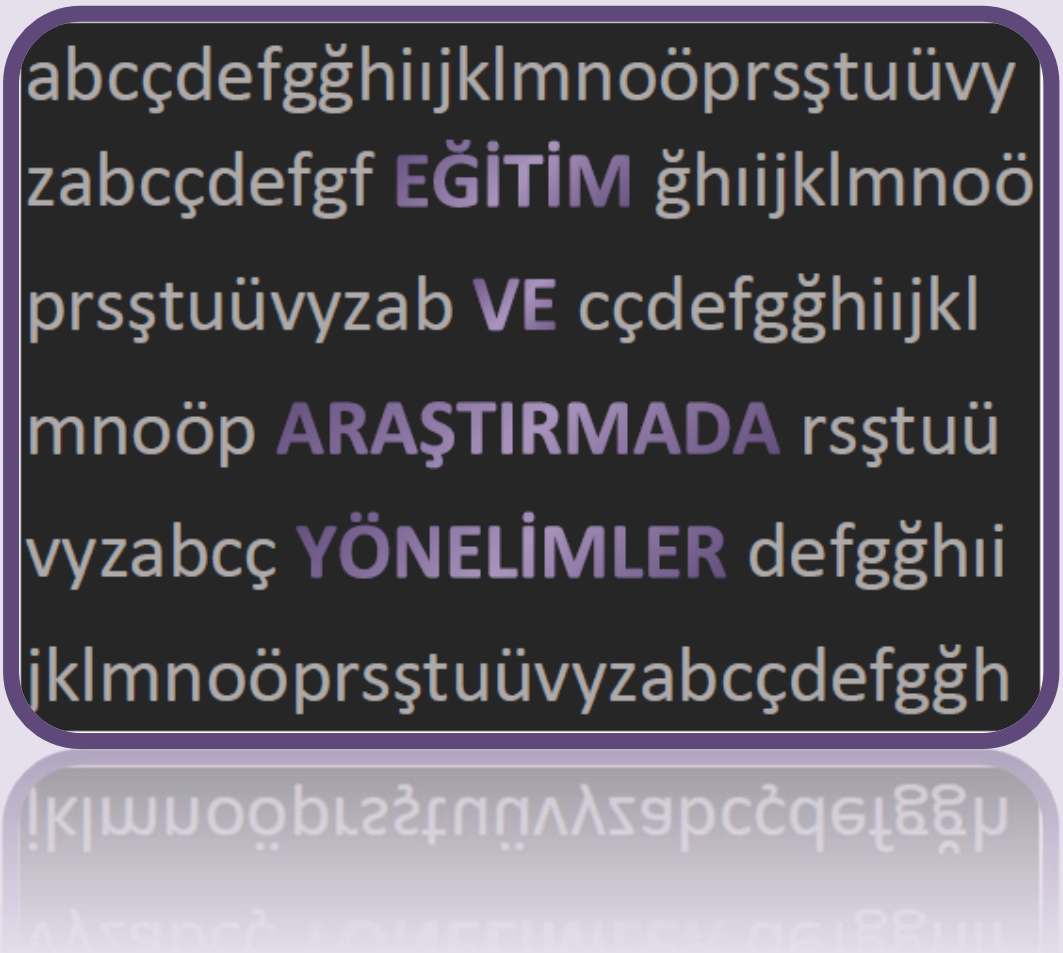
EĞİTİM VE ARAŞTIRMADA YÖNELİMLER

Editörler
Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ - Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK



Yazarlar
Prof. Dr. Zeliha Nurdan BAYSAL, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ÜNAL
Dr. Serap ÇİMŞİR, Atakan DOĞAN, Emre GÜN,
Kerim SARIGÜL, Yonca ŞİMŞİR,

Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneği Yayınları

Ankara 2021

EĞİTİM VE ARAŞTIRMADA YÖNELİMLER

E-ISBN 978-605-70134-5-3

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

Yayıncı

Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneği

© 2021, SEAD

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneğine aittir. Anılan derneğin izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik, kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz.

1. Baskı: 23 Ağustos 2021, Ankara

İletişim

www.sead.com.tr

sead@sead.com.tr

Adres: Cebeci Mahallesi Tanyeli Sokak Yaman Apt. 22/A

Çankaya/ ANKARA

ÖNSÖZ

Bilgi çağında yaşıyoruz. Bu çağda bilginin hızla artması ve teknolojik gelişmeler her alanda köklü değişikliklere neden olmaktadır. Bu gelişmeler sonucu "Dijital Dönüşüm Çağı, Toplum 5.0, Süper Akıllı Toplum" gibi yeni kavramlar gündeme gelmektedir. İnsanlık tarihinin beşinci dönemi temsil eden Toplum 5.0 ile teknolojinin insanlığın yararına kullanıldığı, insan merkezli bir toplum hedeflenmektedir. Böylece insan ve toplumu temel alan, sosyal sorunların çözümüne odaklanan, yeni ve akıllı bir toplum amaçlanmaktadır.

Eğitim, dünyamızdaki bu gelişmeleri dikkate almak ve öğrencileri giderek karmaşıklaşan bir topluma ve iş yaşamına hazırlamak durumundadır. Örneğin dünyayı anlamak, farklı insanlarla iş birliği yapmayı öğrenmek, sorumluluk almak, kendini ve mesleğini geliştirmek gibi. Gelişmelere uyum sağlamak için bireyin sadece bilgi öğrenmesi, ezberlemesi ya da mevcut bilgilerini artırması yeterli olmamaktadır. Bireyin öğrendiklerini anlama, uygulamaya aktarma, zihninde yapılandırma, yeni bilgiler üretme gibi bir dizi beceri geliştirmesi zorunlu olmaktadır. Bu amaçlarla uluslararası kurum ve kuruluşlar geleceğin becerilerini belirlemektedir.

Avrupa Birliği 2006 yılında "Hayat Boyu Öğrenme İçin Anahtar Beceriler" başlığı altında sekiz beceri belirlemiştir. Bu becerilerin ilk, orta, yüksek her düzey eğitim programlarında ele alınması öngörülmüştür. Ardından UNESCO 21.yüzyılın becerilerini belirlemiştir. UNESCO'ya göre günümüz öğrencilerini 21.yüzyılın iş ve toplum yaşamına hazırlamak en önemli çalışmalardan biridir. Uluslararası gelişmeler, yeni teknolojiler, göç, rekabet, çatışmalar, çevre sorunlar, politik değişmeler vb. öğrencilere 21. yüzyılda başarılı olmaları için gerekli bilgi ve becerilerin kazandırılmasını gerektirmektedir. Bunlar üst düzey düşünme, sorun çözme, derinlemesine öğrenme, iletişim kurma, iş birliği yapma, üretkenlik, yaratıcılık gibi sıralanmaktadır. 2030 yılına kadar eğitim çalışmalarında öğrencilere eleştirel düşünme ve sorgulama yapma, kendi değerlerini açıklama, sürekli ve olumlu bir gelecek hayal etme, bildiklerini uygulamaya aktarma, geleneksel ve yeni olanlar arasında ilişki kurmayı öğrenme gibi becerilerin kazandırılması öngörülmektedir.

Eğitim alanındaki bu yönelimler, yani bireylere 21. yüzyıl becerilerini kazandırma, sürdürülebilir kalkınma eğitimi, hayat boyu öğrenme, dijital toplum oluşturma gibi çabalar öğrenen toplum ve okuryazar bir dünya oluşturmayı amaçlamaktadır. Böylece bilgi yerine beceri eğitime yönelme, hayat boyu öğrenme becerilerini giderek yaygınlaştırma, 21. yüzyıla uyum sağlamak için yeni ve farklı beceriler geliştirme derken bilgi toplumundan beceri toplumuna geçişin temelleri atılmaktadır.

Eğitim ve Araştırmada Yönelimler teması ile hazırlanan bu kitapta beş bölüme yer verilmiştir. Kitabın okuyuculara ve alana katkı getirmesini dileriz.

Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ

Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK

İÇİNDEKİLER

1. BÖLÜM

İLKOKUL 1. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN ARKADAŞ KAVRAMINA YÖNELİK ALGILARININ BELİRLENMESİ: METAFOR ANALİZİ ÇALIŞMASI
Dr. Serap ÇİMŞİR, Prof. Dr. Zeliha Nurdan BAYSAL

2. BÖLÜM

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKTİF ÖĞRENMEYİ BİLME VE UYGULAMA BECERİLERİ
Yonca ŞİMŞİR, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ÜNAL

3. BÖLÜM

ÇOKLU ZEKÂ KURAMI UYGULAMALARINA İLİŞKİN SINIF ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ
Emre GÜN, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ÜNAL

4. BÖLÜM

H5P ETKİLEŞİMLİ İÇERİK TÜRLERİNİN YABANCI DİL ÖĞRETİMİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ
Kerim SARIGÜL

5. BÖLÜM

YENİ İSTANBUL (A1-A2) DERS KİTAPLARINDAKİ YAZMA ETKİNLİKLERİNİN BAĞDAŞIKLIK, SÖZCÜK BİLGİSİ ARALIĞI VE YARATICI YAZMA BAKIMINDAN İNCELENMESİ
Atakan DOĞAN

ÖNSÖZ iii
İÇİNDEKİLER iv
TABLOLAR LİSTESİ vii
ŞEKİLLER LİSTESİ ix
1. BÖLÜM 10
İlkokul 1. Sınıf Öğrencilerinin Arkadaş Kavramına Yönelik Algılarının Belirlenmesi: Metafor Analizi Çalışması 10
Giriş 11
Araştırmanın Problemi 12
Araştırmanın Amacı, Önemi ve Alt Amaçları 13
Araştırmanın Varsayımları 13
Araştırmanın Sınırlılıkları 13
Yöntem 13
Katılımcılar 13
Verilerin toplanması 14
Verilerin Analizi 14
Geçerlik ve Güvenirlik 14
Bulgular 15
Kavramsal Kategoriler 16
Tartışma, Sonuç ve Öneriler 19
Kaynakça 21
2. BÖLÜM 23
Sınıf Öğretmenlerinin Aktif Öğrenmeyi Bilme ve Uygulama Becerileri 23
Giriş 24
Yöntem 26
Katılımcılar 26
Veri Toplama Araçları 26
Bulgular 26
Tartışma, Sonuç ve Öneriler 29
Kaynakça 30
3. BÖLÜM 32
Çoklu Zekâ Kuramı Uygulamalarına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri 32
Giriş 33
Yöntem 35
Katılımcılar 35
Veri Toplama Araçları 35
Verilerin Analizi 36
Bulgular 36

Bilme ve Uygulama 36
Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutum 38
Uygulamada Karşılaşılan Zorluklar 40
Çoklu Zekâ Kuramının Uygulanabilirliğine İlişkin Öneriler 41
Tartışma, Sonuç ve Öneriler 42
Kaynakça 43
4. BÖLÜM 44
H5P Etkileşimli İçerik Türlerinin Yabancı Dil Öğretimi Açısından Değerlendirilmesi 44
Giriş 45
Dijital Eğitim Araçları 45
Yöntem 45
Bulgular 46
H5P (h5p.org) 46
H5P İçerik/Etkinlik Türleri 46
H5P İçerik/Etkinlik Türleri ve Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması 51
Sonuç 53
Öneriler 54
Kaynakça 54
5. BÖLÜM 56
Yeni İstanbul (A1-A2) Ders Kitaplarındaki Yazma Etkinliklerinin Bağdaşıklık, Sözcük Bilgisi Aralığı ve Yaratıcı Yazma Bakımından İncelenmesi 56
Giriş 57
Bağdaşıklık ve Sözcük Bilgisi Aralığı 57
Yaratıcı Yazma 57
Yöntem 58
Bulgular 59
Bağdaşıklık 59
Sözcük Bilgisi Aralığı 60
Yaratıcı Yazma 60
Tartışma, Sonuç ve Öneriler 61
Kaynakça 62

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1-1. *Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri* 13

Tablo 1-2. *Katılımcı Öğrenciler Tarafından Ürerilen Metafor İmgeleri* 15

Tablo 1-3. *Metaforların Kategorilere Göre Dağılımı.* 16

Tablo 2-1. *Aktif öğrenme tekniklerinin bilme ve uygulama düzeylerine ilişkin dağılımlar* 26

Tablo 2-2. *Öğretmenlerin mesleki deneyimlerine göre dağılımları* 27

Tablo 2-3. *Öğretmenlerin Mesleki Deneyimleri ile Aktif Öğrenme Tekniklerini Bilme Düzeylerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler* 27

Tablo 2-4. *Öğretmenlerin Mesleki Deneyimleri ile Aktif Öğrenme Tekniklerini Uygulama Düzeylerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler* 28

Tablo 2-5. *Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre dağılımları* 28

Tablo 2-6. *Öğretmenlerin Cinsiyetleri ile Aktif Öğrenme Tekniklerini Bilme Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Veriler* 28

Tablo 2-7. *Öğretmenlerin Cinsiyetleri ile Aktif Öğrenme Tekniklerini Uygulama Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Veriler* 28

Tablo 2-8. *Öğretmenlerin aktif öğrenme ile ilgili hizmetiçi eğitime katılma durumları* 29

Tablo 2-9. *Öğretmenlerin Aktif Öğrenme İle İlgili Hizmetiçi Eğitime Katılma Durumları İle Aktif Öğrenme Tekniklerini Bilme Düzeylerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler* 29

Tablo 2-10. *Öğretmenlerin Aktif Öğrenme İle İlgili Hizmetiçi Eğitime Katılma Durumları İle Aktif Öğrenme Tekniklerini Uygulama Düzeylerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Veriler* 29

Tablo 3-1. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına İlişkin Bilme ve Uygulama Düzeylerine Ait İstatistiki Veriler.* 36

Tablo 3-2. *Öğretmenlerin Çoklu Zekâ Kuramına yönelik tanımları* 37

Tablo 3-3. *Öğretmenlerin Çoklu Zekâ Kuramını uygulama durumları* 37

Tablo 3-4. *Bilme ve Uygulama Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre T-testi Sonuçları* 37

Tablo 3-5. *Bilme ve Uygulama Düzeylerinin Hizmet Yılı Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları* 38

Tablo 3-6. *Bilme ve Uygulama Düzeylerinin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları.* 38

Tablo 3-7. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutumlarına Ait İstatistiki Veriler* 38

Tablo 3-8. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutumlarının Cinsiyet Değişkenine Göre T-testi Sonuçları.* 39

Tablo 3-9. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutumlarının Hizmet Yılı Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları.* 39

Tablo 3-10. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutumlarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları.* 39

Tablo 3-11. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramına Yönelik Tutumlarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Scheffe Testi Sonuçları.* 39

Tablo 3-12. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramını Uygularken Karşılaştıkları Zorluklara Ait İstatistiki Veriler.* 40

Tablo 3-13. *Öğretmenlerin Çoklu zekâ kuramını uygularken karşılaştıkları zorluklar.* 40

Tablo 3-14. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramını Uygularken Karşılaştıkları Zorlukların Cinsiyet Değişkenine Göre T-testi Sonuçları.* 41

Tablo 3-15. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramını Uygularken Karşılaştıkları Zorlukların Hizmet Yılı Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları.* 41

Tablo 3-16. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramını Uygularken Karşılaştıkları Zorlukların Eğitim Durumu Değişkenine Göre Varyans Analizi Sonuçları* 41

Tablo 3-17. *Sınıf Öğretmenlerinin Çoklu Zekâ Kuramının Uygulanabilirliğine İlişkin Önerilerine Ait İstatistiki Veriler* 41

Tablo 3-18. *Çoklu zekâ kuramının eğitim ve öğretimde uygulanabilmesi için öğretmenler tarafından getirilen öneriler* 42

Tablo 4-1. H5P içerik ve etkinlik türlerinin ders sunumu, okuma, dinleme, yazma, konuşma, kelime öğretimi, dil bilgisi etkinlikleri oluşturma ve xAPI desteği açısından değerlendirilmesi52

Tablo 5-1. *OBM Yazma (2020).* 59

Tablo 5-2. *A1 Seviyesi Yazma Etkinliklerinde Bağdaşıklık.* 59

Tablo 5-3. *A2 Seviyesi Yazma Etkinliklerinde Bağdaşıklık.* 60

Tablo 5-4. *A1 Seviyesi Ders Kitaplarındaki Ünite Sonu Kelime Listesi.* 60

Tablo 5-5. *A2 Seviyesi Ders Kitaplarındaki Ünite Sonu Kelime Listesi.* 60

Tablo 5-6. A1 Seviyesi Yazma Etkinliklerinde Yaratıcı Yazma 60

Tablo 5-7. A2 Seviyesi Yazma Etkinliklerinde Yaratıcı Yazma 61

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1-1. *Metaforların olumlu olumsuz durumuna göre dağılımı* 15

Şekil 4-1. H5P Etkinlik Türlerinin Çeşitli Özellikler Aşısından Karşılaştırılması 53

4. BÖLÜM

H5P Etkileşimli İçerik Türlerinin Yabancı Dil Öğretimi Açısından Değerlendirilmesi

Kerim SARIGÜL

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça

Giriş

Teknolojinin hızla gelişmesi ve özellikle internetin her geçen gün daha da yaygınlaşması ile birlikte birçok alanda ciddi bir değişim ve dönüşümün yaşandığı görülmektedir. Eğitimden sağlığa, kültürden ticarete, turizmden eğlenceye birçok sektör dijital alandaki gelişmeleri yakından takip etmekte ve ortaya çıkan yeni İmkânları en iyi şekilde kullanarak verimliliği artırma çabası içerisine girmektedir. Yerinde, zamanında ve doğru dijitalleşme tüm alanlar için çok önemli olmakla birlikte eğitim ve öğretim açasından daha da büyük önem arz etmektedir. Eğitimde dijitalleşme dendiğinde aklımıza eğitim ortamlarının, eğitim materyallerinin ve eğitimde kullanılan cihazların bilgiyi en iyi, doğru ve etkili bir şekilde hedef kitleye yani öğreniciye ulaştırmak amacıyla dijitalleştirilmesi gelmektedir. Eğitim ortamlarının dijitalleşmesi yabancı dil öğretimine de büyük avantajlar sağlamaktadır. Dil öğrenimininim bilişsel süreci aynı kalmakla birlikte dil öğretimini ve öğrenimini desteklemek amacıyla kullanılabilecek araçların sayısı her geçen gün artmakta ve sürekli gelişmektedir. Eğitim ve öğretimde kullanılabilecek binlerce dijital araç mevcuttur ve bu araçlar içerisinden birçoğu dil öğretiminde okuma, dinleme, yazma ve konuşma becerisinin geliştirilmesinde kullanılabilecek özelliklere sahiptir. Doğru araçların seçilmesi ve seçilen araçların dil öğretiminde etkin bir şekilde kullanılmasında en önemli görev ise dil öğreticilerine düşmektedir. Cambridge Assessment English (2018) tarafından geliştirilen "Dil Öğretmenleri İçin Dijital Çerçeve" (The Digital Framework for Language Teachers) metni incelendiğinde, öğretmenlerden "Öğrenmeyi Tasarlama", "Öğrenmeyi Sağlama" ve "Öğrenmeyi Değerlendirme" becerilerine sahip olmalarının ve bu konularda kendilerini geliştirmelerinin beklendiği görülmektedir. Yabancı dil öğretmenleri bu görevleri en iyi şekilde yerine getirebilmek için ise dijital eğitim araçlarına ihtiyaç duymaktadır.

Dijital Eğitim Araçları

Dijital eğitim araçlarını eğitim, öğretim, ölçme ve değerlendirme süreçlerinde yüz yüze, uzaktan, art zamanlı veya eşzamanlı kullanılan her türlü çevrim içi, çevrim dışı, bilgisayar tabanlı, mobil vb. yazılımlar olarak nitelendirebiliriz. Sarıgül (2021, 57) eğitim araçları indekslerini incelemiş ve eğitimde kullanılmak üzere binlerce araç geliştirildiğini ifade etmiştir. Bu araçlardan bazılarının eğitim yönetimine, bazılarının materyal tasarımına, bazılarının ise ölçme ve değerlendirme gibi alanlara hizmet ettiği görülmektedir. Dijital eğitim araçları öğretmenlere özellikle ders içeriği tasarımı, hazırlanan içeriklerin dijital ortamlarda sunumu, öğretim sürecinin değerlendirilmesi gibi hususlarda kolaylıklar sağlamaktadır. Eğitim sürecinde kullanılması amacıyla geliştirilen araçlardan bazıları pasif içeriklerin doğrudan sunumuna (video, metin, resim vb.) hizmet ederken bazıları ise pasif içeriklere çeşitli etkileşim alanları eklenerek bunların aktif hâle dönüştürülmesine hizmet etmektedir. Özellikle çevrim içi eğitim ortamlarında kullanılan metin, resim, video gibi içeriklere öğrencilerin etkileşime geçebileceği etkinlikler eklenmesi hem öğrenme hem de öğretme sürecine büyük katkı sağlamaktadır. Dale'ye göre (1969) eğitim öğretim sırasında dokunarak, hareket ederek ve hareket ettirerek, deneyimleyerek öğrenme yani kinestetik öğrenme hatırlama oranını artırmaktadır. Ayrıca Bloom (1976, s.119-121) öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğrencinin öğrenme sürecine etkin bir şekilde katılması gerektiğini, Uzun ve Keleş (2012) ise öğrencilerin başarı düzeylerini artırmak için onlara yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı verilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Görsel, işitsel ve kinestetik öğrenme yabancı dil öğretimi/öğrenimi açısından da büyük önem arz etmektedir. Yabancı dil öğretiminde dört temel dil becerisinin geliştirilmesinin yanı sıra sözcük ve dil bilgisi öğretimine yönelik etkinliklerin hazırlanmasında kullanılabilecek araçların hangilerinin olduğunun bilinmesi, hangilerinin daha faydalı olduğunun tespiti ve bu araçların etkin ve etkileşimli bir şekilde dil öğretiminde kullanılması bugünün yabancı dil öğretmenlerinin en büyük görevlerinden biridir.

Yöntem

Eğitimde kullanılmak üzere geliştirilen dijital araçlar genel tarama modeline göre incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda resim, metin, video gibi pasif içeriklerin aktif hâle dönüştürülmesine hizmet eden, bünyesinde 40'tan fazla etkinlik türü bulunan, çevrim içi ve çevrim dışı kullanıma imkân veren, öğretim yönetim sistemlerine entegre edilebilen ve açık kaynak bir yazılım olan; diğer tüm araçlar arasında zikredilen bu özellikleri ile ön plana çıkan

H5P eğitim aracının detaylı bir şekilde ele alınmasına ve yabancı dil öğretimi açısından değerlendirilmesine karar verilmiştir.

Çalışmamızın bundan sonraki bölümünde çevrim içi veya çevrim dışı ortamlarda, eş zamanlı veya art zamanlı öğretimde, yüz yüze veya sanal sınıflarda yabancı dil öğretiminde kullanılabilecek araçlardan biri olan H5P eğitim aracının özelliklerine genel olarak değinilecek, bünyesinde bulunan 46 etkinlik/içerik türü yabancı dil öğretimine yönelik geliştirilecek etkinlikler (okuma, dinleme, yazma, konuşma, kelime ve dilbilgisi) açısından değerlendirilecektir.

Bulgular

H5P (h5p.org)

- HTML-5 Paketi'nin (Html-5-Package) kısaltması olan H5P, öğretim yönetim sistemlerinde veya diğer e-öğretim ortamlarında etkileşimli içerikler üretmeye ve bunları paylaşmaya imkân veren bir eğitim aracıdır.
- Açık kaynak bir yazılımdır.
- xAPI yani deneyim API'si (The Experience API) desteği bulunmaktadır. Deneyim API'si ('TIN CAN' olarak da anılır), her tür öğrenme gözleminin kaydedilmesine ve izlenmesine imkân veren, öğrenme etkinliği ve içeriğinin etkileşime girmesine olanak tanıyan bir öğrenme arabirimi özelliğidir (xAPI, 2021). Eski SCORM Standardının yerini almak üzere tasarlanmıştır ve ADL (Advanced Distributed Learning) tarafından oluşturulmuştur.
- H5P içerikleri hem yalnız (HTML5) hem de farklı öğretim yönetim sistemleri ile birlikte çalışabilmektedir.
- Bünyesinde eğitim amacıyla kullanılabilecek şimdilik 46 içerik ve etkinlik türü mevcuttur. Tüm etkinlik türleri ile ilgili bilgiler ve örnek uygulamalar https://h5p.org internet sitesinde paylaşılmaktadır.
- 2020 yılında eğitimde en çok kullanılan 100 araçtan biridir (Hart, 2020).

H5P içerikleri 4 farklı şekilde kullanılabilmektedir:

H5P.com üzerinden ücretli üyelik oluşturularak doğrudan bağlantı veya yerleştirme (Öğretim Yönetim Sistemi gerekmez) ile,

LTI (Learning Tools Interoperability - Öğrenim Araçları Birlikte Çalışabilirliği) aracılığıyla kullanılabilmektedir. Bu kapsamda Canvas, Brightspace, Blackboard, Moodle gibi öğretim yönetim sistemleri üzerinde,

Çeşitli yardımcı yazılımlar (eklenti) aracılığıyla Drupal, WordPres gibi içerik yönetim sistemlerine entegre edilerek,

Lumi H5P editörü (https://lumi.education) aracılığı ile kullanılabilmektedir. Lumi H5P içerikleri oluşturmaya, görüntüleye, düzenlemeye yarayan bağımsız bir uygulamadır. Lumi editör aracılığıyla masaüstü ortamlarda, çevrim dışı olarak içerikler oluşturulabilir ve bu içerikler HTML dosyası olarak dışa aktarılabilir. Lumi editörün; Windows, MacOS, Linux versiyonları mevcuttur. Özellikle internetin bulunmadığı durumlarda ve ortamlarda çevrim dışı eğitim içerikleri oluşturmak ve kullanmak isteyenler için çözüm niteliğindedir.

H5P İçerik/Etkinlik Türleri

İlk prototipi 25 Ocak 2013 tarihinde yayımlanan H5P projesi kapsamında eğitimde kullanılacak çeşitli etkinlik türleri yer almaktadır. Bu etkinlik türlerine her geçen gün yenileri katılmaktadır. Bugün itibari ile H5P kapsamında geliştirilmiş 46 içerik/etkinlik türü mevcuttur. Her bir etkinlik türü kendi içinde farklı özelliklere sahiptir. Aşağıda H5P kapsamında geliştirilen içerik türlerine ve özelliklerine kısaca değinilecek akabinde bu etkinlik türleri yabancı dil öğretimi açısından değerlendirilecektir.

Akordeon (Accordion): Dikey olarak açılıp kananan öğeler oluşturmaya yarayan, ders farklı konularda ders içeriği oluşturmada ve okuma becerisine yönelik etkinliklerde kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

Etkinlik Takvimi/Noel Takvimi (Advent Calendar) (beta): Duvar takvimi görünümünde bir şablon olarak hazırlanan, takvimin her bir gününde kapıların yer aldığı, kapılara tıklandığında içerisine yerleştirilen içeriklerin sunulduğu bir etkinlik türü. Her kutuya/kapıya video, ses, resim, metin ve bağlantı eklenebilmektedir. Okuma, dinleme becerisine yönelik etkinlikler hazırlamada ve sınıf içi etkileşimli ders uygulamasında kullanılabilir özelliklere sahiptir.

Agamotto (Agamotto): Aşamalı, karşılaştırmalı, açıklamalı resimler oluşturmak ve açıklamalar yapmak için kullanılabilecek bir etkinlik türü. Özellikle ders sunumlarında, öğrenciler arası tartışma ve konuşma çalışmalarında kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

Aritmetik Sınav (Arithmetic Quiz): Çoktan seçmeli sorulardan oluşan aritmetik sınavları otomatik olarak oluşturan bir etkinlik türü. İçerik oluşturan kişi sadece sınavın türüne ve uzunluğuna karar vermektedir. Araç otomatik olarak toplama, çıkarma, çarpma, bölme ve bir bilinmeyenli denklem soruları oluşturmaktadır. Daha çok matematik dersleri için uygun olsa da dil öğretiminde temel matematik ifadelerinin ve terimlerinin öğretimi için kullanılabilir.

Ses Kaydedici (Audio Recorder): HTML5 temelli bir ses kaydedici. Özellikle açık uçlu sorular oluşturarak öğrencilerin bu sorulara sesli cevap vermeleri sağlanabilir. Sesi kaydedin kişi isterse ses dosyasını indirebilmektedir. Yabancı dil öğretiminde konuşma ve dinleme becerisine yönelik etkinliklerin hazırlanmasında kullanılabilir.

Grafik (Chart): Sadece sayısal veriler girilerek pasta veya çubuk grafikler oluşturmak için kullanılabilecek bir içerik türü. Okuma becerisine yönelik hazırlanacak içerikler için kullanılabilir.

Kolaj (Collage): 1-6 arası resmi farklı şablonlarda bir arada kullanmak için geliştirilmiş bir araç. Yabancı dil öğretiminde birden çok resim kullanılarak görsel içerikler oluşturmada kullanılabilir.

Sütun (Column): H5P sütun aracı ayrı bir etkinlik türü olmamakla birlikte H5P bünyesinde bulunan diğer etkinlik türlerinin bir arada kullanılmasına imkân veren bir araç. Bu araç sayesinde H5P'de bulunan 30'dan fazla etkinlik türü tek bir sayfada birlikte kullanılabilmektedir. Bu araç sayesinde örneğin yabancı dil öğretiminde bir video, metin veya resme yönelik çoktan seçmeli, doğru-yanlış, boşluk doldurma, sürükle bırak vb. tarzda sorular kullanılabilir.

Diyalog Kartları (Dialog Cards): H5P kapsamında geliştirilen diyalog kartları resim, ses, kelime veya cümlelerden oluşabilen etkileşimli çift yönlü bir araç. Yabancı dil öğretiminde, özellikle de kelime öğretiminde kullanılabilecek bir araç. Öğretilecek olan kelime, örnek cümle, resim ve seslendirme (kelime veya örnek cümlenin seslendirmesi) kullanılarak kelime kartları oluşturulabilir. İpucu verme ve tekrarlama özelliği bu etkinliğin dil öğretiminde daha etkin bir şekilde kullanılmasına imkân tanımaktadır.

Dikte (Dictation): Dikte, bir kullanıcının paylaşılan sesi dinlemesine ve duyduğunu bir metin alanına yazmasına ve yazılanların doğru olup olmadığının otomatik kontrol edilmesine imkân veren bir araç. Yabancı dil öğretiminde öğrencilerin duyduğunu yazması ve yazdıklarının doğru olup olmadığının otomatik kontrol edilmesi açısından faydalı bir araç. Dikte aracının ses dosyası yükleme, ses dosyası için bağlantı verme, sesi doğrudan etkinlik oluşturma esnasında kayıt etme, alternatif ses (yavaş seslendirme) ekleme, ses dosyasının kaç kez dinleneceğini belirleme, metindeki noktalama işaretlerini yok sayma, hata oranına göre not belirleme gibi özellikleri de mevcut.

Belgeleme Aracı (Documentation Tool): Belgeleme aracı, hedefe yönelik faaliyetler için değerlendirme sihirbazları oluşturmayı kolaylaştırmayı amaçlar. Form oluşturmaya, formdaki alanlar aracılığı ile alınan bilgileri Word olarak dışarı aktarmaya olanak tanır. Örneğin, öğrencilerin gerçek hayatta karşılaşabilecekleri örnek formlar (Kütüphane kayıt formu, izin formu vb.) oluşturularak yazma becerilerini geliştirmeye yönelik etkinliklerde kullanılabilir.

Sürükle Bırak (Drag and Drop): Sürükle bırak, öğrencinin iki veya daha fazla öğeyi ilişkilendirmesini ve görsel bir şekilde mantıksal bağlantılar kurmasını sağlar. Sürüklenebilir türler olarak hem metin hem de resimler kullanılabilir. Sürükle ve bırak soruları, sorular ve yanıtlar arasında bire bir, bire çok, çoka bir ve çoktan çoğa ilişkileri destekler. Sürükle bırak etkinliği yalnız başına kullanılabileceği gibi H5P'nin diğer araçlarından olan ders sunumu, etkileşimli video, soru seti ve sütun ile birlikte de kullanılabilmektedir. Yabancı dil öğretiminde okuma, dinleme, kelime öğretimi ve dilbilgisi etkinliklerinde kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

Kelimeleri Sürükle (Drag the Words): Kelimeleri sürükle, metinde boş bırakılan alanlara metnin yanında bulunan kelimelerin doğru yerlere sürüklenmesine yönelik bir etkinlik türü. Öğrencilerin okuduğu bir metni hatırlayıp hatırlamadığını veya bir şeyi anlayıp anlamadığını kontrol etmek için kullanılabilir. Kelimeleri sürükle etkinliği için bir metin seçmek ve metin içinde sürüklenecek kelime veya ifadelerin başına ve sonuna yıldız işareti (*) koymak yeterlidir. H5P bunu kelimeleri sürükle etkinliğine dönüştürecektir. Yabancı dil öğretiminde okuma, dinleme, kelime öğretimi ve dilbilgisine yönelik etkinliklerde kullanılabilir. Bu etkinlikte öğrencilere ipucu vermek, doğru veya yanlış cevaplara göre hazır geribildirimlerde bulunmak da mümkündür.

Yazma Değerlendirme (Essay): Yazma değerlendirme etkinliği hazırlayan kişi, bir konunun önemli yönlerini temsil eden bir dizi anahtar kelime tanımlar. Bu anahtar kelimeler, öğrencilerin oluşturduğu bir metinle eşleştirilir ve anında geri bildirim sağlamak için kullanılır. Öğrencinin cevapları eğer gerekli anahtar kelimeleri içermiyor ise araç belirli konu ayrıntılarını gözden geçirmesini önerir, metin anahtar kelimeleri içeriyorsa öğrencinin yazdıklarını onaylar. Yabancı dil öğretiminde belli bir konu etrafında çeşitli yönlendirmelere göre metin yazılması istendiğinde; otomatik değerlendirme yapmak ve metin içeriğine göre anında geribildirimde bulunmak için kullanılabilir.

Boşlukları Doldurma (Fill in the Blanks): Öğrencilerin bir metin içindeki boşlukları yazarak doldurmasına yönelik bir etkinlik oluşturma aracı. Öğrenciye, tüm eksik kelimeleri doldurduktan sonra veya ayarlara bağlı olarak her kelimeden sonra bir çözüm gösterilir. Boşlukları doldurma etkinliği için bir metin seçmek ve metin içinde öğrencinin yazması için boş bırakılacak kelime veya ifadelerin başına ve sonuna yıldız işareti (*) koymak yeterlidir. H5P bunu boşluk doldurma etkinliğine dönüştürür. Yabancı dil öğretiminde okuma, dinleme, kelime öğretimi ve dilbilgisine yönelik etkinliklerde kullanılabilir. Bu etkinlikte öğrencilere ipucu vermek, doğru veya yanlış cevaplara göre hazır geribildirimlerde bulunmak da mümkündür.

Birden Çok Sıcak Nokta Bulma (Find Multiple Hotspots): Öğrencinin bulması ve işaretlemesi için bir resim üzerinde birden çok sıcak nokta oluşturmaya yarayan bir etkinlik türü. Sıcak noktalar doğru, yanlış ve diğer olarak tanımlanabilir ve içerik oluşturan kişi her üç durum için de uygun geri bildirim metni girebilir.

Sıcak Nokta Bulma (Find the Hotspot): Bu içerik türü, öğrencinin bir resim üzerinde bir yere tıklamasına ve görev açıklamasına göre bunun doğru veya yanlış olup olmadığı konusunda geri bildirim almasına olanak tanır. Öğrencinin doğru veya yanlış işaretlemesine göre farklı geribildirimde bulunulabilir.

Kelime Bulma (Find the words): Kelime arama veya kelime avı diye de adlandırılan bulmacalar oluşturmak için bir araç. Bulmacada yer alması gereken kelimelerin aralarına virgül konarak eklenmesi sonucu bulmaca oluşmaktadır. Bulmacada yer alan kelimelerin bulmacanın yanında liste olarak gösterilmesi veya gösterilmemesi; kelimelerin yatay, dikey, ters, çapraz olarak konumlandırılması gibi seçenekler mevcuttur. Yabancı dil öğretiminde kelime etkinliklerinde, konulara yönelik kelime bulmacaları oluşturmada kullanılabilir.

Flash Kart / Bilgi Kartları (Flashcards): Bu içerik türü, içerik hazırlayıcıların tek bir flash kart veya her kartın soru ve yanıtlarla eşleştirilmiş görüntülere sahip olduğu bir dizi bilgi kartı oluşturmasına olanak tanır. İsteğe bağlı olarak kartta bir resim ve/veya bir soru yer alır. Öğrenci resim veya soruya göre metin alanına cevabı yazar ve cevabının doğru olup olmadığını kontrol eder. İpucu verme, büyük harf küçük harf duyarlılığı gibi özellikleri mevcut. Soru alanında resim veya metin kullanılabilmesi, öğrencinin soruya yazarak cevap vermesi yabancı dil öğretiminde özellikle de yazmaya ve kelime öğretimine yönelik çalışmalarda kullanılabilir.

Cevabı Tahmin Et (Guess the Answer): Bu içerik türü, içerik hazırlayıcıların bir resim yüklemesine ve resme uygun bir metin/soru eklemesine izin verir. Öğrenci resim ve metni dikkate alarak cevabı tahmin edebilir ve doğru cevabı görmek için resmin altındaki çubuğa basabilir. Kendi kendine öğrenme ortamları için çok uygun görünmese de öğretmen merkezli ders etkinliklerinde, sınıf içi etkileşimde kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

Iframe Gömme (Iframe Embedder): Bu bir etkinlik türü olmamakla birlikte URL kullanarak harici (dış bağlantılar) ve dahili içeriklerin (H5P içerikleri) kullanılmasına, sayfaya yerleştirilmesine hizmet etmektedir. Yabancı dil öğretimi esnasında dış kaynak (web sitesi veya sayfası) kullanılmak istendiğinde veya mevcut H5P içerikleri farklı sayfalara gömülmek istendiğinde kullanılabilir.

Resim Sıcak Nokta (Image Hotspots): Bir görüntünün çeşitli noktalarına bir işaret konarak bu işaretlere tıklandığında açılır pencerede bir metnin, resmin veya videonun gösterilmesine imkân veren bir etkinlik türü. Yabancı dil öğretiminde bir resim üzerinde belli noktaların veya nesnelerin adlandırılması; metin, resim veya video ile açıklanması için kullanılabilir.

Yanyana Resim (Image Juxtaposition): Öğrencilerin iki görüntüyü etkileşimli olarak karşılaştırmalarına olanak tanıyan bir içerik türü. Yabancı dil öğretiminde ders içerikleri oluşturmada, farklı resimlerin karşılaştırılmasında, iki resim arasındaki fark üzerine açık uçlu konuşma veya yazma etkinliklerinde kullanılabilir.

Resim Eşleştirme (Image pairing): Görüntü eşleştirme, öğrencilerin görüntü çiftlerini eşleştirmelerini gerektiren basit ve etkili bir etkinliktir. Bu etkinlik türünde her iki görüntünün de aynı olması gerekmediği için iki farklı görüntü arasındaki bir ilişkinin anlaşılıp anlaşılmadığını test etmek için kullanılabilir.

Resim Sıralama (Image Sequencing): Ses, resim ve açıklamalardan oluşan içeriklerin sıralanması için kullanılabilecek bir etkinlik türü. İçerik oluşturucu tarafından belli bir mantık çerçevesinde oluşturulan resimler H5P tarafından rastgele karıştırılır, öğrencinin bu karışık içerikleri verilen açıklamaya göre sıralaması beklenir. Yabancı dil öğretiminde metindeki olaylara göre resimlerin sıralanması veya belli işlemlerin mantıksal sıralaması gibi durumlar için kullanılabilir. Resimlere hem açıklama hem de ses eklenebildiği için okuma ve dinleme becerileri için de kullanılabilir.

Resim Kaydırma (Image Slider): Resimlerden oluşan bir slayt içerik türü. İçerik oluşturucusu tarafından eklenen resimler otomatik slaytlara dönüştürülür. Yabancı dil öğretimi açısından değerlendirildiğinde bir etkinlik türü olmasa da ders sunumunda bir içerik türü olarak kullanılabilir.

Etkileyici Sunum (Resimden 3D oluşturma) (Impressive Presentation (ALPHA): Deneme aşamasında olan resimlerle 3D geçiş efekti ile slaytlar oluşturmaya yarayan bir içerik türü. Adımlar arasında resim, metin ve diğer H5P içerikleri kullanılabilir.

Etkileşimli Kitap (Interactive Book): Etkileşimli Kitap, içerik oluşturucuların etkileşimli videolar, sorular, kurs sunumları ve daha fazlası gibi büyük miktarda etkileşimli içeriği birden çok sayfada birleştirmesine olanak tanır. Etkileşimli kitapta yer alan içeriklerle öğrencinin etkileşimi kaydedilir ve sonunda özet olarak sunulur. Etkileşimli kitapta resim, metin, video, ses, bağlantı, tablo, grafik gibi içeriklerin yanında çoksan seçme, eşleştirme, sürükle bırak, doğru-yanlış, hafıza oyunu gibi 34 farklı içerik ve görev tabanlı etkinlik kullanılabilmektedir. Sunduğu içerik ve etkinlik türleri açısından değerlendirildiğinde yabancı dil öğretiminin tüm aşamalarında kullanılabilecek özelliklere sahip olduğu görülmektedir.

KewAr Kodu (KewAr Code): Hazır şablonlar aracılığı ile kare kod oluşturmaya yarayan bir H5P aracı. Kare kod türü olarak iletişim, mail, etkinlik, konum, telefon, sms, metin, URL kullanılabildiği gibi doğrudan H5P içerikleri de oluşturulabiliyor ve bu içerikler doğrudan kare kodlara dönüşüyor. Bu kare kodlar kullanılarak öğrencilerin oluşturulan içeriklere ulaşması sağlanabiliyor.

Kelimeleri İşaretle (Mark the Words): Kullanıcıların metindeki kelimeleri vurgulayabileceği, işaretleyebileceği etkinlikler oluşturmak için kullanılabilecek bir araç. İçerik oluşturucusu öğrencinin metinde tıklaması gereken kelimeleri yıldız (*) içine alması ile etkinlik oluşur.

Örneğin yabancı dil öğretiminde yanlış kelimeleri, sıfatları, fiilleri, gereksiz kelimeleri işaretle vb. gibi görevler için kullanılabilir.

Hafıza Oyunu (Memory Game): Fotografik hafıza olarak da bilinen görsel hafıza testleri oluşturmak için kullanılabilecek bir araç. Eğitim ve öğretim esnasında öğrenilenlerin hatırlatılması, görsel hatırlamayı destekleme, öğrenilenlerin kalıcılığını artırma amacıyla da kullanılabilmektedir. Bu etkinlikte resim, metin ve ses kullanılabildiği için özellikle kelime öğretimi ve dinlemeye yönelik etkinliklerde kullanılabilir.

Çoktan Seçme (Multiple Choice): Çoktan tek veya çoktan çok seçmeli sorular oluşturmak için kullanılabilecek bir araç. Burada çoktan seçmeli sorular için metin, resim ve video kullanılabildiğinden ve anında geri bildirim verme seçeneği sunduğundan yabancı dil öğretiminde okuma, dinleme, dil bilgisi ve kelime öğretimine yönelik etkinlik ve değerlendirmelerde kullanılabilir.

Kişilik Testi (Personality Quiz): Bu içerik türünde, her alternatifin bir veya daha fazla kişiliğe karşı eşleştirildiği alternatifli bir dizi soru tanımlanır. Testin sonunda, son kullanıcı hangi kişiliğin kendisiyle en iyi/en yakın eşleştiğini görür. Birden çok kişilik ve birden çok soru eklenebildiği, her bir sorunun birden çok kişilikle eşleştirilebildiği bu etkinlik türünde resimler de kullanılabilmektedir. Dolayısıyla resimler kişileri, durumları, karakterleri temsil edebilir. Yabancı dil öğretiminde ders içeriklerine yönelik eğlenceli etkinlikler oluşturmak için kullanılabilecek bir araç.

Anket (Questionnaire): Çoktan tek, çoktan çok seçmeli ve açık uçlu soruların eklenebileceği bir anket aracı. Derslere yönelik geri bildirim almak için kullanılabilir.

Test, Soru Seti (Quiz, Question Set): Çeşitli soru türlerinden oluşan sınavlar oluşturmak için kullanılabilecek bir araç. Soru seti, çeşitli soru türlerinin bir arada kullanılabildiği sınavlar oluşturma aracı. Bu araç kullanılarak çoktan seçmeli, sürükle ve bırak, boşlukları doldur, kelimeleri işaretle, kelimeleri sürükle, doğru-yanlış ve yazma-değerlendirme türlerinde sorular oluşturulabilmektedir. Soruları karıştırma, sorular arasında ileri geri gitme, öğrencinin sınavdaki durumuna (geçme, kalma) göre farklı videolar gösterme gibi seçenekler de mevcut. Bu araç özellikleri açısından değerlendirildiğinde yabancı dil öğretiminde süreç ve sonuç değerlendirmesinde kullanılabilir.

Tek seçim seti (Single Choice Set): İçerik oluşturucularının tek seçenekli sorulardan oluşan basit kısa sınavlar oluşturmasına imkân veren bir içerik oluşturma aracıdır. Öğrenci, her yanıtı gönderdikten sonra anında geri bildirim alır. Yabancı dil öğretiminde okuma ve dinleme etkinliklerinde özellikle de süreç değerlendirmesinde öğrencilerin doğru veya yanlış cevaplarını anında görmesi istendiğinde kullanılabilecek bir etkinlik türü.

Kelimeleri Söyle (Speak the Words): Kelimeleri söyle aracı sorulan sorulara öğrencilerin sesli cevap vermelerine imkân verir. Bu etkinlik türünde bir soruya birden çok cevap girilebilir. Kelimeleri söyle etkinliğinde cevabı tek kelime olan sorular kullanılabilmektedir. Cevabı birden çok kelime veya cümle olan sorular için H5P'nin "Kelime Gruplarını, İfadeleri Söyle" adlı etkinlik türü de mevcuttur. Yabancı dil öğretiminde seslendirmeye, konuşmaya yönelik etkinliklerde kullanılabilir.

Kelime Gruplarını, İfadeleri Söyle (Speak the Words Set): Sorulan sorulara kelime grupları veya cümleler halinde sesli cevaplar verilmesine imkân tanıyan bir araç. Bu etkinlik türünde birden çok kelimeli cevaplar verilebildiği için H5P'nin başka bir etkinlik türü olan "Kelimeleri Söyle"ye göre daha kullanışlı olduğu söylenebilir. Yabancı dil öğretiminde telaffuz çalışmalarında, konuşmaya yönelik etkinliklerde kullanılabilir.

Özet (Summary): Özetler, öğrencinin bir metin, video veya sunumdaki önemli bilgileri, eldeki konu hakkında aktif bir şekilde özetleyerek hatırlamasına yardımcı olan H5P etkinlik türlerinden biri. Öğrenci bu etkinliği tamamladığında, konuyla ilgili temel ifadelerin tam bir listesi gösterilir. Yabancı dil öğretiminde derste öğrenilenlerin özetlenmesi, tekrarlanması, pekiştirilmesi amacıyla kullanılabilir.

Zaman Çizelgesi (Timeline): Zaman çizelgesi içerik türü, bir dizi olayın kronolojik bir sıraya yerleştirilmesine olanak tanır. Her olay için resimler ve metin eklenebileceği gibi Twitter,

YouTube, Flickr, Vimeo, Google Haritalar ve SoundCloud gibi sitelerden de içerikler eklenebilmektedir. Yabancı dil öğretiminde derse yönelik zengin (ses, metin, görüntü, video, URL vb.) içerikler sunmak ve zamanları öğretmek için kullanılabilir.

Doğru/Yanlış Sorusu (True/False Question): Doğru/Yanlış soruları oluşturmak için kullanılabilecek bir araç. Soru bölümlerinde metin, video ve resim kullanılabildiği için yabancı dil öğretiminde okuma, dinleme, kelime ve dil bilgisine yönelik etkinliklerde kullanılabilir.

360 Derece Sanal Tur (Virtual Tour 360)): 360 derece veya normal görüntülerin açıklamalar, videolar, sesler ve etkileşimli sorularla zenginleştirilmesine imkân veren bir araç. Öğrenci oluşturulan bu alanda gezerken içerik hazırlayıcısı tarafından eklenen içeriklerle karşılaşır ve bunlarla etkileşime geçer. Yabancı dil öğretiminde sanal ortamlar oluşturmak, öğrencilere zengin içerikler sunmak ve yaparak, yaşayarak öğrenmelerine imkân vermek için kullanılabilir.

Etkileşimli Video (Interactive Video): Bilgisayardan yüklenen veya Youtube'dan seçilen bir videonun gerekli saniyelerine çeşitli içerik ve etkinlik türleri eklenebilmesine imkân veren, videonun etkileşimli hâle gelmesini sağlayan H5P'nin en gelişmiş araçlarından biri. H5P'de bir videonun içine 17 farklı türde (buton, metin, tablo, bağlantı, resim, özet, çoktan tek seç, çoktan çok seç, doğru yanlış, boşluk doldurma, sürükle bırak, kelimeleri işaretle, kelimeleri sürükle, açık uçlu soru, kavşak, etkin nokta, anket) etkileşimli/etkileşimsiz içerik eklenebilmektedir. Yabancı dil öğretiminin tüm sürecinde etkin bir şekilde kullanılabilir.

Ders Sunumu (Course Presentation): Ders anlatımı amacıyla veya öğrencinin kendi kendine öğrenmesi için oluşturulacak sunumlarda ihtiyaç duyulan içerik türlerini bir arada barındıran en gelişmiş H5P araçlarından biri. Bünyesinde 20'den fazla içerik ve etkinlik türü (metin, bağlantı, resim, şekil, video, ses, boşluk doldurma, tek seçimli set, çoktan seçmeli, doğru yanlış, sürükle bırak, özet, kelimeleri sürükle, kelimeleri işaretle, iletişim kartları, sürekli metin, etkileşimli video, Twitter içeriği vb.) bulunmaktadır. Yabancı dil öğretiminde zengin ve etkileşimli ders sunumları oluşturmak; okuma, dinleme, yazma, konuşma becerilerini geliştirmek; kelime ve dil bilgisine yönelik etkinlikler hazırlamak için kullanılabilir.

Dallanma Senaryosu (Branching Scenario (beta)): Dallanma senaryosu, içerik hazırlayıcıların öğrencilere çeşitli zengin etkileşimli içerik ve seçenekler sunmasına olanak tanır. Öğrencilerin yaptığı seçimler, görecekleri sonraki içeriği belirleyecektir. Senaryoya sunum sayfaları, metin, resim, görüntü etkin noktaları, etkileşimli video, video gibi zengin içerikler eklenebilmektedir. Yabancı dil öğretiminde bireysel öğrenme imkânı vermek, tercihlere göre farklı içerikler sunmak; ikilemler oluşturmak ve kendi hızına göre öğrenme ortamları yaratmak için kullanılabilir.

Gelişmiş Boşluk Doldurma (Advanced fill the blanks): Bir metindeki eksik kelimeleri bulmaya yönelik etkinlikler oluşturmaya yarayan bir araç. H5P'nin bir diğer aracı olan "Boşluk Doldurma"ya göre daha gelişmiş özelliklere sahiptir. Öğrenciler bir metindeki eksik kelimeleri doldurur veya açılır menüden doğru cevabı seçer. Her boşluk için, öğrencilere girilen cevabın doğru olup olmadığı gösterilir. Bir cevap yanlışsa, tam olarak yaptıkları hataya yönelik bir geri bildirim metni gösterilir ve dikkatleri metnin ilgili bölümlerine çekilir. Yalnızca küçük bir hata yaparlarsa, sorunun tam olarak ne olduğunu söyleyen bir uyarı mesajı alırlar. Gelişmiş boşluk doldurma aracı yabancı dil öğretiminde özellikle okuma becerisine yönelik etkinliklerde ve sınavlarda kullanılabilir.

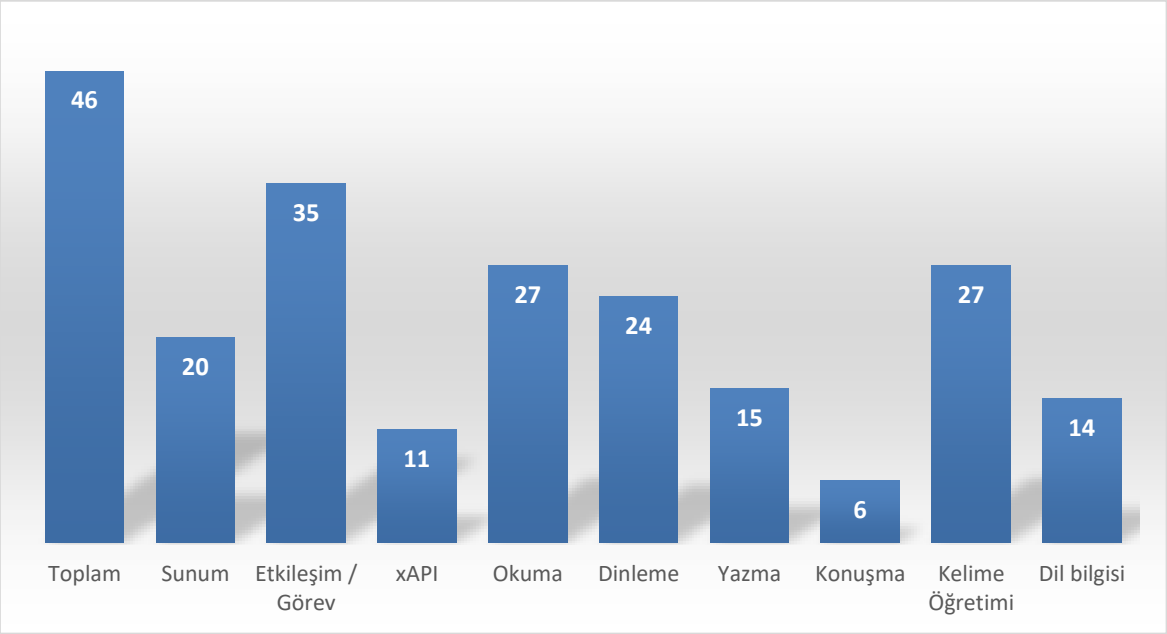
H5P İçerik/Etkinlik Türleri ve Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması

İçerik ve görev temelli etkinlik oluşturma araçlarının dil öğretiminde hangi amaçlar için nasıl kullanılabileceği dil öğreticilerinin hayal gücüne, yeteneğine ve dijital becerilerine bağlı bir durumdur. Yabancı dil öğretimi temelde okuma, dinleme, yazma ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi olarak nitelendirilmekte; kelime ve dil bilgisi öğretimi ise bu becerilere hizmet eden araçlar olarak kabul edilmektedir. H5P projesi kapsamında bugüne kadar geliştirilen 46 etkinlik türü okuma, dinleme, yazma, konuşma, kelime öğretimi ve dil bilgisine yönelik hazırlanacak etkinlikler açısından değerlendirilmiş ve elde edilen sonuçlar Tablo 4-1'de sunulmuştur.

Tablo 4-1. H5P içerik ve etkinlik türlerinin ders sunumu, okuma, dinleme, yazma, konuşma, kelime öğretimi, dil bilgisi etkinlikleri oluşturma ve xAPI desteği açısından değerlendirilmesi

İçerik/Etkinlik Adı	Sunum	Etkileşim Görev	xAPI	Okuma	Dinleme	Yazma	Konuşma	Kelime Öğretimi	Dil bilgisi
Akordiyon (Accordion)	+		-	+					
Noel Öncesi/Etkinlik Takvimi (Advent Calendar) (beta)	+		-	+	+				
Agamotto (Agamotto) (Aşamalı, karşılaştırmalı, açıklamalı resim)	+		-						
Aritmetik Sınav (Arithmetic Quiz)		+							
Ses Kaydedici (Audio Recorder)			-		+		+		
Grafik (Chart)	+		-	+					
Kolaj (Collage)	+		-	+					
Sütun (Column)	+	+		+	+	+	+	+	+
Diyalog Kartları (Dialog Cards)	+	+	-		+			+	
Dikte (Dictation)		+	-		+	+		+	+
Belgeleme Aracı (Documentation Tool)		+	-	+		+			
Sürükle Bırak (Drag and Drop)		+	+ (2)	+	+			+	
Kelimeleri Sürükle (Drag the Words)		+	+ (2)	+	+			+	+
Yazma Değerlendirme (Essay)		+	-			+			
Boşlukları Doldurma (Fill in the Blanks)		+	+ (2)	+	+	+		+	+
Birden Çok Sıcak Nokta Bulma (Find Multiple Hotspots)		+	-	+	+			+	
Sıcak Nokta Bulma (Find the Hotspot)		+	+ (1)	+	+			+	
Kelime Bulma (Find the words)		+	-					+	
Flash Kart / Bilgi Kartları (Flashcards)	+	+	-			+		+	
Cevabı Tahmin Et (Guess the Answer)		+	-				+	+	
Iframe Gömme (Iframe Embedder)	+	+	-	+	+	+	+	+	+
Resim Sıcak Nokta (Image Hotspots)	+		-	+	+			+	
Yanyana Resim (Image Juxtaposition)	+		-				+		
Resim Eşleştirme (Image pairing)		+	-	+				+	
Resim Sıralama (Image Sequencing)		+	-	+	+			+	
Resim Kaydırma (Image Slider)	+		-						
Etkileyici Sunum (Resimden 3D oluşturma) (Impressive Presentation (ALPHA)	+	+	-						
Etkileşimli Kitap (Interactive Book)	+	+	-	+	+	+		+	+
KewAr Kodu (KewAr Code)	+		-						
Kelimeleri İşaretle (Mark the Words)		+	+ (2)	+	+			+	+
Hafıza Oyunu (Memory Game)		+	-					+	
Çoktan Seçme (Multiple Choice)		+	+ (2)	+	+			+	+
Kişilik Testi (Personality Quiz)		+	-	+					
Anket (Questionnaire)		+	-			+			
Test (Quiz, Question Set)		+	+ (13)	+	+	+		+	+
Tek seçim seti (Single Choice Set)		+	+ (2)	+	+			+	+
Kelimeleri Söyle (Speak the Words)		+	-					+	
Kelime Gruplarını, İfadeleri Söyle (Speak the Words Set)		+	-					+	
Özet (Summary)		+	+ (2)	+	+	+			
Zaman Çizelgesi (Timeline)	+		-						
Doğru/Yanlış Sorusu (True/False Question)		+	-	+	+			+	+
360 Derece Sanal Tur (Virtual Tour 360))	+	+	-						
Etkileşimli Video (Interactive Video)	+	+	+ (16)	+	+	+		+	+
Ders Sunumu (Course Presentation)	+	+	+ (18)	+	+	+		+	+
Dallanma Senaryosu (Branching Scenario (beta))	+	+	-	+	+	+	+		
Gelişmiş Boşluk Doldurma (Advanced fill the blanks)		+	-	+	+	+		+	+
TOPLAM	**20**	**35**	**11**	**27**	**24**	**15**	**6**	**27**	**14**

Tablo 4-1 incelendiğinde; H5P'de yer alan 46 içerik türünün 35'inin etkileşim yani görev temelli kullanılabileceği görülmektedir. 46 etkinlik türünden 27'si okuma ve kelime öğretiminde, 24'ü dinlemede, 15'i yazmada, 14'ü ve dil bilgisinde, 6 tanesi ise konuşma becerisine yönelik geliştirilecek etkinliklerde kullanılabilecek özelliklere sahiptir. 46 etkinlik türünden 11'inde xAPI desteği bulunmakta, 20'sinin ise dijital ortamlarda ders sunumu oluşturmak için kullanılabilecek özelliklere sahip olduğu görülmektedir.



Şekil 4-1. H5P Etkinlik Türlerinin Çeşitli Özellikler Aşısından Karşılaştırılması

Şekil 4-1 incelendiğinde H5P içerik türlerinin çoğunun etkileşimli olduğu; okuma, dinleme becerilerine ve kelime öğretimine yönelik etkinlik geliştirmek için 20'den fazla araç bulunduğu görülmektedir. Konuşma becerisine yönelik etkinlik türlerinin az olduğu da göze çarpmaktadır.

H5P eğitim aracının okuma, dinleme, yazma, konuşma becerilerinin geliştirilmesine, kelime ve dil bilgisi öğretimine yönelik etkinlikler oluşturmaya yardımcı özellikler barındırması yabancı dil öğretimi açısından büyük önem arz etmekte; yabancı dil öğretmenlerine içerik oluşturma, içerikleri derslerde sunma ve değerlendirme aşamasında kolaylıklar sağlayacak özelliklere sahip olduğu görülmektedir.

Sonuç

Teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmeyle birlikte eğitim alanında çok ciddi değişimler ve gelişmeler yaşanmaktadır.

Eğitim süreçlerinin çevrim içi ortamlarda gerçekleştirilmesi, sınıf içi eğitimin çevrim içi araçlarla desteklenmesi, eş zamanlı ve art zamanlı öğrenme gibi çalışmalar eğitim araçlarına olan ihtiyacı artırmış, bununla birlikte binlerce eğitim aracının da geliştirilmesine sebep olmuştur.

Eğitim araçlarının gelişmesi eğitim ve öğretim sürecinin çevrim içi ortamlarda gerçekleştirilmesine katkı sağlarken, eğitimin dijitalleşmesi eğitim araçlarının daha da gelişmesini ve sayısının artmasını sağlamaktadır.

Yabancı dil öğretimi okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmenin yanında dilbilgisi ve kelime öğretimine yönelik de çalışma ve hazırlıklar gerektirmektedir.

Yabancı dil öğretiminde pasif öğrenme içeriklerinin (Video, metin, ses dosyaları), çeşitli etkileşimli araçlarla aktif öğrenme içeriklerine dönüştürülmesi öğrenmeye ve öğrenilenlerin hatırlanmasına katkı sağlamaktadır.

Açık kaynak olarak geliştirilen ve bünyesinde 46 farklı içerik/etkinlik türü barındıran H5P'nin; yabancı dil öğretiminde, özellikle de çevrim içi eş zamanlı ve art zamanlı öğretimde kullanılabilir özelliklere sahip olduğu görülmüştür.

H5P içeriklerinin gerek yalnız gerek çeşitli eklenti ve Öğretim Yönetim Sistemleriyle birlikte çalışabiliyor olması kullanım ve erişim kolaylığı sağlamaktadır.

H5P kapsamında geliştirilen 46 etkinlik/içerik türünün neredeyse tamamı ders sunumu veya görev temelli etkileşimli içerikler oluşturmada kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

H5P içerik ve etkinlik türleri incelendiğinde 20'sinin sunum, 35'inin ise görev temelli etkinliklerde kullanılabileceği görülmüştür.

H5P içerik ve etkinlik türleri dil becerilerinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar açısından değerlendirildiğinde; 46 etkinlik türünden 27'si okuma ve kelime öğretiminde, 24'ü dinlemede, 15'i yazmada, 14'ü ve dil bilgisinde, 6 tanesi ise konuşma becerisine yönelik etkinliklerde kullanılabilecek özelliklere sahiptir.

H5P'de yer alan etkinlik türlerinden 11 tanesinin xAPI desteğinin bulunduğu görülmüştür. xAPI desteği olan türlerin tamamının değerlendirmeye yönelik (süreç veya sonuç değerlendirmesi) etkinliklerde olması yabancı dil öğretimi sürecine ciddi katkılar sağlayacaktır.

Resim, ses, video, metin içerik türlerinin birçok etkinlik türünde kullanılabiliyor olması dil becerilerinin geliştirilmesine yönelik hazırlanacak çevrim içi materyaller için kolaylık sağlamaktadır.

Öneriler

Yazma ve konuşmaya yönelik etkileşimli içeriklerin diğerlerine (okuma, dinleme, kelime öğretimi) göre az olduğu görülmüştür. H5P ekibinden bu konuda talepte bulunulması bu becerilere yönelik etkinlik türlerinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir.

H5P içeriklerinin yabancı dil öğretiminde kullanılabilmesi için gerekli tanıtım ve eğitim çalışmalarının yürütülmesi, öğreticilere bu konuda farkındalık ve tecrübeler kazandırılması faydalı olacaktır.

H5P türlerinin tamamı kullanılarak yabancı dil öğretimine yönelik örnek içerikler oluşturularak dil öğreticilerine kolaylık (esinlenme) sağlanabilir.

Yabancı Dil Öğretim Merkezleri ve Türkçe Öğretim Merkezleri için uzaktan eğitim alt yapısı geliştirilirken xAPI standartlarına uygun olması sağlanabilir. Bu sayede eğitim alt yapısını kullanan yabancı dil öğretmenlerinin H5P içeriklerini dil öğretiminde kullanması kolaylaştırılabilir.

Kaynakça

Bloom, B.S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw-Hill.

Cambridge Assessment English. (2018). The cambridge english digital framework for language teachers, https://thedigitalteacher.com/framework Erişim tarihi: 10.06.2021.

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.

H5P, https://h5p.org, Erişim tarihi: 01.06.2021.

Hart, J. (2020). Top tools for learning 2020, https://www.toptools4learning.com/analysis-2020/ Erişim tarihi: 10.06.2021.

Lumi, https://lumi.education, Erişim tarihi: 01.06.2021.

Sarıgül, K. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çevrim içi süreç değerlendirme araçları. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 2021 Yunus Emre*

ve Türkçe Yılı Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Özel Sayısı, 56-80. DOI: 10.47948/efad.922748

Uzun, N. ve Keleş, Ö. (2012). İlköğretim öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyon düzeylerinin değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(20), 313-327.

xAPI, (2021). SCORM vs the Experience API (xAPI), https://xapi.com/scorm-vs-the-experience-api-xapi, Erişim tarihi: 01.06.2021

EĞİTİM VE ARAŞTIRMADA YÖNELİMLER

Editörler

Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ

Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK

Bilgi çağında yaşıyoruz. Bu çağda bilginin hızla artması ve teknolojik gelişmeler her alanda köklü değişikliklere neden olmaktadır. Bu gelişmeler sonucu "Dijital Dönüşüm Çağı, Toplum 5.0, Süper Akıllı Toplum" gibi yeni kavramlar gündeme gelmektedir. İnsanlık tarihinin beşinci dönemi temsil eden Toplum 5.0 ile teknolojinin insanlığın yararına kullanıldığı, insan merkezli bir toplum hedeflenmektedir. Böylece insan ve toplumu temel alan, sosyal sorunların çözümüne odaklanan, yeni ve akıllı bir toplum amaçlanmaktadır.

Eğitim, dünyamızdaki bu gelişmeleri dikkate almak ve öğrencileri giderek karmaşıklaşan bir topluma ve iş yaşamına hazırlamak durumundadır. Örneğin dünyayı anlamak, farklı insanlarla iş birliği yapmayı öğrenmek, sorumluluk almak, kendini ve mesleğini geliştirmek gibi. Gelişmelere uyum sağlamak için bireyin sadece bilgi öğrenmesi, ezberlemesi ya da mevcut bilgilerini artırması yeterli olmamaktadır. Bireyin öğrendiklerini anlama, uygulamaya aktarma, zihninde yapılandırma, yeni bilgiler üretme gibi bir dizi beceri geliştirmesi zorunlu olmaktadır. Bu amaçlarla uluslararası kurum ve kuruluşlar geleceğin becerilerini belirlemektedir.

Avrupa Birliği 2006 yılında "Hayat Boyu Öğrenme İçin Anahtar Beceriler" başlığı altında sekiz beceri belirlemiştir. Bu becerilerin ilk, orta, yüksek her düzey eğitim programlarında ele alınması öngörülmüştür. Ardından UNESCO 21.yüzyılın becerilerini belirlemiştir. UNESCO'ya göre günümüz öğrencilerini 21.yüzyılın iş ve toplum yaşamına hazırlamak en önemli çalışmalardan biridir. Uluslararası gelişmeler, yeni teknolojiler, göç, rekabet, çatışmalar, çevre sorunlar, politik değişmeler vb. öğrencilere 21. yüzyılda başarılı olmaları için gerekli bilgi ve becerilerin kazandırılmasını gerektirmektedir. Bunlar üst düzey düşünme, sorun çözme, derinlemesine öğrenme, iletişim kurma, iş birliği yapma, üretkenlik, yaratıcılık gibi sıralanmaktadır. 2030 yılına kadar eğitim çalışmalarında öğrencilere eleştirel düşünme ve sorgulama yapma, kendi değerlerini açıklama, sürekli ve olumlu bir gelecek hayal etme, bildiklerini uygulamaya aktarma, geleneksel ve yeni olanlar arasında ilişki kurmayı öğrenme gibi becerilerin kazandırılması öngörülmektedir.

Eğitim alanındaki bu yönelimler, yani bireylere 21. yüzyıl becerilerini kazandırma, sürdürülebilir kalkınma eğitimi, hayat boyu öğrenme, dijital toplum oluşturma gibi çabalar öğrenen toplum ve okuryazar bir dünya oluşturmayı amaçlamaktadır. Böylece bilgi yerine beceri eğitime yönelme, hayat boyu öğrenme becerilerini giderek yaygınlaştırma, 21. yüzyıla uyum sağlamak için yeni ve farklı beceriler geliştirme derken bilgi toplumundan beceri toplumuna geçişin temelleri atılmaktadır.

Eğitim ve Araştırmada Yönelimler teması ile hazırlanan bu kitapta beş bölüme yer verilmiştir. Kitabın okuyuculara ve alana katkı getirmesini dileriz.

E-ISBN 978-605-70134-5-3

Adres: Cebeci Mahallesi Tanyeli Sokak Yaman Apt. 22/A
Çankaya/ ANKARA www.sead.com.tr

sead@sead.com.tr