla yayılmasından dolayı 11 Mart 2020 tarihinde pandemi ilan etmiştir. Covid – 19 salgınının yayıldığı ülkeler bir dizi önlem olarak karantina, izolasyon ve sosyal mesafe gibi farklı tedbirler almışlardır (Evcili, vd., 2021; Dickens, vd., 2020; Özdoğan ve Berkant, 2020; Göker ve Turan, 2020).

Covid – 19 virüsünün yayılma hızını yavaşlatmak ve insanları virüsün ölümcül etkilerinden korumak için okullar, kütüphaneler, eğlence mekanları gibi insanların sıklıkla kullandığı alanlar kapatılmış bu önlemlere ek olarak birçok şirket ve bazı kamu kuruluşları çalışanlarını korumak için evden çalışma uygulamasını başlatmışlardır (Banerjee, 2020).

Pandemi sürecinde Türkiye'nin de dahil olduğu birçok ülke yüz yüze eğitime ara vermiş ve tüm eğitim kademelerinde uzaktan eğitime geçilmiştir. Uzaktan eğitim zaman ve mekana bağlı kalınmadan gerçekleştirilen bir eğitim modelidir. Bu modelle birlikte öğrencinin sanal bir sınıf ortamında hem birbirleriyle hem de öğretmenleriyle interaktif bir şekilde etkileşimi sağlayarak eğitim alabilmeleridir (Can, 2020; Luyben, vd., 2020; Lazenby, vd., 2020). Uzaktan eğitim zaman ve mekana bağlı kalmadan, öğrenci merkezli oluşu, sağlık problemleri sebebiyle eğitim alamayan öğrencilerin eğitim almalarına olanak tanınması ve fırsat eşitliği sağlaması gibi nedenlerden dolayı faydalı bir eğitim modeli olarak görülmektedir (Oliveira, vd., 2018).

Covid – 19 pandemisi nedeniyle Türkiye'de 23 Mart 2020 tarihinden itibaren okullardaki yüz yüze eğitim uzaktan eğitime dönmüştür. Bu durumda TRT'ye bağlı üç kanaldan ve EBA yazılımı üzerinden her sınıf düzeyine göre dersler verilmeye başlanmıştır. Pandemi yükseköğretim sistemini de etkilemiştir. İlk olarak 12 Mart 2020 tarihinde eğitim – öğretime ara verilmiş 23 Mart 2020'den itibaren bahar döneminde uzaktan ve açıktan eğitime geçilmesi kararlaştırılmıştır. Bu süreçte öğrencilerin talep etmeleri halinde kayıt dondurma imkanı sağlanmış tez savunması ve yeterlilik sınavları da kayıt altına alınması şartı ile video konferans gibi uzaktan yapılması sağlanmıştır (Can, 2020).

Pandemi sürecinde alınan önlemler gerekli ve hayati öneme sahiptir fakat bu önlemler var olan eşitsizlikleri daha da artırdığı düşünülmektedir. Giannini ve Albrechtsen pandemi sürecinde okulların kapatılması okula kayıt ve mezun sayılarının az olduğu fakir ülkelerde çocukların eğitimi üzerinde istenilmeyen sonuçlar yaratabileceği gibi ülkelerinde ki durumdan ötürü mülteci durumuna düşen çocuklar içinde olumsuz sonuçlar doğurabileceğini öngörmüşlerdir.

Coronavirüs salgını eğitim ile ilgili bazı durumları daha iyi anlamamızı sağlamıştır. Bunlar; öğretimin gerçekleşmesinin farklı yollar ile mümkün olduğu okulların öğrenciler için sadece eğitim gördükleri yerler olmanın haricinde sosyalleşme ve toplumsal değerlerin sergilendiği ortak yaşam alanı olduğu ve teknolojinin eğitim için ne kadar önemli olduğu söylenebilir (Anderson, 2020).

8. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

8.1. TÜRKİYE’DE YAPILAN ARAŞTIRMALAR

Kaya (2008)’nın “Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnteraktif (Etkileşimli) Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi” araştırmasında interaktif bilgisayar destekli öğretimin sosyal bilgiler dersindeki akademik başarıya etkisi araştırılmıştır. Çalışma deneysel desene göre hazırlanmıştır. Veri toplama aracı araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testidir. Araştırmanın sonucuna göre konular interaktif bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile işlendiğinde başarıyı olumlu yönde etkilemekte ayrıca cinsiyet değişkeninin akademik başarı ile arasında anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmüştür.

Kocadağ (2009)’ın çalışmasında “İlköğretim 4. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersinde İnteraktif Eğitim Yazılımları Kullanımının Kaynaştırma Öğrencilerinin Başarısına Etkisi” incelenmiştir. Araştırma deneme modeline göre tasarlanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre interaktif eğitim yazılımı uygulamaları kullanımı kaynaştırma öğrencilerinin başarıları üzerinde olumlu bir etki yarattığı görülmüştür.

Kalemkuş (2016)’un “Ortaöğretimdeki Öğretmen ve Öğrencilerin Eğitim Bilişim Ağı (Eba)’ya İlişkin Görüşleri” adlı çalışmasında ortaöğretimdeki öğretmen ve öğrencilerin EBA hakkındaki görüşleri araştırılmıştır. Araştırma tarama modeline göre hazırlanmıştır. Veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğretmenlerin EBA hakkındaki düşüncelerinin kararsızım şeklinde olduğu, EBA’

yı kullanım amaçlarının ise öğrencilerin araştırma yapmalarını teşvik etmek, EBA’ da bulunan resim, video ve animasyonlardan derslerinde yararlanmalarını sağlamak gibi düşüncelere sahip oldukları söylenebilir. Öğrenciler ise EBA hakkındaki düşüncelerinin kararsızım şeklinde olduğu, EBA’ yı kullanım amaçlarının ise anlamadıkları veya zorlandıkları dersleri öğrenmek için ayrıca bilgi paylaşımı amacıyla kullandıklarını ifade etmişleridir.

Aksoy (2017)’un “EBA (Eğitim Bilişim Ağı)’ nın Kullanım Amacı, Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri” adlı çalışmasında ortaokul öğretmenlerinin EBA yazılımının kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri araştırılmıştır. Araştırma olgubilim desenine göre tasarlanmıştır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre ortaokul öğretmenleri EBA konusunda bilgi sahibi olduğu konuları videolar, sunular ve kazanım testleri olarak belirtmişler, EBA yazılımını kullanım amaçlarının öğretim, sınavlara hazırlık, içeriklerden faydalanma, etkileşim ve eğlence olduğunu belirtmişler, EBA’ yı sıklıkla kullanmadıklarını ve EBA kullanımında altyapı eksikliği ve içeriklerin yetersiz olması gibi sorunlarla karşılaştıklarını ifade etmişlerdir. katılımcılar, öğrenci ve velilerinin EBA hakkında yeterli bilgilerinin olmadığını ifade ederken meslektaşlarının EBA hakkında yeterli bilgiye sahip olduklarını belirtmişlerdir. Aynı zamanda EBA’ nın eğitim öğretim açısından kısmen etkili ve verimli olduğunu ifade etmişlerdir.

Kartal (2017)’ın “Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Hakkındaki Görüşleri” adlı çalışmasında sosyal bilgiler öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı hakkındaki görüşleri araştırılmıştır. Çalışma nitel araştırma desenlerinden betimsel desen kullanılarak tasarlanmıştır. Veri toplama aracı araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formudur. Araştırmanın sonucuna göre öğretmenlerin EBA’nın kullanımı ve içeriğine dair eğitim aldıkları ve bu eğitim EBA kullanımını olumlu yönde etkilediği, öğretmenlerin teknoloji konusunda kendilerini donanımlı hissettiği, okulların fiziki alt yapısı yeterince gelişmemiş olduğu için EBA kullanımını olumsuz etkilediği, EBA kullanımını etkileyen temel yetersizliğin internet bağlantısı problemi olduğu, EBA ile ders işlemenin öğrencinin ilgisini arttırdığı ve öğrenme sürecine olumlu etki ettiği, öğretmenlerin EBA’yı soru çözmek için kullandıkları, öğretmenlerin yarıya yakınının EBA’yı işe yarar bulduğu, katılımcıların EBA’nın içeriğini yetersiz bulduğu ve EBA’nın en çok konu anlatım videolarında kullanıldığı sonuçlarına varılmıştır.

Fidan (2017) 'ın “İnteraktif Eğitim Sitelerinin Sosyal Bilgiler Derslerinde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri” adlı çalışmasında sosyal bilgiler derslerinde kullanılan eğitim sitelerinin öğrenci ve öğretmene sağladığı faydalar ve karşılaştıkları problemler hakkındaki görüşleri sorulmuştur. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olan fenomenolojik desen kullanılmıştır. Veri toplama aracı araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğretmenler derslerde daha çok Morpa Kampüs, Okulistik, Vitamin ve EBA yazılımlarını kullandıkları saptanmış ayrıca öğretmenlerin derslerde bu yazılımları kullanması öğrenci ve öğretmene bir çok yarar sağladığı tespit edilmiştir.

Yerli (2018)'nin “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Uygulamasının Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi” adlı çalışmasında sosyal bilgiler dersinde EBA yazılımı kullanılmasının öğrencilerin akademik başarıya etkisi araştırılmıştır. Araştırma yarı deneysel desene göre tasarlanmıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre EBA destekli öğretim öğrencilerin akademik başarılarını arttırmış, yapılandırmacı anlayışa uygun hazırlanan ders ve çalışma kitabı öğrencilerin akademik başarılarını arttırmış ayrıca EBA ve yapılandırmacı anlayışa göre hazırlanan kitap öğrencilerin akademik başarılarını benzer oranda etkilemiştir.

Karaçorlu (2018)'nin “EBA Platformundaki Kavram Haritaları ve İnfografiklerin Kullanımına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri” isimli çalışmasında EBA' da mevcut olan kavram haritaları ve infografiklerin kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri araştırılmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modeline göre hazırlanmıştır. Veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre öğrenci ve öğretmenler EBA yazılım ile derslerin zevkli ve akıcı geçtiğini belirtmiş, kavram haritalarını ve infografikleri kısmen kullanışlı olarak belirlemiş, EBA yazılımında yeterince infografik ve kavram haritası bulunmadığı ve öğretmenlerin yazılımda bulunan infografik ve kavram haritalarını kullanım oranlarının düşük olduğu sonucuna varılmıştır.

Arslan (2019)'ın “Ortaokul Öğretmenlerinin ve Öğrencilerinin Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Platformu Hakkındaki Görüşleri: Hatay İli Örneği” isimli çalışmasında ortaokul öğretmen ve öğrencilerinin EBA hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Araştırma tarama modeline göre hazırlanmıştır. Veri toplama aracı olarak anket formu

kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre öğretmenler EBA yazılımını sürekli kullanmadıkları, EBA’ da içerik üretmeden ziyade hazır olan içerikleri kullandıkları, EBA’yı akıllı tahtada daha çok kullandıkları, ders süreci, ders türü ve cinsiyetin EBA kullanımını etkilemediği, branş derslerinde EBA’nın daha çok kullanıldığını ve EBA’nın gerekli ancak yetersiz olduğunu belirtmişlerdir. Öğrenciler ise EBA’yı bilgisayarda daha fazla kullandıkları, EBA ders, içerik ve e-kurs gibi bileşenlerin daha çok kullanıldığı, cinsiyetin EBA kullanımını etkilemediği, eğitsel oyun ve çizgi filmlerin daha fazla olması gerektiği, ders videolarının sıkıcı olduğu, EBA duvarım ve mobil uygulamasının geliştirilmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Öğrenci ve öğretmenler eski versiyona nazaran yeni versiyonu daha çok beğenmişler ancak geliştirilmesi gerektiğini söylemişlerdir.

8.2. YURTDIŞINDA YAPILAN ARAŞTIRMALAR

Hippisley ve Houghton (1999) ‘un “Etkileşimli Aritmetik Test Hakkında Öğrenci Görüşleri” adlı çalışmasında öğrencilerin interaktif bir aritmetik teste karşı tutumları incelenmiştir. Araştırma batı Avustralya’daki iki ilkokulda 1. ve 2. sınıfa giden toplam 45 öğrenciyle yapılmıştır. Öğrenciler etkileşimli aritmetik testi 6 hafta boyunca kullanmış ardından yazılı olarak görüşleri alınmıştır. Öğrencilerin görüşleri alınırken etkileşimli test hakkında sevdikleri, sevmedikleri özellikler ve nasıl geliştirilebilir gibi sorular sorularak cevap alınmış ve analiz edilmiştir. Analizler sonucunda öğrencilerin etkileşimli teste karşı genel olarak olumlu tutum geliştirdikleri fakat araştırmada kullanılan bilgisayar programının hızı sebebiyle olumsuz eleştiriler yaptıkları tespit edilmiştir.

Greunen ve Wesson (2002) “Etkileşimli Eğitim Yazılımlarının Resmi Kullanılabilirlik Testi: Bir Vaka Çalışması” isimli araştırmasında interaktif eğitim yazılımlarının sayısının ve çeşitliliğinin arttığını bu nedenden dolayı da yazılımlarının kullanılabilirlik açısından değerlendirilmesi gerektiği öngörülmektedir. Bu amaç doğrultusunda Port Elizabeth Üniversitesi’nde kullanılmakta olan bu tür yazılımların kullanılabilirliğini değerlendirmek için bir yöntem geliştirilmiştir.

Iasha vd. (2018) “İnteraktif Öğrenme Ortamlarının İlköğretim 5. Sınıf Sosyal Bilimler Bilgilerinin Öğrenme Çıktıları Üzerindeki Etkisi” adlı çalışmada interaktif öğrenmenin sosyal bilimleri öğrenme sürecine etkisini belirlemeyi amaçlanmıştır. Araştırma deneysel yöntemle hazırlanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ve t

testi ile analiz edilmiştir. Bu araştırmanın örneklemini 100 ilköğretim öğrencisidir. Sonuçlara göre interaktif öğretimin sosyal bilimleri öğrenme sürecinde önemli bir etkisi olduğu tespit edilmiştir.

Sadykov ve Ctrnactova (2019) “Öğrencilerin İnteraktif Derslere Yönelik Görüşleri” adlı çalışmasında ortaokul öğrencilerinin kullanabilecekleri interaktif dersler hazırlamak ve bu dersleri değerlendirmek amaçlanmıştır. Süreç Aralık 2018’de Karagan’da okul yönetimiyle bilgi teknolojileri hakkında kurul toplantısı yapılmasıyla başlamıştır. Bu araştırmanın çalışma grubunu sekizinci sınıflardan toplam 26 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin interaktif derslere ilişkin görüşlerini elde etmek için anket uygulanmıştır. Sonuçlara göre öğrencilerin büyük çoğunluğu bu ortam ve interaktif derslere karşı olumlu tutuma sahip oldukları tespit edilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMA MODELİ

Bu araştırma nitel araştırma yaklaşımı ile hazırlanmıştır. Nitel araştırma; kişilerin yaşam şekillerini, düşüncelerini, davranışlarını, algılayış biçimlerini ve toplum yapılarını anlama temelinde gelişen veri elde etme sürecidir. Dolayısıyla nitel araştırma kişinin gizli kalmış düşüncelerini çözmek ve kendi çabasıyla şekillendirdiği toplumsal sistemin derinliklerini açığa çıkartmak üzere oluşturduğu veri elde etme yollarından birisidir (Özdemir, 2010).

Araştırmada belirlenen bir konuyu detaylı bir şekilde yorumlamak, konunun içinde olan ve yaşayan kişilerle görüşmek için nitel araştırma desenlerinden betimsel araştırma deseni kullanılmıştır. Betimsel araştırma deseni yaşanmış olan ve halen yaşanmakta olan bir durumu olduğu haliyle betimlemeyi hedefleyen araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 2005: 77).

2. ÇALIŞMA GRUBU

Çalışma grubunun oluşturulmasında öğretmenlerin ve öğrencilerin EBA'yı kullanmış olmaları göz önüne alındığından amaçlı örneklem yönteminden faydalanılmıştır.

Amaçlı örnekleme araştırmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların belirlenerek detaylı bir araştırma olanağı sunan, belli ölçütleri karşılayan ve belirlenen niteliklere sahip olan özel durumlarda çalışılmak istendiğinde kullanılır (Büyüköztürk, vd., 2014).

Araştırma kapsamında 2019-2020 eğitim öğretim yılında 14 Ocak 2020 ve 29 Ocak 2020 tarihleri arasında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Bursa ili Gürsu ilçesinde bulunan 7 ortaokul içerisinden 4 ortaokul seçilmiştir. 4 ortaokulda görevli 15 Sosyal Bilgiler öğretmeni ve 33 ortaokul öğrencisiyle görüşme yapılmıştır. Araştırma yapılacak okullar seçilirken internet altyapısı göz önünde bulundurulmuştur. Görüşme yapılan öğretmenlerin 5'i kadın 10'u erkek, öğrencilerin ise 20'si kız 13'ü ise erkektir.

3. VERİ TOPLAMA ARACI

Ortaokul öğrencilerinin ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini almak için görüşme formu kullanılmıştır. Formlar öğrenciler ve öğretmenler için ayrı ayrı hazırlanmıştır.

İnteraktif Eğitim Öğretmen Görüşme Formu iki kısımdan oluşmuştur. Birinci kısımda öğretmenlerin demografik özelliklerini (cinsiyet, yaş, eğitim durumu, mezun olunan bölüm) belirlemek için 4 soru sorulmuştur. İkinci kısımda ise interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini belirlemek için 9 adet açık uçlu soru sorulmuştur. (Ek. 1) İnteraktif Eğitim Öğrenci Görüşme Formu ise iki kısımdan oluşmuştur. Birinci kısımda öğrencilerin demografik özelliklerini (sınıf, cinsiyet) belirlemek için 2 adet soru sorulmuş, ikinci kısımda ise interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmak için 9 adet açık uçlu soru sorulmuştur. (Ek. 2)

Araştırmaya kaynaklık edecek görüşmede öğretmen ve öğrencilere sorulacak sorular, araştırmacı tarafından ilgili literatür bağlamında hazırlanarak uzman görüşüne sunulmuştur. Uzmanlardan gelen dönütler ışığında sorular üzerinde gerekli düzeltmeler yapılarak 12 sosyal bilgiler öğretmeni ve 20 ortaokul öğrencisiyle ön görüşme yapılarak formdaki soruların konu hakkında gerek duyulan verilere ulaşmadaki yeterliliği kontrol edilmiş ve dönütler baz alınarak görüşme formlarına nihai şekli verilmiştir.

4. VERİLERİN TOPLANMASI

Verilerin toplanmasında görüşme yöntemi faydalanılmıştır. Görüşme yönteminin seçilmesinin nedeni; görüşülen kişilerin verdikleri bilgiler arasındaki benzerlik ve farklılıkları saptayarak karşılaştırmalar yapmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 130).

Araştırmada görüşme formunun hazırlanmasının ardından Etik kurul onayı (Ek. 3) alınmış ardından Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğünden Gürsu ilçesinde bulunan ortaokulda öğrenim gören ortaokul öğrencileri ve Sosyal Bilgiler öğretmenleriyle görüşme yapmak için gerekli izin (Ek. 4) alınmasıyla veri toplama süreci başlamıştır. İzin alınan okullarda çalışma grubunu oluşturan öğretmen ve öğrenciler ile 14 Ocak 2020 ve 29 Ocak 2020 tarihleri arasında yüz yüze görüşme yapılmış bu görüşmeler öğretmenlerle öğretmenler odasında öğrencilerle ise boş bir sınıfta yapılmıştır. Yapılan görüşmeler yazılı bir şekilde kayıt altına alınmıştır. Görüşmeye başlamadan önce öğrenci ve öğretmenlere gerekli açıklamalar yapılmış ve gönüllülük esaslı olarak

katılmaları sağlanmıştır. Öğretmenlerle görüşme tarihleri ve süreleri Tablo 1’de, öğrencilerle görüşme tarihi ve süreleri Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 1. Öğretmenlerle Yapılan Görüşme Tarihi ve Süreleri

Kod İsim	Cinsiyet	Okuttuğu Sınıf Düzeyi	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
Ahmet	E	5	14.01.2020	10.20dk.
Oğuz	E	5	14.01.2020	8.40dk.
Erol	E	6	14.01.2020	10.30dk.
Ali	E	5	22.01.2020	6.33dk.
Mert	E	6	27.01.2020	8.25 dk.
Rıza	E	6	14.01.2020	8.56dk.
Elif	K	8	15.01.2020	7.20dk.
Canan	K	6	15.01.2020	10.25dk.
Halit	E	7	15.01.2020	6.25dk.
Sinan	E	8	16.01.2020	8.33dk.
Ayşe	K	8	16.01.2020	9.20dk.
Tuba	K	7	15.01.2020	6.50dk.
Yücel	E	5	15.01.2020	7.30dk.
Niyazi	E	6	17.01.2020	8.24dk.
Gül	K	5	17.01.2020	7.50dk.

Tablo 2. Öğrencilerle Yapılan Görüşme Tarihi ve Süreleri

Kod İsim	Cinsiyet	Sınıf Düzeyi	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
Eda	K	6	17.01.2020	5.20dk.
Fatih	E	6	17.01.2020	6.40dk.
Ece	K	6	17.01.2020	6.20dk.
Mahir	E	6	17.01.2020	6.50dk.
Enes	E	6	17.01.2020	5.30dk.
Rabia	K	6	17.01.2020	5.30dk.
Sevda	K	6	20.01.2020	5.28dk.
Musab	E	6	20.01.2020	7.20dk.
Caner	E	6	20.01.2020	6.33dk.
Hayal	K	6	20.01.2020	5.11dk.
Fatma	K	6	20.01.2020	6.50dk.
Tuğçe	K	7	21.01.2020	6.45dk.
Zehra	K	7	21.01.2020	6.40dk.
Hamza	E	7	21.01.2020	6.25dk.

Tablo 2 (Devam). Öğrencilerle Yapılan Görüşme Tarihi ve Süreleri

Kod İsim	Cinsiyet	Sınıf Düzeyi	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
Can	E	7	21.01.2020	5.58dk.
Havva	K	7	21.01.2020	6.24dk.
Gülşen	K	7	21.01.2020	6.28dk.
Şeyma	K	7	21.01.2020	6.41dk.
Bahar	K	7	21.01.2020	6.53dk.
Ada	K	7	21.01.2020	6.42dk.
Furkan	E	7	21.01.2020	6.45dk.
Tuna	E	7	21.01.2020	5.24dk.
Cenk	E	8	23.01.2020	6.32dk.
Adem	E	8	23.01.2020	6.21dk.
Onur	E	8	23.01.2020	6.45dk.
Pınar	K	8	23.01.2020	6.32dk.
Sena	K	8	29.01.2020	7.20dk.
Arda	E	8	29.01.2020	7.55dk.
Cansu	K	8	29.01.2020	6.58dk.
Ahu	K	8	29.01.2020	5.56dk.
Alya	K	8	29.01.2020	6.54dk.
Dila	K	8	29.01.2020	5.55dk.

5. VERİLERİN ANALİZİ

Sosyal bilgiler ve ortaokul öğrencilerinden alınan verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analizde amaç görüşme ve gözlem gibi araçlarla ulaşılan verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış şekilde okuyucuya sunulmasıdır. Betimsel analiz yönteminde ulaşılan veriler araştırmacı sorularının ortaya çıkardığı temalara göre düzenleneceği gibi görüşme ve gözlem süreçlerinin ardından sorulan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir. Betimsel analizde görüşülen kişilerden alınan verileri çarpıcı bir biçimde yansıtmak için doğrudan alıntılara sıklıkla yer verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 224).

Verilerin inandırıcılığını sağlamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanırken uzman görüşüne başvurulmuştur. Elde veriler detaylı bir şekilde analiz edilip, verilerden doğrudan alıntılar yapılarak gösterilmiştir. Katılımcıların daha samimi cevap verebilmeleri için gizlilik korunuş olup öğretmenler ve öğrenciler için gerçek isimlerinden farklı olarak kod adları atanmıştır. Görüşme verileri iki araştırmacı tarafından birbirinden bağımsız bir şekilde kodlanmış olup kodlamalar arasında ki uyum

yüzdesi 87,3 olarak hesaplanmıştır. Bu uyumun yüksek düzeyde tutarlı olduğu görülmektedir (Miles ve Huberman, 1994).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

1. BULGULAR

Bu kısımda görüşme formunda bulunan açık uçlu sorulardan elde edilen veriler analiz edilerek bulgular ortaya çıkarılmıştır. Elde edilen veriler tablolaştırılarak ayrı başlıklar altında verilmiştir. Tablolardaki veriler yorumlanmış ve farklı öğretmen görüşlerine doğrudan alıntı yapılarak yer verilmiştir.

1.1. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ KULLANIMINA ETKİ EDEN FAKTÖRLERE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın birinci alt problemi “Sosyal bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının kullanımına etki eden faktörler nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: interaktif eğitim yazılımları kullanımı konusunda herhangi bir eğitim alıp almadıkları, interaktif eğitim yazılımları kullanımı konusunda teknolojik yeterlilikleri ve buldukları okulların interaktif eğitim yazılımlarına uygunluğu konusunda üç soru sorulmuştur.

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine” İnteraktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında herhangi bir eğitim aldınız mı? Eğitim aldıysanız bu yazılımları kullanımınızı nasıl etkiledi?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların Eğitim Yazılımları Konusundaki Eğitimleri ve Etkisine İlişkin Görüşleri

Eğitim Durumu	Etkisi	f
Eğitim Aldım	Olumlu Etkiledi	2
	Kısmen Olumlu Etkiledi	1
	Bir Etkisi Olmadı	2
Eğitim Almadım		10
Toplam		15

Tablo 3’e bakıldığı zaman araştırmaya katılan öğretmenlerden 10’u interaktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında herhangi bir eğitim almadıkları tespit edilmiştir. Öğretmenlerden 5’nin ise interaktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında eğitim aldığı tespit edilmiştir. Eğitim alan öğretmenlerden 2’si aldıkları eğitimin bu yazılımları kullanım konusunda olumlu etkilediği, 1’i aldıkları eğitimin

kısmen olumlu etkilediği 2'si ise aldıkları eğitimin herhangi bir etkisi olmadığını belirtmişlerdir.

İnteraktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında eğitim aldığını ifade eden öğretmenler eğitimlerin olumlu etkilediğini veya bir etkisinin olmadığını belirtmişlerdir. Örnek olarak Rıza: “*EBA içeriklerinin öğrenciye aktarılması konusunda bir eğitim aldım ve bu durum yazılım kullanımı konusunda beni olumlu olarak etkiledi*” şeklinde görüş belirtmiştir. Yine bu görüşe benzer olarak Canan: “*Evet eğitim aldım ve aldığım eğitim sayesinde öğrencide nasıl farkındalık yaratacağımızı öğrendik*” şeklinde görüş bildirmiştir.

Eğitim aldığını ancak az bir etkisi olduğunu belirten Mert: “*Aldım, fakat çok az bir etkisi oldu*” şeklinde görüş bildirmiştir.

Eğitim aldığını, fakat aldığı eğitimin yazılımları kullanımı konusunda herhangi bir etkisi olmadığını belirten Elif: “*Aldım, yüzeysel bir şekilde aldım ve bu durum hiçbir şekilde etkilemedi*” diyerek görüş belirtmiş, Yücel ise: “*Eğitim aldım fakat kendim uğraşarak öğrendim, verilen eğitim sadece formalite*” diyerek verilen hizmet içi eğitimin yüzeysel olduğunu belirtmiştir.

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine “İnteraktif eğitim yazılımlarını kullanım konusunda kendinizi donanımlı hissediyor musunuz?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 4’de gösterilmiştir.

Tablo 4. Katılımcıların Eğitim Yazılımları Kullanımı Konusundaki Görüşleri

Yeterlilik Durumu	Derecesi	f
Yeterli Hissediyorum	Üst seviye	6
	Orta seviye	4
	Az seviye	1
Yeterli Hissetmiyorum		4
Toplam		15

Tablo 4 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin 4’ü kendilerini interaktif eğitim yazılımları kullanımı konusunda yeterli hissetmedikleri, 11’inin ise kendilerini yeterli hissettikleri belirlenmiştir. Araştırmaya katılan öğretmenlerden 6’sı üst seviye, 4’ü orta seviye 1’i ise az seviye yeterli hissettiklerini belirtmişlerdir.

İnteraktif eğitim yazılımlarını kullanım konusunda kendini yeterli hissettiğini belirten öğretmenlerden Halit: “*Herhangi bir eğitim almadım fakat teknoloji ile içli dışlı*

olduğumuz için rahat kullanabiliyorum” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Niyazi: *“Donanımlı hissediyorum çünkü çok eskiden beri teknoloji ile içli dışlıyım ve seviyorum”* diyerek görüş belirtmişlerdir. Yücel: *“Orta düzeyde donanımlı hissediyorum, çünkü dersin süresi çok kısa fazla kullanamıyoruz”* demiştir, Sinan: *“Evet hissediyorum çünkü her şey açık, Türkçe biliyoruz bakınca anlaşılıyor yani”* diyerek görüş belirtmiştir. Halit, Sinan ve Yücel isimli öğretmenler teknoloji ve eğitim teknolojisi kullanımında öz yeterliliklerinden kaynaklı güven duygusu içerisindedirler. Erol isimli öğretmen ise sürenini kısıtlı olmasından dolayı orta düzeyde yeterli hissetmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden kendini yeterli hissetmeyen Gül: *“Eğitim almadığım için donanımlı hissetmiyorum”* demiştir.

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine ”Okulunuzun donanımsal ve fiziki yapısının interaktif eğitim yazılımları kullanımına uygun olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların Görev Yaptıkları Okullardaki Fiziki Duruma İlişkin Görüşleri

Okulun Fiziki Durumu	Nedeni	f
Uygun	Akıllı tahta ve İnternet var	14
Uygun Değil	İnternet hızı düşük	1
Toplam		15

Tablo 5 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlerin 14’ü buldukları okulların donanımsal ve fiziksel yapısının interaktif eğitim yazılımları kullanımına uygun olduğunu belirtmiş, nedenini ise akıllı tahta ve internet altyapısının olması olarak dile getirmişlerdir. Öğretmenlerden 1’i ise uygun olmadığını belirtmiş, nedenini ise internet hızının düşük olması olarak ifade etmişlerdir.

Görev yaptıkları okulların donanımsal ve fiziksel yapısının interaktif eğitim yazılımları kullanımına uygun olduğunu düşünen öğretmenlerden Gül: *“Evet uygundur, çünkü teknolojik her imkan akıllı tahta, internet var”* diyerek görüş belirtmiş, bu düşünceye benzer olarak Sinan: *“Uygundur, çünkü akıllı tahta ve internet var”* diyerek görüş bildirmiştir. Yücel: *“Düşünüyorum, akıllı tahta ve internet daha iyi duruma geldi”* demiştir. Yine öğretmenlerden Niyazi: *“Uygun olduğunu düşünüyorum, akıllı tahta ve internet altyapısı mevcut”* diyerek okulun uygun olduğunu belirtmiştir.

Görev yaptığı okulun donanımsal ve fiziksel yapısının interaktif eğitim yazılımları kullanımına uygun olmadığını düşünen Halit ise: “*Kesinlikle yetersiz, bilgisayarı kullanırken bile internet çok yavaş, bazen EBA’yı bile açamıyoruz*” diyerek internet hızının düşük olduğunu dile getirmiştir.

1.2. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ EĞİTİM - ÖĞRETİM SÜRECİNDE KULLANILMASINA İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın ikinci alt problemi “Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının eğitim ve öğretim sürecinde kullanılmasının etkileri nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: interaktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler ve inkılap tarihi derslerinde kullanılıp kullanılmadığı, interaktif eğitim yazılımları ile ders işlendiğinde öğrencilerin tutumu, interaktif eğitim yazılımlarının hangi konuların öğretilmesinde kullanıldığı, interaktif eğitim yazılımlarında en fazla hangi içeriklerin kullanıldığı ve interaktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler ve inkılap tarihi derslerine uygun olup olmadığı konusunda 5 soru sorulmuştur.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine ”İnteraktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler öğretmenleri tarafından derslerde kullanıldığını düşünüyor musunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Katılımcıların Yazılımları Derslerde Kullanmalarına İlişkin Görüşleri

Kullanım Durumu	Nedeni	f
Kullanılıyor	Dersi somutlaştırması	11
	Dikkati arttırması	1
	Materyalin fazla olması	1
Kullanılmıyor	Zaman kıstlılığı	2
Toplam		15

Tablo 6 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlerin 13’ü interaktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından derslerde kullanıldığını belirtmişlerdir. Öğretmenlere bu düşüncelerinin nedeni sorulduğunda ise; yazılımların dersi somutlaştırdığını, öğrencilerin dikkatini artırdığını ve ders materyallerinin fazla olması gibi nedenleri belirttikleri görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin 2’si ise interaktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından derslerde kullanılmadığını düşünmektedirler.

Öğretmenlere bu düşüncelerin sebebi sorulduğunda ise bu yazılımları kullanmak için zamanın kısıtlı olmasını belirtmişlerdir.

İnteraktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından kullanıldığını düşünen katılımcılar bu yazılımın dersi somutlaştırdığını vurgulamışlardır. Bu düşünce doğrultusunda görüş bildiren Halit: “ *Bence kullanılıyor, çünkü dersimiz somut bir ders ve bu dersi somutlaştırmak gerekiyor buda eğitim yazılımları ile mümkün oluyor*” diyerek dersin anlaşılması için somutlaştırılması gerektiğini belirtmiştir. Yine Rıza: “*Özellikle sosyal bilgiler dersinde kullanılmalıdır. Ders sözel bir ders ama öğrencilerin görsel olarak da konuları görmeleri gerekiyor*” diyerek dersin görsel şekilde de öğrenciye hitap etmesi gerektiğini belirtmiştir. Oğuz: “*Evet kullanılıyor, çünkü coğrafya konularının öğretiminde çok etkili başka yöntemler bu kadar anlaşılır yapamaz*” diyerek bu yazılımların dersi anlaşılır kıldığını belirtmiştir.

Bu yazılımların derslerde öğrencilerin dikkatini arttırdığını belirten Sinan: “ *Kullanılıyor, çünkü sosyal bilgiler dersi diğer dersler gibi değil, dikkatin üst seviyede olması lazım düz anlatımla sınıfa bir şeyler öğretmek imkansız*” diyerek dikkatin dersin öğrenilmesindeki önemini vurgulamıştır. Tuba ise: “ *Evet düşünüyorum çünkü bizim dersle ilgili çok sayıda doküman mevcut bu yüzden kullanılmalıdır*” diyerek yazılımdaki materyallerin fazla olmasını dile getirmiştir.

İnteraktif eğitim yazılımlarının sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından kullanılmadığını düşünen katılımcılar bu yazılımların kullanılması için zamanın fazla olması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu fikre paralel olarak Ahmet: “*Kullanıldığını düşünmüyorum çünkü ders süresi zaten kısıtlı konular fazla, zaman ancak ders işleyerek geçiyor yazılımlara fırsat kalmıyor*” diyerek görüş belirtmiş, Mert: “*Düşünmüyorum çünkü zaman kısıtlı ders zaten zor anlatılıyor*” diyerek zamanın kısıtlı olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine ” İnteraktif eğitim yazılımları ile ders işlediğinizde öğrencilerin tutumu, davranışları, derse katılımları ve akademik başarıları konusunda bir farklılık var mı? Varsa bunlar nelerdir?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7. Katılımcıların Yazılımlarla Ders İşlediklerinde Öğrencilerin Tutumuna İlişkin Görüşleri

Öğrenciye Etkisi	Etki Şekli	f
Etkisi Var	Derse katılımı arttırması	11
	Motivasyonu arttırması	1
	Akademik başarıyı arttırması	1
Etkisi Yok		2
Toplam		15

Tablo 7 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlerin 13’ü interaktif eğitim yazılımları ile ders işlendiğinde öğrencilerin tutumu, davranışları, derse katılımları ve akademik başarılarına etki ettiğini, bu etkinin nasıl olduğu sorulduğunda öğrencilerin derse katılımını arttırdığını, öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını ve öğrencilerin akademik başarılarını arttırarak etki ettiği belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin 2’ise bu yazılımların derslerde herhangi bir etkisi olmadığını belirtmişlerdir.

İnteraktif eğitim yazılımları ile ders işlendiğinde öğrencilerin tutumu, davranışları, derse katılımları ve akademik başarılarına etki ettiğini düşünen katılımcılar bu etkiyi öğrencilerin derse katılımlarında gördüklerini belirtmişlerdir. Bu fikirler doğrultusunda Yücel: “*Evet farklılık var, öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirdikleri ve derse katılımları artıyor*” demiştir. Erol: “*Evet olumlu bir farklılık var. Ancak tek başına kullanılınca etkisi düşüyor, yardımcı kaynak olarak kullanılabilir ama derse katılımlarının arttırıyor*” diyerek yazılımın tek başına kullanılmasının öğrenci üzerindeki etkisinin düştüğünü belirtmiştir. Ali: “*Var, öğrenciler daha aktif katılmakta ve tekrar yapmaktadır*” diyerek, yazılımların öğrencileri derse aktif bir şekilde kattığını belirtmiştir. Rıza : “*Evet var, öğrenciler daha heyecanlı oluyor derse katılımları daha iyi oluyor*” demiştir.

Öğretmenlerden Oğuz ise: “*Var, öğrencilerin motivasyonunu arttırıyor, öğrenciler sorumluluk alıyor ve yaparak yaşayarak öğreniyorlar*” diyerek interaktif eğitim yazılımları ile ders işlendiğinde öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden Sinan: “*Evet var, ebada ki ödevleri yaptıkları zaman akademik başarıları artmaktadır. Aynı zamanda başarılı öğrenciler EBA’yı en fazla kullanan öğrencilerdir*” diyerek yazılımın akademik başarıyı arttırdığını ifade etmiştir.

Ayşe: “*Farklılık yok çünkü böyle sistemler sıradanlaştı ve herkes istediği gibi kullanıyor*” demiş, bu düşünceye paralel olarak, Ahmet: “*Yazılımların herhangi bir etkisini görmedim*” diyerek interaktif eğitim yazılımlarının öğrenciler üzerinde bir etkisi olmadığını ifade etmiştir.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine ” İnteraktif eğitim yazılımlarını hangi öğrenme alanı ve konuların öğretiminde kullanıyorsunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8. İnteraktif Yazılımların Kullanıldığı Öğrenme Alanlarına İlişkin Görüşler

İlgili Ders	Öğrenme Alanı	f
Sosyal Bilgiler	Kültür ve Miras	8
	İnsanlar, Yerler ve Çevreler	7
Toplam		15

Tablo 8 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlerin 8’i İnteraktif eğitim yazılımlarını Kültür ve Miras öğrenme alanında 7’si ise İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında kullandığını belirtmiştir.

Çalışmaya katılan katılımcılardan yazılımları tarih konularının öğretiminde kullanan Niyazi: “ *Kültür ve Miras Öğrenme alanında kullanıyorum, çünkü milat ve tarihleri öğretirken öğrencinin bu konuları görmesi gerekiyor*” demiştir. Öğretmenlerden Sinan: “*En çok tarih konularında kullanmaktayım, çünkü tarih konuları düz anlatımda ve bu nesil konuyla ilgili görsel, resim ve video olmayınca anlamıyorlar bu yüzden tarih konularında fazla kullanıyorum*” diyerek öğretimde görselliğin önemini vurgulamıştır. Öğretmenlerden Tuba: “*Genellikle tarih konularının öğretiminde kullanıyorum, mesela yazının serüveni ve bununla ilgili konularda kullanıyorum çünkü öğrencilerin dikkatini çekiyor ve katılımları artıyor*” demiştir. Bu düşünceye paralel olarak Gül: “ *Kültür ve Miras Öğrenme alanında kullanıyorum, çünkü bu yazılımlar çocuğun dikkatini canlı tutuyor*” diyerek yazılımların öğrencilerin üzerindeki olumlu etkisini belirtmiştir.

Çalışmaya katılan katılımcılardan yazılımları coğrafya konularının öğretiminde kullanan Halit: “*Genellikle İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında, konum gibi konularda kullanıyorum çünkü çocuğa bir görseli açıp gösterince çocuk için daha faydalı oluyor*” diyerek görüş belirtmiş, bu düşünceye paralel olarak Erol: “*Yeryüzünde*

yaşam konusunda kullanıyorum, çünkü konu görselliğe dayandığı için daha uygun oluyor” diyerek dersin anlaşılmasında görselliğin önemli olduğunu belirtmektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine “İnteraktif eğitim yazılımlarında en çok hangi içerikleri (resim, animasyon, etkileşimli etkinlik, slayt, video) kullanıyorsunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9. Katılımcıların Yazılımlarda En Sık Kullandıkları İçerikler Hakkındaki Görüşleri

Yazılımlarda Kullanılan İçerikler	f
Animasyon	3
Video	5
Slayt	2
Etkileşimli Etkinlik	2
Resim	1
Tüm İçerikler Kullanılıyor	2
Toplam	15

Tablo 9’a bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 3’ünün interaktif eğitim yazılımlarında en fazla animasyonu kullandığı, 5’inin videoyu kullandığı 2’sinin slaytları kullandığı, 2’sinin etkileşimli etkinliği kullandığı, 1’inin resimleri kullandığı, 2’sinin ise tüm içerikleri kullandığı belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif eğitim yazılımlarında en fazla animasyonu kullanan Ahmet: “Animasyonu derslerde daha çok kullanıyorum çünkü üç boyutlu öğeler daha kalıcı oluyor” diyerek görüş belirtmiş, Erol: “Animasyonu kullanıyorum çünkü hareketli görseller daha çok dikkat çekiyor” diyerek görüş belirtmiş öğretmenlerden Yücel ise: “Daha çok animasyon kullanıyorum çünkü öğrenciler hem görerek hem de duyarak öğreniyor” diyerek animasyonun öğrenci üzerindeki etkisinden söz etmiştir.

İnteraktif eğitim yazılımlarında video kullanan öğretmenlerden Halit: “Genelde video kullanmayı tercih ediyorum çünkü dersi film şeridi gibi sununca çocukların ilgisini çekiyor ve daha kalıcı öğrenme sağlıyor” diyerek görüş belirtmiş, Rıza: “Daha çok video kullanıyorum çünkü çocuğun anlattığım konuyu görsel olarak görüp işitmesi gerek” diyerek videonun derste öğrenmeyi kolaylaştıran ve destekleyen yönünü dile getirmiştir. Sinan ise: “Video kullanıyorum çünkü sosyal bilgilerde diğer içerikler zayıf” diyerek, eğitim yazılımlarındaki sosyal bilgiler öğretimine ait içeriklerin zayıf olduğunu vurgulamıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif eğitim yazılımlarında en fazla slayt kullanan Elif: “*Daha çok slayt kullanıyorum, çünkü konuyu daha aktif bir şekilde özetliyor*” diyerek slaytın konuyu özetlediğini belirtmiştir. Mert ise: “*Slayt kullanıyorum çünkü öğrenciye direk olarak bilgiyi sunmuyor, slayt’ı yorumlayarak bilgiyi kendime göre anlamlandırmamı sağlıyor*” diyerek slayt’ı yorumlayarak ders anlattığını ifade etmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif eğitim yazılımlarında en fazla etkileşimli etkinliği kullanan Canan: “*Daha çok etkileşimli etkinliği kullanıyorum çünkü konu anlatımından sonra ders teoride kalıyor bu yüzden etkinlikler ile dersi pratik olarak da öğreniyorlar*” diyerek etkileşimli etkinliğin konuları pekiştirdiğini belirtmiştir. Yine etkileşimli etkinliği kullanan Tuba: “*Etkileşimli etkinliği çok fazla kullanıyorum çünkü öğrencinin derse katılımını artırıyor*” diyerek bu etkinliklerin öğrencileri derse dahil ettiğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif eğitim yazılımlarında en fazla resimleri kullanan Ayşe: “*Resimleri daha çok kullanıyorum çünkü görsellik öğrenciyi bir adım öne geçiriyor ve unutmayı zorlaştırıyor*” diyerek resimlerin kalıcılığı sağladığını dile getiriyor.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif eğitim yazılımlarında tüm içerikleri kullanan Gül: “*Hepsini kullanmaya gayret ediyorum çünkü öğrenci aynı yolla öğrenmiyor bu yüzden çeşitlendirmek lazım*” diyerek görüş belirtmiş, bu düşünceye benzer olarak Niyazi: “*Hepsini kullanıyorum çünkü her zeka alanına hitap etmem gerekiyor ancak böyle olursa konular öğrenilebiliyor*” diyerek her öğrencinin farklı bir şekilde öğrendiğini dile getirmiştir.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine “. İnteraktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi dersi için uygun olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 10. Katılımcıların Yazılımların Derslere Uygunluğu Hakkındaki Görüşleri

Derse Uygunluğu	Nedeni	f
Uygundur	Dersi somutlaştırması	6
	Yaşama yakınlık	1
	Görsellik sağlama	2
Uygun Değil	İçerik yetersiz	6
Toplam		15

Tablo 10 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlerden 9’u interaktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersleri için uygun olduğunu belirtmiş, uygun olma nedenini ise; yazılımların dersi somutlaştırması, yaşama yakın olması ve görsellik sağlaması gibi nedenlerden dolayı olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 6’sı yazılımların sosyal bilgiler ve inkılap tarihi dersi için uygun olmadığı nedenini ise içeriklerin yetersizliği olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımların dersi somutlaştırdığını belirten Canan: *“Evet uygun olduğunu düşünüyorum çünkü soyut bir dersi somutlaştırmada en önemli araç”* diyerek görüş belirtmiş, Erol: *“Evet uygundur, ders teoriye dayandığı için dersi somuttan soyuta geçirerek daha kalıcı ve etkili oluyor”* diyerek yazılımların dersleri somutlaştırdığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımların yaşama yakınlık sağladığını belirten Elif: *“Düşünüyorum çünkü bizim dersimiz hayata yönelik, interaktif bir şekilde verildiğinde öğrenciler daha iyi anlıyorlar kısacası öğrenciye hitap edebiliyor”* diyerek yazılımların öğrencilere hitap edebildiğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımların görsellik sağladığını belirten Ahmet: *“Evet uygundur çünkü derse görsellik kattığı için konular daha anlaşılır oluyor ve ilgi çekiyor”* diyerek görüş belirtmiş, Rıza ise: *“Evet uygun çünkü bizim dersimizde görsellik çok önemli yani ne kadar bilgili olursak olalım çocuğun konuyu görerek öğrenmesi daha iyi öğrenmelere sebep oluyor”* diyerek öğretimde görselliğin önemini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden interaktif yazılımlarının Sosyal Bilgiler, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersleri için uygun olmadığını belirten Oğuz: *“Uygun olduğunu düşünmüyorum çünkü EBA’da yer alan tüm etkinlikler başka eğitim platformlarından alınmış, EBA’nun ürettiği hiçbir şey yok”* diyerek görüş belirtmiş, bu düşünceye paralel olarak Sinan: *“Uygun değil çünkü hala vitaminden alınan görüntüleri kullanıyoruz ve güncelleme gelmiyor”* diyerek EBA yazılımının güncellenmediğini ve başka yazılımlardan içeriklerin kullanıldığını belirtmiş.

1.3. İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ ETKİN KULLANILMASINA İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımları etkin bir şekilde nasıl kullanılabilir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: sosyal bilgiler öğretmenleri interaktif eğitim yazılımlarını daha etkili nasıl kullanabilir sorusu sorulmuştur.

Araştırmanın üçüncü alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için Sosyal Bilgiler öğretmenlerine ”Sosyal Bilgiler öğretmenleri interaktif eğitim yazılımlarını daha etkili nasıl kullanabilir?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11. *Katılımcıların Yazılımların Etkili Kullanılabilmesi Konusundaki Görüşleri*

Yazılımları Etkili Kullanma Önerileri	f
İçerik üretilmesi	5
Eğitim verilmesi	6
Ders süresinin uzatılması	3
Altyapının iyileştirilmesi	1
Toplam	15

Tablo 11 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğretmenlere interaktif eğitim yazılımları daha etkili nasıl kullanılabilir sorusuna 5’i içerik üretilerek, 6’sı eğitim verilerek, 3’ü ders süresi uzatılarak 1’i ise altyapının iyileştirilmesi olarak görüşlerini belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin yazılımlar daha etkili nasıl kullanılabilir sorusuna içerik üretilmesi şeklinde cevap veren Ayşe: “*Kesinlikle eğitim yazılımları içeriklerinin zenginleştirilmesi gerekiyor*” diyerek görüş belirtmiş, bu düşünce ile benzer olarak Sinan: “*Öğretmenlerin içerik hazırlaması gerekir bu sayede daha etkili kullanılabilir*” diyerek içeriklerin önemine atıfta bulunmuşlardır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımlar en etkili eğitim verilerek kullanılabilir görüşünü savunan Elif: “*Öncelikle öğretmenlerin eğitim alması gerekmektedir, özellikle seminerlerin daha da arttırılması gerekmektedir*” diyerek görüş belirtmiş, Erol ise: “*Öncelikle öğretmenlerin bu yazılımları kullanmaları için iyi bir eğitim almaları gerek çünkü eğitim almadan etkili bir kullanımdan bahsedilemez*” diyerek yazılım kullanımında eğitimin önemin vurgulamıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımlar en etkili şekilde kullanabilmek için ders sürelerinin uzatılması gerektiğini belirten Canan: “*Ders sürelerinin uzatılması ve kazanımların hafifletilmesiyle öğretmenler bu yazılımları daha iyi kullanabilir*” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Niyazi ise: “*Sadece zaman probleminin çözülmesi etkili bir kullanım için yeterlidir*” diyerek, ders süresinin öğretmenlerin yazılımları kullanımını etkilediğini belirtmişleridir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden yazılımlar en etkili şekilde kullanabilmek için altyapının iyileştirilmesini belirten Halit: “*Öncelikle okullarda internet altyapısının daha iyi olması gerek*” diyerek internet altyapısının kötü olmasını yazılımları kullanım noktasında öğretmenleri etkilediğini dile getirmiştir.

1.4. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DERSLERDE KULLANDIKLARI İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINA İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Ortaokul öğrencileri derslerde hangi interaktif eğitim yazılımını kullanmaktadırlar?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi derslerinde hangi interaktif eğitim yazılımını kullanıyorsunuz? sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12. Katılımcıların Kullandıkları İnteraktif Eğitim Yazılımlarına İlişkin Görüşleri

Kullanılan Yazılımlar	f
Eba	14
Morpa Kampüs	4
Morpa Kampüs ve Eba	14
Tüm Yazılımlar	1
Toplam	33

Tablo 12 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerin 14’ü sosyal bilgiler ve inkılap tarihi derslerinde EBA yazılımını, 4’ü morpa kampüs yazılımını, 14’ü EBA ve morpa kampüs yazılımlarını 1’inin ise tüm yazılımları kullanmış olduğu tespit edilmiştir.

1.5. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE GÖRE İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ OLUMLU VE OLUMSUZ YANLARINA İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın beşinci alt problemi “Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: Kullandığınız interaktif eğitim yazılımının sevdiğiniz özellikleri nelerdir? Neden bu özellikleri seviyorsunuz ve Size göre, kullandığınız interaktif eğitim yazılımının eksiklikleri nelerdir? Bu eksiklikleri nasıl düzeltirdiniz soruları sorulmuştur.

Araştırmanın beşinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine ”Kullandığınız interaktif eğitim yazılımının sevdiğiniz özellikleri nelerdir? Neden bu özellikleri seviyorsunuz?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 13’de gösterilmiştir.

Tablo 13. Katılımcıların Yazılımların Beğendikleri Özelliklerine İlişkin Görüşleri

Sevilen Özellik	Sevilme Nedeni	f
Konu Anlatımı	Anlamayı kolaylaştırması	14
	İçerik zenginliği	5
	Konu eksikliğini gidermesi	2
	Görsellik katması	1
	Hayal gücünü geliştirmesi	1
	Evde tekrar yapılabilmesi	1
	Bilgi eksikliği	2
	Kalıcılığı sağlaması	1
Alıştırma	Bilgilendirmesi	1
	Soru çözümü	1
Görsellik	Anlamayı kolaylaştırıyor	4
Toplam		33

Tablo 13 incelendiği zaman, Katılımcılara interaktif eğitim yazılımlarının sevdiğiniz özellikleri nelerdir ve neden bu özellikleri seviyorsunuz sorusuna 26’sı yazılımların konu anlatımını sevdiklerini, nedenini ise; anlamayı kolaylaştırdığı, yazılımlardaki içerik zenginliği, konu eksiklerini giderdiği, derslere görsellik kattığı hayal gücünü geliştirdiği ve evde tekrar yapabilmeyi sağladığı için sevdiklerini belirtmiş 2’si ise neden sevdiklerine dair bir düşünce belirtmemişlerdir. Katılımcıların 3’ü interaktif eğitim yazılımlarının alıştırma özelliğini sevdiklerini, nedenini ise kalıcılık

sağladığı, alıştırmaların pekiştirirken öğrettiği ve soru çözümü yapmayı sağlaması olarak belirtmişlerdir. Katılımcıların 4'ü ise interaktif eğitim yazılımının görsellik özelliğini sevdiğini nedenini ise konuların anlaşılmasını kolaylaştırması olarak belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımlarının konu anlatımı özelliğini seven Furkan: *“Anlatımı seviyorum çünkü çok iyi anlatıyor, anlatma şekli bana göre hoş, konu anlatımını anlıyorum”* diyerek görüş belirtmiş, öğrencilerden Bahar ise: *“Anlatım biçimi ve kullandıkları görselleri seviyorum çünkü hocaların okuldaki anlattıklarını hiç anlamasam bile EBA sayesinde anlıyorum”* diyerek, yazılımların konu anlatım özelliğini sevdiğini dile getirmiştir. Enes: *“Çok iyi anlıyorum, videolarını seviyorum, resimlerini beğeniyorum, açıklamasını beğeniyorum”* diyerek, yazılımların sevdiği özelliklerini dile getirmiştir. Yine Rabia: *“ Videoları seviyorum çünkü konuyla ilgili her şeyden bahsediyor”* diyerek ders anlatımını sevdiğini ifade etmiştir. Konu anlatımını seven Eda: *“Çok iyi anlatıyor ve görselleriyle çok iyi”* diyerek yazılımların görsellerinin önemli olduğunu vurgulamıştır. Gülşen: *“Konu anlatımını seviyorum çünkü anlamadığım konuları evde tekrar etmemi sağlıyor, Birde o konu hakkında istediğim zaman test çözebiliyorum”* diyerek yazılımların mekandan bağımsız olabildiğini dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımın alıştırmaya özelliğini seven Aleyna: *“Akılda daha kalıcı oluyor, örneklendirmesini seviyorum çünkü aklımda kalıcı oluyor, eve gidip tekrar ettiğimde aklıma hemen giriyor”* diyerek yazılımlardaki alıştırmaları sevdiğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımların görsellerini seven Hamza: *“Görselini seviyorum çünkü daha canlı ve daha iyi”* diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Ahu: *“Görselin çok olması, nedeni ise görseller akılda kalıcı oluyor”* diyerek görüş belirtmiş, Cansu ise: *“Daha çok görsel olduğu için seviyorum nedeni ise dersi daha iyi anlamamızı sağlıyor”* diyerek görüş bildirmiştir.

Araştırmanın beşinci alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine *”Size göre, kullandığınız interaktif eğitim yazılımının eksiklikleri nelerdir? Bu eksiklikleri nasıl düzeltirdiniz?”* sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 14’de gösterilmiştir.

Tablo 14. *Katılımcıların İnteraktif Eğitim Yazılımlarının Eksiklikleri Hakkındaki Görüşleri*

Yazılımların Eksiklikleri	f
Yazılımsal ve Donanımsal eksiklikler	26
Yazılım maliyeti	4
Eksiklik yok	3
Toplam	33

Tablo 14 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilere; Size göre, kullandığınız interaktif eğitim yazılımının eksiklikleri nelerdir? Bu eksiklikleri nasıl düzeltirdiniz? sorusu sorulmuş, 26’sı yazılımsal ve donanımsal eksiklikleri olduğunu, 4’ü yazılımların maliyetinin fazla olduğunu, 3’ü ise yazılımların herhangi bir eksikliği olmadığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımların donanımsal eksikliklerini dile getiren Eda: *“Bir şey izlerken çok donabiliyor internetin hızı yükseltilebilir”* diyerek görüş belirtmiş, Sevda: *“Bazen videonun bazı kısımları sona doğru kesiliyor bunu düzeltmek için videoları uzatırdım”* diyerek görüş belirtmiş, Aleyna: *“Mesela EBA biraz daha renkli olabilir, morpa çok güzel, EBA arayüzü biraz renklendirilebilir”* demiştir, Musab ise: *“Videolar iyi olsa da konuyla alakalı az video var, daha çok video yapılmalı”* diyerek görüş belirtmiş bu düşünceyle benzer olarak Rabia: *“Videoda verilen insan karakterleri biraz daha gerçekçi olur ise daha iyi anlayabiliriz, bunun için insan karakterlerini biraz daha gerçekçi yapardım, aynı zamanda interneti de düzeltirdim”* diyerek çözüm önerisini açıklamıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımların maliyetini dile getiren Onur: *“Morpa kampüs paralı, daha ucuz olmalı”* diyerek görüş belirtmiş yine aynı düşünceye paralel olarak Cenk: *“Bize sorulan sorular çok basit ve yeni nesil sorular çok az soruluyor, ayrıca morpa kampüsün paralı olması da kötü herkes ulaşamıyor”* diyerek yazılımların ücretsiz olmasını dile getirmiştir.

1.6. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE GÖRE İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARININ DERSLERDEKİ VERİMLİLİĞİ VE İÇERİK ZENGİNLİĞİNE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın altıncı alt problemi *“Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının derslerdeki verimliliği ve içerik zenginliğinin boyutu nasıldır?”* şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi derslerini interaktif eğitim

yazılımı ile işlediğiniz zaman mı daha iyi anlıyorsunuz, yoksa normal kitaptan işlediğinizde mi daha iyi anlıyorsunuz? Neden, Sizce interaktif eğitim yazılımındaki örnekler mi yoksa kitaptaki örnekler mi konuyu pekiştirmenizi sağlıyor? Neden, İnteraktif eğitim yazılımıyla ders dinlediğinizde video, resim, slayt ve animasyon gibi seçeneklerden hangisi ile dersi daha kolay anlıyorsunuz? Açıklar mısınız ve Eğer öğretmen olsaydınız derslerinizi işlerken interaktif eğitim yazılımlarını kullanır mıydınız? Neden? soruları sorulmuştur.

Araştırmanın altıncı alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine ” Sosyal Bilgiler, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük derslerini interaktif eğitim yazılımı ile işlediğiniz zaman mı daha iyi anlıyorsunuz, yoksa normal kitaptan işlediğinizde mi daha iyi anlıyorsunuz? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 15’de gösterilmiştir.

Tablo 15. Katılımcılara Göre Yazılımların ve Ders Kitabının Etkililiğine İlişkin Görüşleri

Öğrenmede Etkili Olan Materyal	f
İnteraktif eğitim yazılımları	23
Ders kitabı	10
Toplam	33

Tablo 15 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerin 23’ü dersi interaktif eğitim yazılımları ile daha iyi anladığını, 10’u ise dersi kitaplar ile daha iyi öğrendiğini belirtmiştir.

Dersi interaktif eğitim yazılımları ile daha iyi öğrendiğini belirten Şeyma: “Eğitim yazılımları ile daha iyi anlıyorum çünkü kitaptan çalıştığında anlayamadığım şeyler oluyor ama yazılımda anlatım olduğundan anlıyorum” diyerek görüş belirtmiş Gülşen ise: “EBA’dan çünkü ebada ki örnekler bilimsel ve genellikle eğitimi olumlu etkiliyor” demiştir. Eda: “İnteraktif eğitim yazılımları ile daha iyi anlıyorum çünkü görsel ve sesli anlatımı var” diyerek görüş belirtmiş Mahir ise: “İnteraktif yazılımlar ile işlediğimiz zaman daha iyi anlıyorum çünkü eğlenceli videolar ve örnekler veriliyor” demiştir. Öğrencilerden Ahu: “İnteraktif eğitim yazılı ile daha iyi anlıyorum çünkü görseller sıkılmama engel oluyor ve aklımda olayların canlanmasını sağlıyor ayrıca etkinliklerle de pekiştiriyor” demiştir. Bu doğrultuda öğrenciler interaktif eğitim yazılımlarını dersin ve kitabın destekleyicisi olarak görmektedirler.

Dersi kitaplardan daha iyi öğrendiğin belirten Sevda: “Ben kitaptan işlediğim zaman daha iyi anlıyorum çünkü kitapta anlatımlar sözlü değil yazılı” demiş, Can:

“Kitap’tan öğreniyorum çünkü ekrana baktığımda gözüm ağırıyor ve kitaptan daha iyi anlıyorum” demiştir. Musab: “Kitaptan öğreniyorum çünkü okuyarak öğreniyorum” diyerek görüş belirtmiş, Hayal: “Kitaptan işlediğimizde çünkü kitaptaki bilgiler daha net” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Pınar: “Kitaptan işlediğimizde daha iyi anlıyorum, kitaptan okuduğumuz için bilgiler daha kalıcı oluyor” diyerek kitapların daha kalıcı olduğunu belirtmiştir.

Araştırmanın altıncı alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine ”Sizce interaktif eğitim yazılımındaki örnekler mi yoksa kitaptaki örnekler mi konuyu pekiştirmenizi sağlıyor? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 16’da gösterilmiştir.

Tablo 16. Katılımcılara Göre Yazılımlardaki ve Kitaplardaki Örneklerin Etkililiğine İlişkin Görüşleri

Anlamayı Kolaylaştıran Örnekler	f
Yazılım örnekleri	26
Kitap örnekleri	6
Yazılım ve Kitap örnekleri	1
Toplam	33

Tablo 16 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerin 26’sı interaktif eğitim yazılımlarındaki örneklerle konuyu pekiştirdiklerini, 6’ı kitaptaki örneklerle konuyu pekiştirdiklerini 1’i ise hem yazılımdaki hem de kitaptaki örneklerle konuyu pekiştirdiğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımındaki örneklerle konuyu pekiştiren Ece: “Morpa kampüsteki örneklerle daha iyi anlıyorum, çünkü morpa kampüs kitaba göre daha güzel örnekler veriyor” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Hayal: “İnteraktif eğitim yazılımı daha iyi çünkü kitapta çok düz ve fazla bilgi var bize yeterli bir bilgi verilse bizde fazladan ezber yapmayız” diyerek görüş belirtmiş Pınar ise: “İnteraktif eğitim yazılımındaki örnekler çok olduğu için daha kolay pekiştiriyoruz” demiştir. Sevda ise: “Bence interaktif eğitim yazılımındaki örnekler konuyu daha iyi pekiştiriyor, çünkü mantıklı ve daha çok örnek veriyor” diyerek görüş belirtmiş, örneklerin öğretici ve kaliteli olduğunu belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden kitaptaki örneklerle konuyu pekiştiren Bahar: “Aslında örnekler konusunda kitaplarımız daha iyi, EBA’nın bu konuda kendini geliştirmesi lazım örnekler daha detaylı olabilir” diyerek görüş belirtmiş Enes:

“Kitaptakiler, çünkü okumak daha iyi anlamamızı sağlıyor” diyerek görüş belirtmiş Can ise: “Kitaptaki, çünkü kitapta istediğim kadar okuyabiliyorum, ekrana çok baktığımda gözlerim ağrıyor” diyerek, kitaptaki örnekleri daha çok kullandığını dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden hem yazılımdaki hem de kitaptaki örneklerden yaralanan Caner: “Bence ikisi de aynı şey çünkü ikisinde de aynı konunun örnekleri var” diyerek anlatılan konunun aynı olduğunu doğal olarak da benzer örnekler verildiğini dile getirmiştir.

Araştırmanın altıncı alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine ” İnteraktif eğitim yazılımıyla ders dinlediğinizde video, resim, slayt ve animasyon gibi seçeneklerden hangisi ile dersi daha kolay anlıyorsunuz? Açıklar mısınız?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 17’de gösterilmiştir.

Tablo 17. Katılımcıların Yazılımlarda Tercih Ettikleri İçeriklere İlişkin Görüşleri

Tercih Edilen İçerik	f
Video	25
Animasyon	5
Slayt	1
Slayt ve Video	1
Animasyon ve Video	1
Toplam	33

Tablo 17 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerin 25’i video ile dersi daha iyi anladıklarını, 5’i dersi animasyon ile daha iyi anladıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin 1’i dersi slayt ile daha iyi anladığını, 1’i dersi slayt ve video ile daha iyi anladığını 1’i ise dersi animasyon ve video ile daha iyi anladığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden dersi video ile daha iyi anlayan Ahu: “Video çünkü hem görüyorum hem de duyuyorum” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Alya: “Video daha iyi oluyor çünkü hem görsel olarak hem de anlatım olarak daha iyi anlayabiliyorum” diyerek görmesinin ve duymasının konuları öğrenmesinde etkili olduğunu dile getirmiştir. Pınar: “Video, çünkü video görmemi sağlıyor ondan dolayı daha iyi anlıyorum” diyerek görüş belirtmiş Caner ise: “Video, çünkü hem örnekleri gösteriyor hem de anlatıyor bu yüzden videoyu seçtim” diyerek görüşünü belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden animasyondan dersi daha iyi anlayan Onur: “Animasyon, çünkü daha kolay anlamamı sağlıyor” demiş bu düşünceye paralel olarak

Cenk ise: “Animasyonlar, çünkü ben görsel hafıza ile öğreniyorum bu şekilde aklımda kalıyor” demiştir. Ada: “Animasyon, çünkü mesela bir filmi izlediğimizde aklımızda kalıyorsa animasyonu izlediğimizde de aklımızda kalıyor” diyerek görüş belirtmiş Ece: “Animasyonla dinlediğimde dersi daha iyi anlıyorum çünkü ilgimi çekiyor” diyerek görüşlerini dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden dersi slayt ile daha iyi anlayan Tuğçe: “Ben slayt ile daha iyi anlıyorum video daha anlamsız geliyor” diyerek videolardan anlayamadığını dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden slayt ve videolardan dersi daha iyi öğrenen Arda: “Slayt ve videodan anlıyorum çünkü daha kolay bir şekilde anlamama yardımcı oluyor” diyerek slayt ve videolardan daha kolay anladığını dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden animasyon ve videolardan dersi daha iyi öğrenen Dila: “Animasyonlardan ve videolardan daha kolay oluyor çünkü animasyonlar genelde daha eğlenceli oluyor” diyerek görüşünü belirtmiştir.

Araştırmanın altıncı alt problemine ilişkin olarak görüşleri ortaya çıkarmak için ortaokul öğrencilerine ” Eğer öğretmen olsaydınız derslerinizi işlerken interaktif eğitim yazılımlarını kullanır mıydınız? Neden?” sorusu sorulmuş ve cevaplar kodlanarak Tablo 18’de gösterilmiştir.

Tablo 18. Katılımcıların Yazılımları Derslerde Kullanmalarına İlişkin Görüşleri

Yazılım Kullanma Durumu	Nedeni	f
Kullanırım	Konuyu pekiştirme	23
	Dersi zevkli hale getirme	3
	İçerik zenginliği	1
	Fizyolojik problemler	3
Kullanmam	Kendim anlatırım	3
Toplam		33

Tablo 18 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerin 30’u öğretmen oldukları takdirde interaktif eğitim yazılımlarını kullanacaklarını belirtmiş, kullanma nedenleri sorulduğunda ise konuyu pekiştirmek, dersi zevkli hale getirmek, dersi farklı içeriklerle işlemek ve hastalık gibi durumlarda kullanacaklarını belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğrencilerden 3’ü ise öğretmen oldukları takdirde interaktif eğitim yazılımlarını kullanmayacaklarını, nedeni sorulduğunda ise konuları kendileri anlattığında daha etkili olacağını düşündüklerini belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımları derslerinde kullanacaklarını belirten Hayal: *“Kullanırdım çünkü benim anlattıklarımı anlamayanlar orda anlatılanlardan anlayabilir”* diyerek görüş belirtmiş Musab: *“Evet kullanırım çünkü öğrencilerinin konuyu pekiştirmelerini sağlarım”* diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Cenk: *“Evet kullanırdım çünkü öğrencilerin daha çabuk kavramasını sağlıyor”* diyerek yazılımın öğrencilerin kavramasına yardımcı olduğunu belirtmiştir. Onur: *“Evet kullanırdım Çünkü bazı çocukların akılları video ile daha iyi anlıyor”* diyerek öğrencilerin farklı şekillerde öğrendiklerini dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımları dersi zevkli hale getirdiği için kullanırım diyen Tuğçe: *“Evet kullanırdım ama EBA’ dan slayt kullanırım video resim kullanmazdım slaytta daha eğlenceli bir konu oluştururdum hem de sıkıcı olmazdı”* diyerek dersi slayttan anlatmanın öğrencilerin sıkılmasını engellediğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden yazılımları fizyolojik bir problem olduğunda kullanırım diyen Bahar: *“Kullanırdım çünkü benim de hastalandığım, üzgün olduğum zamanlar alabilir bu durumda öğrencilerimle verimli bir ders işleyemem böyle durumlarda EBA’yı rahatlıkla kullanırım”* diyerek bazı olumsuzluklarda kullanabileceğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımlarını kullanmayacaklarını belirten öğrencilerden Can: *“Kullanmazdım çünkü kitaptan işlerdim, kitaptaki sorular sınavda çıkacak diye öğrenciler de sınava kitaptan çalışırdı ve sınav daha kolay geçirdi”* diyerek kitaptaki soruların sınavda çıkacağını düşünerek yazılımları kullanmayacağını dile getirmiştir. Bu düşünceye paralel olarak Pınar: *“Kullanmazdım kendim anlatırdım, çocuklara daha faydalı olan şeyleri yani test çözer konu anlatırdım”* diyerek kendisinin konu anlatmasının daha faydalı olacağını dile getirmiştir.

1.7. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINI HANGİ KONULARIN ÖĞRETİMİNDE KULLANDIKLARINA İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın yedinci alt problemi “Ortaokul öğrencileri interaktif eğitim yazılımlarını hangi konuların öğretiminde kullanmaktadır” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda:

İnteraktif eğitim yazılımlarını hangi konu ve ünitelerde daha çok kullanıyorsunuz? Neden? sorusu sorulmuş cevaplar kodlanarak Tablo 19’da gösterilmiştir.

Tablo 19. Katılımcıların Yazılımları Kullandıkları Konulara ve Öğrenme Alanına İlişkin Görüşleri

İlgili Ders	Öğrenme Alanı	f
Sosyal Bilgiler	Kültür ve Miras	19
	İnsanlar Yerler ve Çevreler	1
	Milli Bir Destan: Ya İstiklal Ya Ölüm	6
İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük	Milli Uyanış: Bağımsızlık Yolunda Atılan Adımlar	2
	Bir Kahraman Doğuyor	5
Toplam		33

Tablo 19 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerden 20’si interaktif eğitim yazılımlarını daha çok Sosyal Bilgiler dersinin konularının öğretiminde kullandıklarını, 13’ü İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin konularının öğretiminde kullandıklarını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımlarını tarih dersi konularının öğretiminde kullanan Şeyma: “*Kültür ve mirasta daha çok kullanıyorum çünkü anlamamı kolaylaştırıyor*” diyerek görüş belirtmiş Zehra: “*Sosyal bilgiler kültür ve mirasta hoca anlattıktan sonra EBA’ dan videolar izliyoruz çünkü konuyu pekiştiriyor*” diyerek görüş belirtmiş, Hamza: “*Sosyal bilgiler dersinde kültür ve mirasta kullanıyoruz konu çok soyut bir konu o yüzden EBA’ yı kullandık*” demiş, Gülşen ise: “*En çok sosyal’ de ve kültür miras konularında kullanıyoruz çünkü öğrenciler yani bizler bazen anlayamıyoruz bu konularda kullanınca konuyu daha iyi anlıyoruz*” diyerek dersin soyut olduğunu ve bazı konularda dersi anlamadıklarını fakat yazılımları kullanınca konuları anladıklarını dile getirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımlarını İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin öğretiminde kullanan Dila “*Ben her konuyu eğitim yazılımlarından daha iyi anlıyorum çünkü kitaplardan hemen sıkılıyorum, mesela cemiyetler, kongreler ve cepheler videoyla daha iyi anlaşılıyor*” diyerek görüş belirtmiş Pınar : “*Kongre ve cemiyetler, daha kolay ve kitapta yazdığı için daha iyi anlıyoruz*” demiş. Sena: “*Cephelerde kullanıyoruz çünkü zor bir konu, yazılımdan dinlediğimiz zaman kalıcı oluyor*” diyerek görüş belirtmiş bu fikre benzer olarak Alya: “*Bir*

kahraman doğuyor konusunda kullanıyorduk” diyerek yazılımları kullandıkları konuyu belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden interaktif eğitim yazılımlarını İnsanlar Yerler ve Çevreler konusunun öğretiminde kullanan Enes: *“Yeryüzünde yaşam konusunda kullanıyoruz, konuyu daha iyi anlamamı sağlıyor”* diyerek yazılımların sağladığı faydayı dile getirmiştir.

1.8. ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARINDAN BEKLENTİLERİNE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın sekizinci alt problemi “Ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımlarından beklentileri nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmak için görüşme formunda: İnteraktif eğitim yazılımlarından ne bekliyorsunuz? sorusu sorulmuş cevaplar kodlanarak Tablo 20’de gösterilmiştir.

Tablo 20. *Katılımcıların İnteraktif Eğitim Yazılımlarından Beklentilerine İlişkin Görüşleri*

Tercih Edilen İçerik	f
Yazılımlardaki içeriklerin zenginleştirilmesi	23
Yazılımların ücretsiz olması	7
Çevrimdışı kullanım	1
Yazılımlarda eksiklik yok	2
Toplam	33

Tablo 20 incelendiği zaman araştırmaya katılan öğrencilerden 23’ü interaktif eğitim yazılımındaki içeriklerin zenginleştirilmesini 7’si interaktif eğitim yazılımlarının ücretsiz olmasını 1’i yazılımların internetsiz de kullanılabilmesini belirtmiş 2’si ise yazılımlarda herhangi bir eksiklik olmadığını dile getirerek görüş bildirmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerden, yazılımların içeriklerinin zenginleştirilmesi gerektiğini dile getiren Fatma: *“Dersi bize en uygun şekilde anlatmalı, bizi eğlendirmeli ve daha çok alıştırmaya yapmalı”* diyerek görüş belirtmiş Ada: *“Videoların ve resimlerin daha kaliteli ve daha bilgilendirici olmasını bekliyorum ”* demiş, Can: *“Resimlerin daha gerçekçi olmasını istiyorum çünkü resimler oyun gibi duruyor eğer gerçekçi olursa daha da kalıcılık olur”* diyerek görüş belirtmiş, Adem ise : *“Daha akıcı olabilir ve hayattan daha çok örnek verebilir ve MEB’ in yayınladığı LGS sorularını içerebilir”* diyerek yazılımların biraz daha zenginleştirilmesini dile getirmiştir.

Arařtırmaya katılan ğrencilerden yazılımların ücretsiz olmasını dile getiren Sevda: “*Ben morpa kampüsün her zaman her yerden ücretsiz olmasını bekliyorum*” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceye paralel olarak Cansu: “*Ücretsiz olmasını ve konuları daha detaylı anlatmaları*” diyerek görüş belirtmiş, Aleyna ise: “*Morpa kampüse ücretsiz üye olunmasını bekliyorum*” diyerek yazılımların ücretsiz olması gerektiğini dile getirmiştir.

Arařtırmaya katılan ğrencilerden yazılımları çevrimdışı kullanmak istediğini belirten Rabia: “*Derslerin internet olmadan kullanmayı aynı zamanda tüm elektronik cihazlarda kullanmayı istiyorum*” diyerek görüş bildirmiştir.

Arařtırmaya katılan ğrencilerden yazılımların herhangi bir eksiğinin olmadığını dile getiren Tuğçe: “*Ben EBA programından bir şey beklemiyorum zaten iyi bir yazılım bence daha iyi olmasına gerek yok*” diyerek görüş belirtmiş bu düşünceyle benzer olarak Eda: “*Açıkçası her şey var o yüzden pek bir şey beklemiyorum*” diyerek yazılımların herhangi bir eksikliğinin olmadığını dile getirmiştir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümde alınan verilerden elde edilen bulgular karşılaştırılarak tartışmalara yer verilmiş ve sonuçlardan hareketle önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmanın birinci alt problemi “Sosyal bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının kullanımına etki eden faktörler nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak görüşmede öğretmenlere üç adet soru sorulmuş ve elde edilen sonuçlar sırasıyla verilmiştir.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin büyük çoğunluğunun interaktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında eğitim almadıkları saptanmıştır. Eğitim alanların ise üç farklı görüşe sahip oldukları belirlenmiştir. Eğitim alan Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşleri; eğitimin bir etkisi olmadığı, olumlu etkilendikleri, kısmen olumlu etkilendiği şeklinde belirlenmiştir.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları kullanımı ile ilgili yeterlilikleri incelendiğinde çoğunluğun kendisini donanımlı hissettiği, bazı öğretmenlerin ise kendisini donanımlı hissetmediği sonucuna ulaşılmıştır. Donanımlı olduklarını hisseden öğretmenlerin çoğu interaktif eğitim yazılımları ile ilgili herhangi bir eğitim almadıkları tespit edilmiştir. Bu doğrultuda eğitim almadıkları halde kendini donanımlı hisseden öğretmenler kendilerini yetkin zannediyor olabilir. Eğitim yazılımlarının kullanımında donanımlı oldukları görüşüne sahip öğretmenler üst, orta ve düşük seviye donanımlı hissettikleri belirlenmiştir. Bu sonuçla benzer olarak Ayaydın (2014)'ın yapmış olduğu çalışmada hizmet içi ve hizmet öncesi Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin öğretim teknolojileri kullanımı konusunda kendisini yeterli hissettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sonuca göre öğretmenlerin yazılımlar konusunda eğitim alıp almamaları ile eğitim yazılımları kullanımında hissettikleri donanım durumları arasında bağlantı bulunmadığı ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda eğitim almadıkları halde teknolojiyle içli dışlı olduklarını bu yüzden eğitim yazılımlarının kullanımında donanımlı olduklarını hisseden veya yazılımlar konusunda kendilerini geliştirmiş olabilirler.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görev yaptıkları okullardaki fiziki duruma ilişkin görüşleri uygun ve uygun değil olarak ikiye ayrıldığı saptanmıştır. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin büyük çoğunluğunun görüşü, görev yaptıkları okullardaki fiziki durumun interaktif eğitim yazılımlarının kullanımına uygun olduğu görüşüdür. Bu

görüş çerçevesinde öğretmenler uygun olma durumunu akıllı tahta ve internet altyapısının olmasına bağlamaktadırlar. Öğretmenlerin az bir kısmı ise görev yaptıkları okullarda fiziki durumun uygun olmadığı görüşüne sahiptirler. Bu doğrultuda öğretmenler uygun olmama durumunu internet hızının düşük olmasına bağlamışlardır. Gülcü, Solak, Aydın ve Koçak (2013) yaptıkları çalışmada Öğretmenler ve yöneticiler; eğitimsel yazılımların sağlanması için yeterli maddi kaynağın bulunamaması, öğretmenlerin bilgisayar ve teknoloji konusunda gerekli bilgi ve beceriye sahip olmadığı ve hizmet içi eğitim olanaklarının olmaması bilişim teknolojileri kullanımını sınırlayan nedenler olarak belirlenmişlerdir. Ayrıca Kartal (2017) ‘ın yaptığı çalışmada da okulların fiziki altyapısının EBA’ ya uygun olmadığı ve bu durumun yazılımın kullanılmasını olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın ikinci alt problemi “Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımlarının eğitim ve öğretim sürecinde kullanılmasının etkileri nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak görüşmede öğretmenlere beş adet soru sorulmuş ve elde edilen sonuçlar sırasıyla verilmiştir.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin büyük çoğunluğunun derslerde interaktif eğitim yazılımlarını kullandığı saptanmıştır. Kullananların büyük bir kısmı dersi somutlaştırmak amacıyla kullandıkları, diğer bir kısım öğretmenlerinde dikkat arttırması ve materyalin fazla olması nedeniyle kullandıkları belirlenmiştir. Bazı öğretmenlerin ise zamanın kısıtlılığı nedeniyle interaktif eğitim yazılımlarını derslerde kullanmadıkları saptanmıştır. Bu sonuca benzer niteliğe sahip olan Pınar ve Dönel (2020)’ in yaptıkları çalışmada ise; interaktif yazılımların kullanımında araç olan etkileşimli tahta için öğretmenler; derslerde soyut kavramları somutlaştırmak, öğrencilerin katılımlarını arttırmak, dikkat çekmek, konuyu pekiştirmek amacıyla kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin yazılımları derslerde kullandıklarında öğrencilerde oluşan etkilerine dair görüşleri incelendiğinde; öğrenciye etkisi var ve etkisi yok şeklinde iki görüşe sahiptirler. Öğretmenlerin büyük bir kısmı yazılımların öğrenciye etkisinin olduğu görüşüne sahiptirler. Etkisinin var olduğunu düşünen öğretmenlerin çoğunluğu yazılımların öğrencilerin derse katılımını arttırdığını düşünmektedirler. Yazılımların etkisinin olduğunu düşünen diğer öğretmenler motivasyonu arttırması ve akademik başarıyı arttırması şeklinde öğrencileri etkilediği görüşüne sahiptirler. Öğretmenlerden küçük bir grup ise yazılımların öğrencileri

etkilemediği görüşüne sahip oldukları saptanmıştır. Güleriyüz (2018) yaptığı çalışmada bilgisayar destekli eğitimin kullanıldığı sınıf ortamı ve eğitim yazılımları öğrenme sürecini olumlu etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Kocadağ (2009) ise; çalışmasında interaktif eğitim yazılımı kullanımının başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmış, Kartal (2017) yaptığı çalışmada, derste EBA kullanımının öğrencinin derse olan ilgisini arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca Yerli (2018)'nin yaptığı çalışmada da deney grubuna uygulanan EBA destekli öğretim öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif yazılımlarını kullandıkları öğrenme alanları ve konular incelendiğinde yazılımların daha çok Kültür ve Miras ve İnsanlar Yerler ve Çevreler öğrenme alanında kullandıkları saptanmıştır.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımlarında kullandıkları içerikler hakkındaki görüşleri incelendiğinde en çok video içeriğini kullandıkları daha sonra ise animasyon, slayt, etkileşimli etkinlik, tüm içerikler ve resim içeriğini kullandıkları saptanmıştır.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük derslerine uygunluğu hakkındaki görüşleri incelendiğinde çoğunluğun uygun olduğunu düşündükleri belirlenmiştir. Yazılımların derse uygunluk nedenleri ise dersi somutlaştırması, yaşama yakınlık göstermesi ve görsellik sağlama gibi nedenler olduğu belirlenmiştir. Diğer bir kısım öğretmen ise içerik yetersizliği nedeniyle derse uygun değil görüşüne sahip olduğu saptanmıştır. Bu sonuca paralel olarak Arslan (2019)'ın çalışmasında öğretmenler EBA'yı gerekli bir platform olarak görmektedir. EBA'da eskiye oranla iyileştirmeler yapılmakta fakat içeriklerin kaliteli bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Sosyal Bilgiler öğretmenlerine göre interaktif eğitim yazılımları etkin bir şekilde nasıl kullanılabilir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak görüşmede öğretmenlere bir adet soru sorulmuş ve elde edilen sonuçlar verilmiştir.

Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımlarının etkili kullanılabilmesi hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Bu doğrultuda öğretmenlerin yazılımları etkili kullanma önerileri; içerik üretilmesi, eğitim verilmesi, ders süresinin uzatılması ve altyapının iyileştirilmesi olarak belirlenmiştir. Sosyal Bilgiler

öğretmenlerinin büyük bir kısmı öğretmenlere eğitim verilmesi olarak görüş belirttikleri saptanmıştır. Diğer öğretmenlerin görüşleri ise; içerik üretilmesi, ders süresinin uzatılması ve altyapının iyileştirilmesi olarak belirlenmiştir. Bu sonuçla benzer olarak Aksoy (2017) çalışmasında EBA' da ki sorunlara çözüm önerileri sıralandığında donanım ve altyapı, yazılım, bilgilendirmenin yapılması ve içeriğin geliştirilmesi gibi öneriler verildiği saptanmıştır.

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Ortaokul öğrencileri derslerde hangi interaktif eğitim yazılımını kullanmaktadırlar?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak görüşmede öğrencilere bir adet soru sorulmuş ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğrencilerin derslerde kullandıkları yazılımlar sırasıyla EBA, morpa kampüs ve EBA, morpa kampüs ve tüm yazılımlar şeklinde olduğu saptanmıştır. Altunkaynak ve Çağınlar (2020) yaptıkları çalışmada ise; gerçekleştirdikleri görüşmeler sonucunda öğretmenlerin en sık morpa kampüs ve okulistik internet sitelerini kullandıklarını, bir öğretmenin ise Eğitim Bilişim Ağı (EBA) 'yı kullandığı sonucuna ulaşmışlardır. Fidan (2017) 'nın yaptığı çalışmada da öğretmenlerin derslerinde morpa kampüs, okulistik ve vitamin yazılımlarını kullandıkları belirlenmiştir.

Araştırmanın beşinci alt problemi “Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak öğrencilere iki adet soru yöneltilmiş ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğrencilerin interaktif eğitim yazılımlarında sırasıyla; konu anlatım özelliğini, yazılımlarda alıştırma yapabilme özelliği ve yazılımlardaki görsellik özelliğini sevdiklerini, fakat yazılımsal ve donanımsal problemler ve maliyet gibi konuları eksiklik olarak belirttikleri saptanmıştır.

Araştırmanın altıncı alt problemi “Ortaokul öğrencilerine göre interaktif eğitim yazılımlarının derslerdeki verimliliği ve içerik zenginliğinin boyutu nasıldır?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak öğrencilere dört adet soru yöneltilmiş ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğrenciler; interaktif eğitim yazılımları ile dersi daha iyi anladıklarını, yazılımlardaki örneklerin kitaplardaki örneklerden daha yararlı olduğunu, yazılımlarda en fazla video kullandıklarını ve öğretmenlik mesleğini seçtiklerinde interaktif eğitim yazılımlarını kullanacaklarını belirttikleri saptanmıştır. Bu sonucu destekler nitelikte

olan Kaya (2008)'nin yaptığı çalışmada konuların interaktif eğitim yoluyla öğrenildiğinde öğrencilerin başarılarına olumlu etki ettiği sonucu bulunmuştur.

Araştırmanın yedinci alt problemi “Ortaokul öğrencileri interaktif eğitim yazılımlarını hangi konuların öğretiminde kullanmaktadır?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak öğrencilere bir adet soru yöneltilmiş ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğrenciler interaktif eğitim yazılımlarını en fazla Tarih ve Coğrafya konularının öğretiminde kullandıkları saptanmıştır. Bu sonucu destekler nitelikte olan Cirit (2017)'in yaptığı çalışmada ise interaktif eğitim sürecinde elektronik kitapların kullanımına yönelik devlet okulunda okuyan öğrencilerin görüşleri incelendiğinde sözel derslerde kullanımı için daha faydalı olduğu görüşüne ulaşılmıştır.

Araştırmanın sekizinci alt problemi “Ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımlarından beklentileri nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak öğrencilere bir adet soru yöneltilmiş ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğrencilerin; yazılımlardaki içeriklerin zenginleştirilmesi, yazılımların ücretsiz olması ve yazılımların internet gerektirmeden kullanılması gibi beklentileri olduğu saptanmıştır. Bu sonuca benzer olarak Fidan (2017) 'nin yaptığı çalışmada da öğretmenlerin EBA yazılımını derslerinde tercih etmediklerini sebebini ise içeriğin yetersiz ve karışık olmasına ayrıca sosyal bilgiler dersinin kazanımlarına uygun olmamasına bağlamışlardır.

Öneriler

Araştırmanın bu bölümde bulgularına dayanarak öğretmenlere, MEB'e ve araştırmacılara yönelik öneriler sunulmaktadır.

Öğretmenlere Yönelik Öneriler

1. Öğretmenler interaktif eğitim yazılımlarına yönelik içerik geliştirme ve etkili kullanım konusunda bilgisayar başında uygulamalı eğitim alabilirler.

Milli Eğitim Bakanlığına Yönelik Öneriler

1. İnteraktif eğitim yazılımlarını etkin ve verimli bir şekilde kullanabilmek için okul idaresi altyapı problemlerini gerekli müdürlüklere bildirebilir.

2. Okullarda kullanılmakta olan interaktif eğitim yazılımlarındaki içerikler sosyal bilgiler müfredatıyla paralel olarak güncellenebilir eksik ise yazılımcılar tarafından yapılabilir.

3. Öğretmenlerin yazılımlardan etkin bir şekilde yararlanabilmesi için bu yazılımlara içerik üretme konusunda sertifika programı düzenlenebilir.

4. Okullarda kullanılan bazı ücretli eğitim yazılımlarının öğrenciler için ücretsiz hale getirilebilir veya uygun bir tarife ile sunulabilir.

5. Her öğrencinin internete erişmesinin zor olması sebebiyle yazılımların paket programlar haline dönüştürülmesi ve internet gerektirmeden bu içeriklere ulaşmaları sağlanabilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. İnteraktif eğitim yazılımlarının eksiklikleri konusunda hem öğretmenler ile hem de öğrenciler ile ayrı ayrı çalışma yapılabilir.

2. Araştırma farklı illerde tekrar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akkoyunlu, B. (1998). *Bilgisayar ve Eğitimde Kullanılması: Çağdaş Eğitimde Yeni Teknolojiler*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Akkoyunlu, B. (2008). *Öğretim Yazılımları: Çağdaş Eğitimde Yeni Teknolojiler*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Aksoy, N. (2017). *Eba (Eğitim Bilişim Ağı) 'nın Kullanım Amacı, Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Aktay, S. ve Keskin, T. (2016). Eğitim Bilişim Ağı (EBA) İncelemesi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 27-44.
- Altunkaynak, M. ve Çağınlar, Z. (2020). Sınıf Öğretmenlerinin İlk okuma Yazma Öğretiminde Eğitim Teknolojilerini Kullanma ve Eğitsel Olarak Faydalanma Durumları. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(226), 93-122.
- Anderson, J. (2020). Brave New World The Coronavirus Pandemic Is Reshaping Education, <https://qz.com/1826369/how-coronavirus-is-changing-education> (Erişim Tarihi: 04.03.2022).
- Arslan, A. (2006). Bilgisayar Destekli Eğitim Yapmaya İlişkin Tutum Ölçeği. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 24-33.
- Arslan, B. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitime Tabi Tutulan Ortaöğretim Öğrencileriyle Bu Süreçte Eğitici Olarak Rol Alan Öğretmenlerin Bde'e İlişkin Görüşleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(4), 67-75.
- Arslan, E. (2019). *Ortaokul Öğretmenlerinin ve Öğrencilerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Platformu Hakkındaki Görüşleri: Hatay İli Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Arıkan, E. (2013). İlköğretim 2. Sınıf Öğrencilerinin Matematiksel Problem Kurma Becerilerinin İncelenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 305-325.
- Ateş, M. (2013). Ortaöğretim Coğrafya Derslerinde Akıllı Tahta Kullanımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, (22), 409-427.
- Ayaydın, Y. (2014). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Öğretim Teknolojilerinin Kullanımına İlişkin Hizmet-İçi ve Hizmet-Öncesi Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aytaş, G. (2013). Eğitim ve Öğretimde Alternatif Bir Yöntem: Yaratıcı Drama. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(12), 35-54.
- Banerjee, D. (2020). *The COVID-19 Outbreak: Crucial Role The Psychiatrists Can Play*. *Asian Journal of Psychiatry*. https://www.researchgate.net/publication/340071886_The_COVID-19_outbreak_Crucial_role_the_psychiatrists_can_play, (Erişim Tarihi: 14.04.2022).
- Baturay, M. ve Özbek, G. (2009). Bilgisayar Kullanımı Etiği ve Sağlığı Eğitiminin İlköğretim Öğrencilerine Drama Yöntemi İle Verilmesi. *Education Sciences*, 4(3), 707-715.
- Bozcan, E. Ü. (2010). Eğitim Öğretim Faaliyetlerinde Teknoloji Kullanımı. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 1-13.
- Budak, Y. (2016). *Öğretim İlke ve Yöntemleri (İkinci Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bülbül, H. İ. (1995). Türkiye'de Bilgisayar Destekli Eğitim. *Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(3), 55-60.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

- Camnalbur, M. (2008). *Bilgisayar Destekli Öğretimin Etkililiği Üzerine Bir Meta Analiz Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Can, E. ve Topçuoğlu, F. (2018). Eğitim Bilişim Ağı Kullanımının (EBA) Ortaokul Öğrencilerinin Türkçe Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 3(1), 61-68.
- Can, E. (2020). Coronavirüs (Covid-19) Pandemisi ve Pedagojik Yansımaları: Türkiye’de Açık ve Uzaktan Eğitim Uygulamaları. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 11-53.
- Çağır, S. ve Oruç, Ş. (2018). 5. Sınıf Öğrencilerinin Drama Yöntemini Kullanımının İncelenmesi. *International Journal of Social Science Research*, 7(1), 154-174.
- Çakmak, Z. ve Taşkıran, C. (2017). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Perspektifinden Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Platformu. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(9), 284-295.
- Çekbaş, Y., Yakar, H., Yıldırım, B ve Savran, A. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitimin Öğrenciler Üzerine Etkisi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(4), 76-78.
- Çeliköz, N. (1997). Türkiye’de Bilgisayar Destekli Öğretimle İlgili Yapılan Çalışmalar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 12(12), 479-498.
- Çeliköz, N. (1995). Bilgisayar Destekli Öğretimin Gerçekleşme Biçimleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 4(4), 573-580.
- Cirit, A. E. (2017). *İnteraktif Eğitim Sürecinde Elektronik Ders Kitaplarının Öğrenmeye Etkisi (Özel Okullar ve Devlet Okulları Karşılaştırması)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dargut, T. ve Çelik, G. (2014). Türkçe Öğretmeni Adaylarının Eğitimde Teknoloji Kullanımına İlişkin Tutum ve Düşünceleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 2(2), 28-41.
- Demir, D. Özdiç, F. ve Ünal, E. (2018). Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Portalına Katılımın İncelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 407-422.
- Demircioğlu, H. ve Geban, Ö. (1996). Fen Bilgisi Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretim ve Geleneksel Problem Çözme Etkinliklerinin Ders Başarısı Bakımından Karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(12), 183-185.
- Demir, M. (2017). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitim Yazılımı Kullanılmasının Öğrenci Akademik Başarısına Etkisi: Morpa Kampüs Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tokat.
- Demirel, Ö. (2001). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Dündar, E. ve Karaağaçlı, M. (2019). Öğretmenlerin Eba (Eğitim Bilişim Ağı) İle İlgili Algılarının Eğretilenler Aracılığıyla Belirlenmesi. *R&S - Research Studies Anatolia Journal*, 2(6), 247-259.
- Alpar, D., Batdal, G. ve Avcı, Y. (2007). Öğrenci Merkezli Eğitimde Eğitim Teknolojileri Uygulamaları, *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 9-31.
- Dickens, B. L., Koo J. R., Wilder-Smith, A & Cook, A. R. (2020). Institutional, Not Home-Based, Isol Could Contain The Covid-19 Outbreak. *Lancet*, 39(10), 1541–1548.
- Dikmen, M. ve Tuncer, M. (2018). Bilgisayar Destekli Eğitimin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisinin Meta-Analizi: Son 10 Yılda Yapılan Çalışmaların İncelenmesi. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 9(1), 97-121.
- Erden, M. (2011). *Eğitim Bilimlerine Giriş (Altıncı Baskı)*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.

- Erden, M. ve Akman, Y. (1998). *Eğitim Psikolojisi (Altuncu Baskı)*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Ergün, M. (1998). İnternet Destekli Eğitim. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 1-10.
- Engin, A. O., Tösten, R. ve Kaya, M. D. (2009). Bilgisayar Destekli Eğitim. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(5), 69-80.
- Evcili, F., Güçlü, G. ve Akkoyun, S. (2021). Pandemi Uzakta Eğitim: Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Görüş ve Önerileri. *Türk Bilim ve Sağlık Dergisi*, 2(2), 82-88.
- Fidan, N. K. (2017). Teachers' Views On The Use of Interactive Education Websites In Social Studies Classes . *The Online Journal of Science and Technology*, 7(3), 80-88.
- Greunen, D. V, & Wesson, J. (2002). Formal Usability Testing of Interactive Educational Software: A Case Study. *In IFIP World Computer Congress*, 6(13), 161-176.
- Giannini, S. & Albrechtsen, A. B. (2020). *Covid-19 School Closures Around The World Will Hit Girls Hardest*. <https://en.unesco.org/news/covid-19-school-closures-around-world-will-hit-girls-hardest>, (Erişim Tarihi: 04.03.2022).
- Güngördü, N. (2019). Bilgisayar Destekli Eğitim Modelleri ile Araçlarının Gelişimi Eğitim Sistemindeki Rolü ve Fatih Projesi. *Tasarım Enformatiği*, 1(1), 3-14.
- Gülcü, A., Solak, M., Aydın, S. ve Koçak, Ö. (2013). İlköğretimde Görev Yapan Branş Öğretmenlerinin Eğitimde Teknoloji Kullanımına İlişkin Görüşleri. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(6), 195-213.
- Gülyüz, N. A. (2018). *İlkokul Birinci Sınıf Türkçe Dersi Eğitim Yazılımlarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Güven, G. ve Sülün, Y. (2012). Bilgisayar Destekli Öğretimin 8. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersindeki Akademik Başarıya ve Öğrencilerin Ders Karşı Tutumlarına Etkisi. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 9(1), 68-79.
- Göker, M. E. ve Turan, Ş. (2020) Covid-19 Pandemisi Sürecinde Problemlili Teknoloji Kullanımı. *Estüdam Halk Sağlığı Dergisi*, 5(1), 108-114.
- Gömlüksiz, N. (2006). *Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri*. Ankara: Akış Yayınları.
- Halis, İ. (2002). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Hippisley, J. & Houghton, S. (1999). Student Opinions On An Interactive Arithmetic Test. *Journal of Computer Assisted Learning*, 15(1), 41-47.
- İşık, A. D. (2013). Elektronik Kitapların Eğitimde Kullanılabilirliği. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 395-411.
- Iasha, V. Rachmadtullah, R. Sudrajat, Ajat & Hartanti, D. (2019) The Impact Interactive Learning Media on The Learning Outcomes of Fifth Grade Social Science Knowledge in Elementary Schools. *In: ICSTES 2018*, Bali, Indonesia, (ss. 65-70).
- İşman, A. (1998). *Uzakta Eğitim Genel Tanımı, Türkiye'deki Gelişimi ve Proje Değerlendirmeleri*. İstanbul: Değişim Yayınları.
- Kalemkuş, F. (2016). *Ortaöğretimdeki Öğretmen ve Öğrencilerin Eğitim Bilişim Ağı (Eba)'ya İlişkin Görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Kandemir, A. N. (2020). *Öğretmenlerin Eba, Morpa Kampüs, Okulistik Benzeri Eğitim Ortamları Kullanımının Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Modeli 2 İle Açıklanması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.

- Karingithi, G. G. (1988). *A Survey Of Teaching Aids Used By Teachers In Home Science In Primary Schools In Northern Division of Nairobi District*. (Master's Thesis). Kenyatta University, Kenya.
- Kara, Y. ve Yeşilyurt, S. (2007) Hücre Bölünmeleri Konusunda Bir Ders Yazılımının Öğrencilerin Başarısına, Kavram Yanılgılarına ve Biyolojiye Karşı Tutumlarına Etkisi Üzerine Bir Araştırma. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(34), 41-49.
- Karaçorlu, A. T. (2018). *Eba Platformundaki Kavram Haritaları ve İnfografiklerin Kullanımına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Karasar, Ş. (2004). Eğitimde Yeni İletişim Teknolojileri-İnternet ve Sanal Yüksek Eğitim. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 1(1), 91-72.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kartal, M. (2017). *Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Hakkındaki Görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kaya, N. (2008). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnteraktif (Etkileşimli) Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kısa, F. (2007). *İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Beyin Fırtınası Tekniğiyle Kavram Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kocadağ, T. (2009). *İlköğretim 4. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersinde İnteraktif Eğitim Yazılımları Kullanımının Kaynaştırma Öğrencilerinin Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Köksal, O. ve Atalay, B. (2017). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Kukul, V. (2013). *Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar*. Eğitsel Dijital Oyunlar. Ankara; Pegem Akademi.
- Kurtel, K. ve Eren, Ş. (2011). Yazılım Mimarisinin Kalite Gereksinimleri: Yazılım Güvenilirliği. *Türkiye Bilişim Vakfı Bilgisayar Bilimleri ve Mühendisliği Dergisi*, 4(1), 60-69.
- Kutluca, T. ve Ekici, G. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Destekli Eğitime İlişkin Tutum ve Öz-Yeterlik Algılarının İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(38), 177-188.
- Kuyubaşoğlu, R. ve Kılıç, F. (2019). Ortaokul Öğretmenlerinin Görüşlerine Göre Eba (Eğitimde Bilişim Ağı) Kullanım Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of Advanced Education Studies*, 1(1), 32-52.
- Lazenby, M., Chambers, S., & Chyun, D. et al. (2020). Clinical Nursing and Midwifery Education In The Pandemic Age. *Int Nurs Rev*, 67(3), 323-325.
- Luyben, A., Fleming, V., & Vermeulen, J. (2020). *Midwifery Education In Covid -19 Time: Challenges and Opportunities*. <http://researchonline.ljmu.ac.uk/id/eprint/13108/>, (Erişim Tarihi: 18.04.2022).
- Mercan, M. Filiz, A. Göçer, İ. ve Özsoy, N. (2009). Bilgisayar Destekli Eğitim ve Bilgisayar Destekli Öğretimin Dünyada ve Türkiye’de Uygulamaları. *Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 2(6), 369-372.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Source Book (2nd Ed.)*. Thousand Oaks: Sage.

- Morpa Kampüs, (2020a). *Morpa Kampüsü Keşfet*. <https://www.morpakampus.com/kesfet>, (Erişim Tarihi: 12.02.2020).
- Morpa Kampüs, (2020b). *Sınıflarda Ne Var?*. <https://www.morpakampus.com>, (Erişim Tarihi: 12.02.2020).
- Odabaşı, F. (2000). *Okulöncesi Eğitimde Bilgisayarların Kullanılması*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Oral, B. (Ed.). (2018). *Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları (Dördüncü Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Oliveira, M. M. S., Penedo, A. S. T., & Pereira, V. S. (2018). Distance Education: Advantages and Disadvantages of The Point of View of Education and Society. *Dialogia*, 29(11), 139-152.
- Öner, G. (2017). Sosyal Bilgiler ve Tarih Dersleri İçin Alternatif Bir Kaynak: eba.gov.tr. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(9), 227-257.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323- 343.
- Özdoğan, A. Ç. ve Berkant, H. G. (2020). Covid-19 Pandemi Dönemindeki Uzaktan Eğitime İlişkin Paydaş Görüşlerinin İncelenmesi . *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 13-43.
- Özerbaş, M. ve Yalçınkaya, M. (2018). Çoklu Ortam Kullanımının Akademik Başarı ve Motivasyona Etkisi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 1-21.
- Palavan, Ö. ve Sungur, B. (2017). A Meta-Analysis Study On The Effect Of Computer-Aided Teaching On The Academic Success Of Primary School Students. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 46(2), 603-638.
- Pınar, M. A. ve Dönel, A. G. (2020). Etkileşimli Tahta Kullanımına İlişkin Fen Bilimleri Öğretmenlerinin Görüşleri. *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 52-65.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1>, (Erişim Tarihi: 12.02.2020).
- Rosenberg, H., Grad, H. A. & Matear, D. W. (2003). The Effectiveness of Computer Aided, Self- Instructional Programs In Dental Education: A Systematic Review of The Literature. *Journal of Dental Education*, 67(5), 524-532.
- Sadykov, T. & Čtrnáctová, H. (2019). The Students'opinions Toward Interactive Lectures. *Education: Current Challenges and Possible Solutions*. (ss. 199-202), Šiauliai, Lithuania.
- Söylemez, N. H. (2013). Bilgisayar Destekli Eğitim ve Bilgisayar Temelli Öğretim Yöntemlerinin Akademik Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi. *Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(3), 92-103.
- Şimşek, N. (2002). *Derste Eğitim Teknolojisi Kullanımı*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Şahin, Ö. (2011). *Meb Vitamin İlköğretim Portalı Hakkındaki Öğretmen Görüşlerinin ve Öğrenci Tutumlarının İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. New Delhi: SAGE Publications, akt. Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323- 343.
- Şimşek, A., Özdamar, N., Becit, G., Kılıçer, K., Akbulut, Y. ve Yıldırım Y. (2008). Türkiye'deki Eğitim Teknolojisi Araştırmalarında Güncel Eğilimler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(1), 439-458.

- Tezcan, M. (1985). *Eđitim Sosyoloji*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eđitim Bilimleri Fakóltesi Yayınları.
- Tiryaki, E. N. (2016). İlk Okuma Yazma Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretim Yönteminin Etkililiđi Üzerine Bir Deđerlendirme. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kóltür Eđitim Dergisi*, 5(4), 2085-2094.
- Tuncer, M. Taşpınar, M. (2007). Sanal Eđitim-Öğretim ve Geleceđi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(20), 112-132.
- Türkmen, H. (2010). İnfomal (Sınıf-Dışı) Fen Bilgisi Eđitimine Tarihsel Bakıř ve Eđitimimize Entegresyonu. *Çukurova Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 3(39), 46-59.
- Tüysüz, C. ve Çümen, V. (2016). Eba Ders Web Sitesine İliřkin Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri. *Uřak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(27), 278-296.
- Uđurlu, B. ve Gürsoy, G. (2018). Eđitim Biliřim Ađı Tutum Ölçeđi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Eđitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(8), 35-65.
- Uşun, S. (2016). *Uzaktan Eđitim*, Ankara: Nobel Yayın Dađıtım.
- Valentine, D. (2002). Distance Learning: Promises, Problems, and Possibilities. Online *Journal of Distance Learning Administration*, 5(3), 1-11.
- Yanpar, T. ve Yıldırım, S. (1999). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliřtirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yaşar, ř. (1998). *Eđitimde bilgisayarların etkili kullanımı*, Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakóltesi Yayınları.
- Yenice, N., Sümer, ř., Oktaylar, H. C. ve Erbil, E. (2003). Fen Bilgisi Derslerinde Bilgisayar Destekli Öğretim Dersin Hedeflerine Ulařma Düzeyine Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 24(24), 152-158.
- Yerli, M. S. (2018). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eđitim Biliřim Ađı (Eba) Uygulamasının Öğrencilerin Akademik Başarisına Etkisi*. (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Yeřiltař, E. ve Turan, R. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimine Yönelik Geliřtirilen Bilgisayar Yazılımının Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi. *Uluslararası Türk Eđitim Bilimleri Dergisi*, 15(5), 1-23.
- Yıldırım, A. ve řimřek, H. (2016). *Nitel Arařtırma Yöntemleri (Onuncu Baskı)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, N. (2013). *Ortaokul 5. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersinde Kullanılan MEB Vitamin Eđitim Yazılımının Öğrencilerin Yansıtıcı Düşünme Becerilerine ve Eriřilerine Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yiđit, N. (2009). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. Trabzon: Akademi Yayınları.

EKLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Ek 1: Öğretmenler İçin Görüşme Formu	68
Ek 2: Öğrenciler İçin Görüşme Formu	70
Ek 3: Etik Kurul Onayı.....	72
Ek 4: Görüşme İzni.....	73

EKLER

Ek 1: Öğretmenler İçin Görüşme Formu

Tarih ve saat (başlangıç-bitiş): _____ Görüşmeci (Kod): _____

Merhaba, ben Onur Can Bilgin. Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları hakkındaki görüşleri üzerine bir araştırma yapıyorum ve sizinle bu konu hakkında görüşmek istiyorum. Bu görüşmede amacım, Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmaktır.

1. Bana görüşme sürecinde söyleyeceklerinizin tümü gizlidir. Bu bilgileri araştırmacıların dışında herhangi bir kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca, araştırma sonuçlarını yazarken, görüştüğüm bireylerin isimlerini kesinlikle rapora yansıtmayacağım.

2. Başlamadan önce, bu söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?

3. Bu görüşmenin yaklaşık 20 dakika süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

DEMOGRAFİK SORULAR

1. Cinsiyet: 2. Yaş: 3. Eğitim Durumu: 4. Mezun Olunan Bölüm

İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARI İLE İLGİLİ SORULAR

1. İnteraktif eğitim yazılımları kullanımı ve içeriği hakkında herhangi bir eğitim aldınız mı? Eğitim aldıysanız bu yazılımları kullanımınızı nasıl etkiledi?

2. İnteraktif eğitim yazılımlarını kullanım konusunda kendinizi donanımlı hissediyor musunuz?

3. Okulunuzun donanımsal ve fiziki yapısının interaktif eğitim yazılımları kullanımına uygun olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

4. İnteraktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler öğretmenleri tarafından derslerde kullanıldığını düşünüyor musunuz? Neden?

5. İnteraktif eğitim yazılımları ile ders işlediğinizde öğrencilerin tutumu, davranışları, derse katılımları ve akademik başarıları konusunda bir farklılık var mı? Varsa bunlar nelerdir?

6. İnteraktif eğitim yazılımlarını hangi öğrenme alanı ve konuların öğretiminde kullanıyorsunuz? Neden?

7. İnteraktif eğitim yazılımlarında en çok hangi içerikleri (resim, animasyon, etkileşimli etkinlik, slayt, video) kullanıyorsunuz? Neden?

8. İnteraktif eğitim yazılımlarının Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi dersi için uygun olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

9. Sosyal Bilgiler öğretmenleri interaktif eğitim yazılımlarını daha etkili nasıl kullanabilir?

Ek 2: Öğrenciler İçin Görüşme Formu

Tarih ve saat (Başlangıç-Bitiş): _____ Görüşmeci (Kod): _____

Merhaba, ben Onur Can Bilgin. Ortaokul Öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları Hakkındaki Görüşleri üzerine bir araştırma yapıyorum ve sizinle bu konu hakkında görüşmek istiyorum. Bu görüşmede amacım, ortaokul öğrencilerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmaktır.

1. Bana görüşme sürecinde söyleyeceklerinizin tümü gizlidir. Bu bilgileri araştırmacıların dışında herhangi bir kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca, araştırma sonuçlarını yazarken, görüştüğüm bireylerin isimlerini kesinlikle rapora yansıtmayacağım.

2. Başlamadan önce, bu söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?

3. Bu görüşmenin yaklaşık 20 dakika süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

DEMOGRAFİK SORULAR

1. Cinsiyet: _____

2. Sınıf: _____

İNTERAKTİF EĞİTİM YAZILIMLARI İLE İLGİLİ SORULAR

1. Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi derslerinde hangi interaktif eğitim yazılımını kullanıyorsunuz?

2. Kullandığınız interaktif eğitim yazılımının sevdiğiniz özellikleri nelerdir? Neden bu özellikleri seviyorsunuz?

3. Size göre, kullandığınız interaktif eğitim yazılımının eksiklikleri nelerdir? Bu eksiklikleri nasıl düzeltirdiniz?

4. Sosyal Bilgiler ve İnkılap Tarihi derslerini interaktif eğitim yazılımı ile işlediğiniz zaman mı daha iyi anlıyorsunuz, yoksa normal kitaptan işlediğinizde mi daha iyi anlıyorsunuz? Neden?

5. Sizce interaktif eğitim yazılımındaki örnekler mi yoksa kitaptaki örnekler mi konuyu pekiştirmenizi sağlıyor? Neden?

6. İnteraktif eğitim yazılımıyla ders dinlediğinizde video, resim, slayt ve animasyon gibi seçeneklerden hangisi ile dersi daha kolay anlıyorsunuz? Açıklar mısınız?

7. Eğer öğretmen olsaydınız derslerinizi işlerken interaktif eğitim yazılımlarını kullanır mıydınız? Neden?

8. İnteraktif eğitim yazılımlarını hangi konu ve ünitelerde daha çok kullanıyorsunuz? Neden?

9. İnteraktif eğitim yazılımlarından ne bekliyorsunuz?

Ek 3: Etik Kurul Onayı

Ek 4: Görüşme İzni

ÖZGEÇMİŞ