EĞİTİMDE ARAŞTIRMA VE DEĞERLENDİRMELER

Aralık 2022

Editörler

Doç. Dr. Onur ZAHAL

Dr. Öğr . Üyesi Kübra Dilek TANKIZ

gece kitaplığı

İmtiyaz Sahibi / Publisher • Yaşar Hız
Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • Eda Altunel
Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Gece Kitaplığı
Editörler / Edıtors • Doç. Dr. Onur ZAHAL
Dr. Öğr . Üyesi Kübra Dilek TANKIZ
Birinci Basım / First Edition • © Aralık 2022
ISBN • 978-625-430-539-9

© copyright
Bu kitabın yayın hakkı Gece Kitaplığı'na aittir.
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz.
The r ight to publish this book belongs to Gece Kitaplığı.
Citation can not be shown without the source, reproduced in any way without permission.

Gece Kitaplığı / Gece Publishing
Türkiye Adres / Turkey Address: Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak Ümit Apt. No: 22/A Çankaya / Ankara / TR
Telefon / Phone: +90 312 384 80 40
web: www.gecekitapligi.com
e-mail: gecekitapligi@gmail.com

Baskı & Cilt / Printing & Volume
Sertifika / Certificate No: 47083

Eğitimde Araştırma ve Değerlendirmeler

Aralık 2022

Editörler

Doç. Dr. Onur ZAHAL
Dr. Öğr . Üyesi Kübra Dilek TANKIZ

Bölüm 14
TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİNDE İÇERİK TEMELLİ DİL ÖĞRETİMİ
Melike DOĞRUL, Didem KOBAN KOÇ..... 271

Bölüm 15
FEN BİLİMLERİ DERS KİTAPLARINDAKİ "İNSAN VE ÇEVRE" İLE "ENERJİ DÖNÜŞÜMLERİ VE ÇEVRE BİLİMİ" ÜNİTELERİNDEKİ ETKİNLİKLERİN 21. YÜZYIL BECERİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ
Güliz AYDIN, Şule GÜVENÇ..... 287

Bölüm 16
ORTAOKUL ÖĞRENCİLİRİNİN MÜZİK DİNLEME ALIŞKANLIKLARI İLE DUYGUSAL DURUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİ
Derya DENGIZEK 303

Bölüm 17
RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDAKİ GÖRSELLERİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ: FERİDUN ORAL ÖRNEĞİ
Serap UZUNER YURT, SELMA TAŞKESEN 323

Bölüm 18
UZAKTAN EĞİTİMDE ÖĞRENME STİLLERİ
Serkan DÜZGÜN..... 339

Bölüm 19
SINIF ÖĞRETMENİ ADAYLARIYLA FEN KONULARINDA ZİHİN VE KAVRAM HARİTALARI UYGULAMALARI
Güliz AYDIN, Nida ÖZSERİN..... 371

BÖLÜM 18

UZAKTAN EĞİTİMDE ÖĞRENME STİLLERİ

Serkan DÜZGÜN[1]

1 Dr. Öğr. Üyesi Serkan Düzgün, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, ORCID: 0000-0001-8635-4181

Öğrenenlerin bireysel farklılıklarından öğrenme stillerinin eğitim sürecindeki etkisi yadsınamaz. Uzaktan eğitimde de öğrenme stillerinin önemine değinen bu bölümde; öncelikle, uzaktan eğitim yaklaşımlarına değinilmiştir. Ardından; uzaktan eğitimde kullanılan öğretim uygulamaları, öğrenme stilleri, uzaktan eğitimde kullanılan teknolojiler ve öğrenme stilleri bağlamında sınıflandırılmış web 2.0 araçlarına örnekler verilmiştir.

Uzaktan Eğitim Yaklaşımları

Uzaktan eğitim kavramı öğrenen ve öğretenin birbirinden uzak olması temeline dayanmaktadır. Fakat bu uzaklık sadece fiziksel ve zamansal uzaklıkla ifade edilemez. Bunun yanında öğrenen ve öğreten arasındaki zihinsel uzaklık da önemlidir (Moore, 2013). Uzaktan eğitim yöntem ve araçları; öğrenen ile öğretim elemanı arasındaki zihinsel uzaklığın azaltılması yolunda önemli fırsatlar sunar (Simonson, Zvacek & Smaldino, 2019). Buna karşın yüz yüze eğitim çoğunlukla kitlesel olarak gerçekleştirildiğinden; öğrenmenin bireyselleştirilmesi açısından zihinsel uzaklığın azaltılması, uzaktan eğitime göre daha zor olabilir.

Uzaktan eğitimi tanımlarken bazı ilkeleri göz önünde bulundurmamız gerekir. Uzaktan eğitimde zaman ve mekân bağımsızlığı ile güncel teknolojilerin kullanılması önemli olmakla birlikte bu teknolojilerin kullanımındaki öğrenme ve öğretme yaklaşımları, öğrencilerin bireysel gereksinimleri, ön öğrenmeleri, öğrenme stilleri göz önünde bulundurularak kurumsal bir yaklaşımla etkileşimli öğrenmeyi gerçekleştirmek gerekir. Uzaktan eğitimin gerçekleştirilmesine yönelik farklı yaklaşımla vardır. Bu bölümde, kuramlardan öne çıkan; bağımsız çalışma, etkileşimsel uzaklık ve işbirliğine dayalı özgürlük kuramlarına yer verilmiştir.

Wedemeyer'ın (1981) ortaya koyduğu bağımsız çalışma kuramıyla; uzaktan eğitimde, öğrenenin öğretim elemanından ayrı olduğu temeline dayanarak bazı ilkeler ortaya koymuştur. Bu kurama göre; öğrenme süreçleri teknolojik araçlarla gerçekleştirilmektedir. Öğrenme sürecinde; öğrenenin bireyselleşmesi, öğrenme ilerlemesinden sorumlu ve etkin olması temel kriterdir. Hedef ve etkinlik seçiminde öğrenen özgürdür ve öğrenme, öğrencinin kendi ortamında gerçekleşir (Simonson, Schlosser & Hanson, 1999).

Moore (2013), etkileşimsel uzaklık kuramıyla; uzaklığı öğrenen ile öğreten arasındaki psikolojik ve iletişimsel boşluk olarak ifade etmektedir. Bunu etkileşimsel uzaklık olarak adlandırır. Bu görüşe göre etkileşimsel uzaklık, özel öğretim teknolojileri kullanılarak azaltılabilir. Bu yaklaşımda, öğretim teknolojilerini genel olarak uzaktan eğitim olarak tanımlayabiliriz. Psikolojik boşluğu, bir yönüyle; öğrenen ile öğretim elemanının farklı öğrenme stillerine sahip olması ile de ilişkilendirebiliriz. Moore (2013) etkileşimsel uzaklığı iki boyutta ifade eder. Birincisi; diya-

log ve yapıdır. Öğreten ve öğrenenlerin öğrenme stilleri; dersin yapısını ve diyaloğu etkilemektedir. Dersin tasarımı ve öğretim programlarının yapılandırılmasında öğrenenlerin bireysel ihtiyaçları ve öğrenme stillerinin ön planda tutulması etkileşimsel mesafenin azaltılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Moore'un (2013) etkileşimsel uzaklıkta ortaya koyduğu ikinci ilke ise öğrenen özerkliğidir. Öğrenen kendi öğrenme hedeflerini kontrol ederek başarmaya çalışmalıdır. Öğrenen tamamen özerk olduğunda öğreten ile düşük düzeyde diyalog kurmaktadır. Oysaki yapının az, öğrenen özerkliği ve diyaloğun yüksek olduğu öğretim süreçlerinde etkileşimsel uzaklık azdır. Bunun yanında yapının hiç olmadığı öğrenme süreci nitelikli bir uzaktan eğitim için uygun değildir.

Uzaktan eğitim kuramlarından bir tanesi de işbirliğine dayalı özgürlük kuramıdır. Paulsen (2008) tarafından ortaya konulmuştur. Bu kuram da; öğrenen kendi öğrenme sürecini kontrol etme isteğindedir. Bununla birlikte kendini öğrenme topluluğuna yakın, toplulukla işbirliği içinde olacak şekilde bireysel özgürlüğe de sahip olmalıdır. Bu bakış açısına göre; işbirliği kavramı, öğrenenin grup içerisinde diğer bireylerle etkileşimini, özgürlük kavramı ise bu etkileşim sürecindeki bireysel özgürlüğünü ifade etmektedir. Bu kuramın üç temel ilkesi vardır. Birincisi; gönüllü ve etkin katılım, ikincisi; bireysel özgürlüğü destekleyen teknolojik araçların kullanımı, üçüncüsü; işbirlikçi çalışmayı destekleyen teknolojik araçlardır. Bu kuram; yedi bileşen ile ele alınmaktadır. Bunlar; işbirliği, zaman özgürlüğü, mekân özgürlüğü, öğrenme hızı özgürlüğü, ortam özgürlüğü, erişim özgürlüğü ve öğretim izlencesi özgürlüğüdür.

Uzaktan Eğitimde Kullanılan Öğretim Uygulamaları

Öğrenen ile öğreten arasındaki uzaklığın azaltılmasında farklı öğretim uygulamaları gerçekleştirilebilir. Bu uygulamalardan yaygın olanları şunlardır:

Öz Yönelimli Öğrenme: Öğretim faaliyetleri öğrenen tarafından düzenlenmektedir (Song & Hill, 2007). Bu sayede öğrenenin kendi hızında ilerlemesi, öğrenme sürecini bireyselleştirebilmesi ve bağımsız öğrenebilmesi mümkündür. Öz yönelimli öğrenmeye göre; öğrenenlerin öğrenme amaç ve etkinliklerini kontrol etme özgürlükleri bulunmaktadır. Öz yönelimli öğrenme süreci: hedeflerin belirlenmesi ile başlar, sonrasında hedeflere yönelik kaynakların bulunması ve öğrenme etkinliklerinin benimsenmesi süreci ile devam eder. Öğrenenin kendi öğrenme planını yapması, zaman yönetimini gerçekleştirmesi, öğrenme etkinliklerini belirlemesi etkinliklerin benimsenmesi sürecini ifade etmektedir. Öğrenen, öğrenme sürecindeki performansını izler ve değerlendirir. Son olarak hedeflediği amaca ulaşıp ulaşmadığını ve kendisine yönelik faydasını değerlendirir (Kim, Olfman, Ryan, & Eryilmaz, 2014).

İşbirlikli Öğrenme: İki veya daha fazla öğrenenin ortak hedef doğrultusunda etkileşim halinde öğrenmelerini gerçekleştirdikleri süreçtir. İşbirlikli öğrenme ile sosyal etkileşim sağlanır, yeni anlayışlar ve bilgiler geliştirilebilir. Bu öğrenme yönteminde, öğrenenler birbirlerinden öğrenebilirler (Akdemir & Koszalka, 2008). Bu süreçte dikkat edilmesi gereken birkaç nokta vardır. Bunlar; gruptaki öğrenenler farklı bakış açılarına sahip olmalıdır, grup içerisindeki öğrenenlerin bireysel performansları belirlenmelidir, öğretim elemanları tarafından öğrenenlere yönlendirme ve geri bildirim yapılmalıdır, son olarak öğrenme sürecinde akran ve grup değerlendirme araçları kullanılmalıdır.

Küçük Grup Çalışmaları: Öğrenenlerin, grup içerisinde belirli bir içeriği tartışmasına, gerçek yaşamla ilişkili problemler çözmesine, öğrenenlerin birlikte üretmesine fırsat veren bir yaklaşımdır (Morrison, Ross, Morrison & Kalman, 2019). Tartışma grupları, rol oynama grupları ve eğitici oyun grupları gibi farklı uygulama türleri vardır. Tartışma gruplarında öğrenenler kendi düşünce ve görüşlerini sorgulayabilir ve biçimlendirebilirler. Rol oynama gruplarında öğrenenler farklı rollerle drama etkinlikleri gerçekleştirebilirler. Eğitici oyun gruplarında ise öğrenenler rekabet içerisinde öğrenme süreçlerini gerçekleştirebilirler.

Proje Temelli Öğrenme: Öğrenenlerin kazanımlarını sergileme açısından yaratıcı bir ortam sunar (Bell, 2010). Grup veya bireysel gerçekleştirilebilen, görev odaklı, yaparak yaşayarak öğrenme deneyimi sunan ve sonucunda ürün ortaya koyan bir süreci kapsamaktadır. Proje temelli öğrenme süreci, bilimsel düşünme stratejileri ve analitik düşünme becerileri işletilerek gerçekleştirilir.

Uyarlanabilir Öğrenme Ortamları: Kişiselleştirilmiş bir öğrenme sürecini oluşturur. Farklı beceri, hazır bulunurluk, öğrenme stillerine sahip öğrenenlerin ihtiyaçlarına yönelik öğrenme sürecinin gerçekleştirilmesidir (Truong, 2016). Öğrenenlerden ve öğretim elemanlarından alınan bilgiler doğrultusunda öğrenenlere en uygun öğrenme ortamı sunulur. Bu ortam öğrenenlerin öğrenme sürecinde gösterdiği tutum ve davranışlara göre şekillenebilir.

Ders Anlatım Yöntemi: Bilgi aktarmanın en hızlı yolu olarak kabul edilebilir. Etkili olabilmesi için ön hazırlık oldukça önemlidir. İçeriklerin yapılandırılmış olması, çoklu ortam öğeleri ile zenginleştirilmesi, anlatım süresinin kısa tutulması, uzun konuların parçalara ayrılması bu yöntemin etkililiğini arttırmaktadır (Kaur, 2011).

Bağımsız Çalışmalar: Öğrenenler bireyselleştirilmiş öğrenme çerçevesinde çeşitli öğrenme faaliyetlerine katılarak ürünler oluşturabilirler. Öğrenenlerin temel düzeyde, araştırma becerileri ve yüksek düzeyde öz düzenlemeli öğrenme becerileri olması gereklidir. Bu uygulamanın etkili

olabilmesi için kaynakların sunumu, yeterli çalışma süresi, öğretmen ile etkileşim olanakları, değerlendirme kriterleri, geribildirim ve paylaşım imkânlarının sunulması gereklidir.

Tartışma Grupları: Öğrenenlerin farklı fikir ve davranış kalıplarını çözümlemeye teşvik ederek onların eleştirel düşünme becerilerinin gelişmesine yardımcı olan bir yöntemdir (Brookfield, & Preskill, 2012). Küçük gruplarda eşzamanlı tartışmalar, büyük gruplarda eşzamanlı olmayan tartışmalar daha etkilidir. Tartışma sürecinde bazı ilkelere dikkat edilmelidir. Öncelikle tartışma kuralları belirlenmelidir. Belirsizlik oluşturan problem durumları ortaya konmalı ve öğretim elemanı tarafından derinleştirici/açıklayıcı sorular sorulmalıdır. Konu bağlamından kopuk paylaşımlar, öğretim elemanı tarafından takip edilmeli ve tartışmanın odağı dağıtılmamalıdır.

Öğrenme Stilleri

İnsanlar farklı fizyolojik özelliklere, karakterlere ve mizaçlara sahiptirler. Her insan farklı aile yapısından, sosyal ortamdan, farklı kültürlerden etkilenmekle birlikte karşılıklı iletişim ve etkileşim ile karakterleri ile mizaçları da şekillenebilmektedir. Bu değişimin gerçekleştiği, etkileşim ve iletişim süreci en etkili öğrenme ile gerçekleşmektedir.

Öğrenme, bireyin; duygu, düşünce ve ifadesinde meydana gelen değişim olarak tanımlanabilir (Baytekin, 2001). Stil kavramı ise yöntem farklılıklarını tanımlamak amacıyla kullanılan bir kelimedir. Stil kelimesi, insanların herhangi bir konudaki yaygın tercihlerini ifade etmektedir. Öğrenme stili kavramı ise herhangi bir kişinin bilgiyi algılama, işleme, düzenleme ve anlamlandırma konusundaki karakteristik ve tutarlı yaklaşımları olarak tanımlanmaktadır (Şimşek, 2004). Boydak (2014), öğrenme stillerine doğuştan sahip olunduğunu ve insanlar arasındaki biyolojik farklılıklardan kaynaklandığını öne sürmektedir. Öğrenme stilleri, doğuştan gelen bir özellik olmakla birlikte sonradan geliştirilebilen ve insanların birbirleri üzerinde üstünlük kurma sınıflamasından çok insanların birbirleri arasındaki farklılıkları ortaya koyan bir kavram olarak da tanımlanabilir.

Öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz ardı etmek öğrenme sürecinin verimliliğini düşürmektedir. Bu durumda, öğretim süreci çoğunluk içindeki azınlığa hitap etmektedir. Oysa bireylerin kendilerine özgü karakteristik özellikler taşıyan farklı öğrenme süreçlerinin gerçekleştirilmesinin, tutuma ve başarıya olumlu etkileri bulunmaktadır. Literatürde onlarca öğrenme stili yaklaşımı tanımlanmakla birlikte yaygın olarak ön plana çıkan birkaç öğrenme stili yaklaşımından bahsedilebilir. “Dunn ve Dunn, Kolb, Gregorc, Felder-Silverman ve Grasha-Reichmann öğrenme stili konusunda yapılan çalışmalardan bazılarıdır (Gülbahar & Alper,

2014: 423)". Öğrenme stili; insanın parmak izi veya yüzü gibi her insanda farklıdır. Sayısız öğrenme stili olmakla birlikte öğrenmeyi bireysel farklılıklara özen göstererek yapmamız gerekse de topluluklar halinde yaşayan canlılar olarak kaynak kısıtlılığını göz önünde bulundurup bazı sınırlandırmalar ve sınıflandırmalar yapmamız gerekmektedir. Bu sınıflandırmalar öğrenci ve öğretim elemanlarında bilişsel farkındalık oluşturmak için ihtiyaç duyulmaktadır.

İnsanların öğrenmek için izlediği tercihleri olarak tanımlanan öğrenme stilleri, sadece öğrencilere yönelik bir kavram değildir. Öğrenme stili, öğretim elemanlarının eğitim ortamlarında bilgiyi nasıl sunduğuna, öğrenenlerle nasıl etkileşimde bulunduğuna ve nasıl sosyalleştiğine ilişkin davranışları kapsamaktadır. Öğrenmenin başka bir tarafını oluşturan öğretim elemanı ve içerik boyutunda da öğrenme stillerinin dikkate alınması önemlidir. Çünkü öğretimi gerçekleştiren öğretim elemanının ve içerikleri hazırlayan öğretim tasarımcılarının da bir öğrenme stili vardır. Sahip olunan bu öğrenme stilleri öğrenme süreçlerini ve geliştirilen içerikleri hatta öğrenme platformlarını şekillendirebilmektedir. Dolayısıyla öğretim elemanlarının ve öğretim tasarımcılarının da öğrenme stillerinin farkında olmaları ve kendi öğrenme stillerinin dışındaki öğrencilere de hitap etmek için çaba göstermeleri önemlidir. Öğretim sürecinin gerçekleşmesinde öğretim yöntemleri ve ilkeleri yanında öğrenme stillerine yönelik yaklaşımların da işe koşulması öğrenmeyi daha verimli kılacaktır.

Grasha-Reichmann Öğrenme Stilleri Modeli

Öğrenme stillerini üç eksen üzerinde tanımlamaktadırlar. Bunlar; bağımsız-bağımlı, paylaşımcı-çekingen, işbirlikçi-rekabetçi öğrenenler olarak gruplandırılmıştır (Sonkaya & Bayraktar, 2021).

1. Bağımsız Öğrenenler: Kendi kendine çalışmayı severler ve öğrenmelerinden emindirler. Daha çok yalnız çalışmayı tercih ederler. Meraklı ve özgüveni yüksek öğrenenlerdir. Kendi hedeflerini belirleyebilirler, kendi kendine çalışma programlarını ayarlayabilen öğrenen merkezli bir yaklaşıma sahiptirler.

2. Çekingen Öğrenenler: Öğrenme süreçlerinde derse karşı ilgisiz ve sıkılgan davranışlar sergilerler. Sınıf içi faaliyetlere katılmayı sevmezler. Bu öğrenenlere öğrendiklerinin kendilerine ne kattığını ve hayatlarında nasıl kullanabileceklerini anlatmak gerekir.

3. İşbirlikli Öğrenenler: Birlikte eğlenerek öğrenmeye isteklidirler. Öğrenmeleri için sorumluluk alırlar ve ders içeriği ile ilgili bilgi isterler. Bir grup içerisinde bulunmaktan hoşlanırlar, yönergeleri takip eder ve çevreleri ile uyum sağlarlar.

4. Bağımlı Öğrenenler: İçsel motivasyonlarıyla bilgi edinmeye me-

raklı değillerdir. Genellikle kendinden istenilen ve beklenen bilgileri öğrenmeye meyillidirler. Öğretmenlerini ve arkadaşlarını, yapılacaklar için kendisine yol gösterecek bir destek olarak görürler.

5. Rekabetçi Öğrenenler: Öğrenme sürecindeki akranlarından daha yüksek başarı sağlayabilmek için çaba sarf eden öğrenenlerdir. Başarı için rekabet etmenin gerekliliğine inanırlar. Dikkat çekmekten ve ilgi odağı olmaktan hoşlanırlar.

6. Paylaşımcı Öğrenenler: Fikirlerini ve yeteneklerini akranlarıyla paylaşmaktan zevk alırlar. Arkadaşlarıyla ve öğretmeni ile işbirliği yaparak bir grup içerisinde bulunmayı tercih ederler.

Algısal Öğrenme Stilleri

Algısal yaklaşımda görsel, işitsel, oku/yaz ve kinestetik/dokunsal olmak üzere dört temel öğrenme stili tanımlanmaktadır (Fleming, 1995; Fleming & Bonwell, 2001, Leite, Svinicki & Shi, 2009). Öğrenme süreci içerisinde öğretim elemanı tarafından gerçekleştirilen etkinliklerde kullanılan uyarıcıların öğrenciler tarafından hangi duyu organları tarafından alındığı onların algısal öğrenme stillerini belirlenmektedir. Yani algısal öğrenme stilleri öğrenme süreci açısından değerlendirildiğinde; bilginin hangi duygular ile alındığı, hangi duyularla işlendiği ve ifade edildiği temeline dayanmaktadır (Erden & Altun, 2006). Bu çerçevede göz ardı edilmemesi gereken önemli bir husus insanların genellikle tek bir algısal öğrenme sitiline sahip olmadıkları, çoğu zaman birden çok algısal öğrenme sitiline sahip olabilmeleridir (Boydak, 2014; Düzgün, 2018; Erden & Altun, 2006; Fleming, 1995; Fleming & Bonwell, 2001; Leite, Svinicki & Shi, 2009; Şimşek, 2002).

Öğrencilerin öğrenme sürecinde duyu organlarına bağlı olarak gerçekleşen ve tanımlanan algısal tercihleri sıklıkla karşımıza çıkan kavramlardır. Algısal öğrenme stilleri; öğrencilerin öğrenme sürecinde öğrenmeyi hangi duyu organından gelen uyarılarla kolayca öğrenebildiğini ifade eden; görsel, işitsel, dokunsal, kinestetik stiller olarak tanımlanabilir. Öğrencilerin algısal öğrenme stillerinden hangisine sahip olduklarının tespit edilerek o öğrenme sitiline uygun öğrenme etkinlikleri ile daha etkili bir iletişim kurulabilir ve öğrenme daha verimli hale getirilebilir.

Flemming (2006) VARK Algısal Öğrenme Stili Modeli

Algısal öğrenme stili yaklaşımlarından bir de; Fleming (1995) tarafından geliştirilen VARK (Visual, Audiotary, Read/Write, Kinesthetic) modelidir. Görsel, işitsel, oku/yaz ve kinestetik olmak üzere dört öğrenme stili olduğunu ifade etmiştir (Fleming, 1995).

Görsel Öğrenenler: En kolay gözleriyle inceledikleri olayları daha

iyi öğrendiklerini ve hatırladıklarını, öğrenme sürecinde görsel uyarıcılara daha çok ihtiyaç duyduklarını söyleyebiliriz. Görsel öğrenenler sözel etkinliklerde, genellikle odaklanma güçlüğü çekerler ve dikkatleri çabuk dağılır. Özel yaşamlarında dağınıklıktan hoşlanmadıklarını ve titiz olduklarını söyleyebiliriz. Planlı olmayı severler ve işlerinin plan dışına çıkmasından büyük rahatsızlık duyarlar. Öğretim süreçlerinde gelişmiş hayal kurma becerilerini kullanırlar ve öğrenme de görsel sembolleri kullanmayı sıklıkla tercih ederler. Genellikle karşılıklı iletişimde göz teması kurarlar. Göz temasından kaçındığı durumlarda daha çok zihinsel imgeleri canlandırmaktadırlar. Öğrenme süreçlerinde şekillerle yazmaktan ve çizmekten hoşlanırlar. Karşılıklı iletişimde vücutları ve yüzleri karşısındaki kişiye dönüktür ve konuşurken karşındakinin ağzına ve gözüne bakmayı tercih eder. Dış görünüşlerine kılıklı kıyafetlerine önem verirler mutlaka kendilerine özgü bir düzenleri vardır. Çok iyi gözlem yeteneğine sahiptirler. Görsel öğrenenler öğrenme sürecinde sözel anlatımların; jestler baş sallamaları, mimiklerle desteklenmesini ve göz teması kurulmasını isterler. Gördüklerini daha iyi hatırlayabilirler. Genellikle olayları, hafızalarına görsel imgeler olarak kaydeden görsel öğrenenler aynı görüntüyü hatırlayabilirler.

İşitsel Öğrenenler: Öğrenme sürecinde konuşmayı ve dinlemeyi sevenler. Genellikle sözlü iletişim yöntemlerini tercih ederler. İşittiklerini daha iyi anladıklarını ve hatırladıklarını söylemek mümkündür. Genellikle sözlü anlatım etkinliklerinden hoşlanırlar. Soru sormak, tartışmalara katılmak, sesli okumak ve ses kayıtlarını dinlemek onların öğrenme etkinliklerinde sıklıkla yer alır. İşitsel öğrenenler ahenkli konuşmayı severler ve ses tonlarını iyi ayırt ederler. Müziğe duyarlıdırlar, müzik dinlemeyi ve söylemeyi severler. İkili iletişimde yüz yüze olmasalar, görmeseler bile ses tonlarını ve ifade biçimlerini anlayabilirler. İşitsel öğrenenler; sözsüz iletişimin onaylama veya reddetme davranışlarını sesli ifadeleri (hı, hı; cık vb.) kullanarak gerçekleştirirler. Göz temasını sık kullanmazlar. Bu yüzden ikili iletişimde farklı öğrenme stillerine sahip bireyler tarafından dinlenmiyormuş hissi oluşabilir. Bir soru sorarken veya bir soruya cevap verirken, dışından veya içinden ifadeleri tekrar etme ihtiyacı duyabilirler. İşitsel öğrenenlerin bazıları sadece dinlemeyi tercih ederken bazıları ise sık sık söz alıp konuşmayı, öğrendiklerini ve düşündüklerini ifade etmeyi isterler. Düşüncelerini paylaşabilecekleri ortamların oluşturulması önemlidir. Kelime dağarcıkları oldukça geniştir ve doğaçlama yaparak konuşabilirler.

Oku/Yaz Öğrenenler: Yazılı dil olarak sunulan bilgileri daha etkili bir şekilde öğrenmektedir. Ders kitapları, sözlükler ve ders notları vb. yazılı metinleri sıklıkla kullanırlar. Renk kodlamalarını kullanırlar. Önemli gördükleri kelime ve sözcükleri renklerle vurgularlar. Ayrıca anahtar bilgileri

vurgulayan cümleleri yazıp, diyagramlar için yazılı açıklamalar yapalar. Ezberlenmesi gereken bilgiler için görsel hatırlatıcılar hazırlarlar. El notu ve özetler hazırlamakta, yazılı sınav ve testlerde başarılıdırlar. Kelimeleri öncelikleri ve kategorilerine göre sıraya koyma eğilimi göstermektedirler. Dikey ve sola hizalanmış düzenleme listelerini kullanırlar.

Kinestetik Öğrenenler: Vücutlarının tamamını kullanarak sözsüz iletişim becerileri ile öğrenmeyi tercih ederler. Genellikle görsel ve işitsel mesajları tam olarak algılayamazlar. Vücut hareketleri ile ortaya koydukları sözsüz iletişim becerileri ile öğrenme stillerini birleştirirler. Öğrenme sürecinde genellikle hareket etmekten, taklitler ve canlandırmalar yapmaktan hoşlanırlar. Okuma etkinliğini pasif bir aktivite olarak gördükleri için oturdukları yerde ileri geri sallanır, ayaklarını veya ellerini hareket ettirirler. Öğrenme sürecinde sıklıkla kullanılan; şema, harita, fotoğraf gibi görsel araçları kullanmayı pek tercih etmezler. Mümkün olduğunca; deney yapmayı, kısa ve sık mola vermeyi, karşılıklı iletişim halinde iken sürekli vücutlarını kullanmayı tercih ederler. Öğrenme sürecinde sınıf yerine okul bahçesi gibi dış mekânlarda etkinlik yapmak onlar için daha zevklidir. Kinestetik öğrenenler somut bir şeyler üretmeye özel ilgi duyarlar. Kinestetik öğrenenler için karşılıklı iletişimde yüz yüze olmak ya da göz teması kurmayı beklemek doğru olmayabilir.

Dokunsal Öğrenenler: Kinestetik öğrenenlere benzer özellikleri bulunmakla birlikte, dinlerken ve anlatırken çoğunlukla ellerini kullanırlar. Bazı yaklaşımlarda kinestetik tercih içinde değerlendirilir. Somut bir materyale dokunma imkânları olmadığı zamanlarda okudukları metinlerin altını çizenler, not alırlar veya çizim yaparlar. Karşılıklı iletişimde bilinçli veya bilinçsiz elleriyle karşısındaki kişiye dokunurlar. Elleriyle temas kurmak dokunsal öğrenenler için öğrenme sürecinde etkili iletişim kurmanın önemli bir parçasıdır. Dokunsal öğrenenler karşılıklı iletişimde genellikle karşısındakinin el ve kol hareketlerine odaklanırlar. Bu yüzden jest, mimikler ve göz teması ile gerçekleştirilen sözsüz iletişim mesajlarında yanlış anlaşılmalar yaşayabilirler. Gördüklerini ve işittiklerini hatırlamak da zorlanırlar. Dokunsal öğrenenlerle sürekli konuşmak ya da göz teması kurmak yeterli bir iletişim yöntemi olmayacaktır.

Reinert (1976) Algısal Öğrenme Stili Modeli

Bu öğrenme stilinde, bilişsel becerilerin gelişimi ön plandadır. Öğrencilerin öğrenme stilleri; görerek, işiterek, sözlü semboller ve hareket temelli olmak üzere dört ayrılmıştır (Sonkaya & Bayraktar, 2021).

1. Görerek Öğrenenler (Görme Duyusu): Öğrenirken gösterileri izlemekten hoşlanırlar renkleri ve görsel ayrıntıları çok iyi hatırlarlar, görsel kontrolü sağlamada yetkindirler, sessiz ortamları tercih ederler, uzun süre çalışabilirler. Düşüncelerini düzenlemede grafikleri kullanabilir, harita-

ları okuyabilir, zihinsel canlandırma yapabilir, akış şemalarını kullanabilirler.

2. İşiterek Öğrenenler (İşitme Duyusu): Görsel konularda dikkatleri ve hafızaları zayıftır. Öğrenme sürecine daha çok dinleyerek katılırlar. Sesli okuduklarında metni anlamada daha başarılı olurlar. Problem çözme sürecinde, kendi kendilerine konuşmayı ve başkalarına anlatmayı severler. Akıcı ve düzgün konuşurlar, sözlü sınavlarda daha başarılıdırlar.

3. Sözel Sembollerle Öğrenenler: Görsel konularda dikkat seviyeleri azdır. Tekrarlayarak öğrenirler, sözel şekilde özetlemeye önem verirler. Düşüncelerini; yazma, not alma ve liste oluşturma ile düzenlerler.

4. Hareket Temelli Öğrenenler (Dokunma Duyusu): Yaparak yaşayarak öğrenirler, uzun süre dinleyemediklerinden konuşanın sözünü sık sık keserler. Çalışırken sık ara vermeye ihtiyaç duyarlar, güvenli konforlu ortamı tercih ederler. Konuşurken, yazarken ve okurken sürekli ayaklarını sallarlar. Yaptığı işlerle ve testlerle değerlendirildiğinde daha başarılı olurlar. Dokunmaktan ve kucaklanmaktan hoşlanırlar (Yeşilyurt, 2019).

Uzaktan Eğitimde Kullanılan Teknolojiler

Uzaktan eğitimde; basılı, görsel, işitsel, dijital araçlar kullanılmaktadır. Özellikle dijital teknolojiler uzaktan eğitim de bağımsız ve işbirlikli çalışmayı destekleyebilecek, öğrenenlerin farklı öğrenme stillerine hitap edebilecek araçlara sahiptir. Bu teknolojilerin uygun öğretim yöntemleri kullanılarak öğrenme stillerine uygun seçimi ile etkili ve verimli bir uzaktan eğitim süreci gerçekleştirilebilir.

Dijital bulut araçları, tartışma grupları, wikiler, sosyal ağlar, sanal sınıflar işbirlikli ve paylaşımcı öğrenenleri destekleyen uzaktan eğitim araçları iken, bloglar, sanal gerçeklik ortamları, arttırılmış gerçeklik ortamları, e-kitaplar, podcastler, video platformları, açık eğitim kaynakları, kitlesel açık çevrimiçi dersler; bağımsız ve çekingen öğrenenleri destekleyen teknolojiler olarak sıralanabilir. Eğitsel yazılımlar ve web tabanlı eğitsel oyunlar rekabetçi ve bağımlı öğrenenler için etkili uzaktan eğitim teknolojileridir.

Algısal öğrenme stilleri açısından bakıldığında; video platformları, kavram haritası araçları, resim ve video geliştirme araçları, sanal sınıflar görsel öğrenenler için tercih edilebilecek araçlarken; podcastler, radyo programları, ses düzenleme araçları, seslendirme teknolojisine sahip platformlar işitsel öğrenenler için tercih edilebilir. Bloglar, wikiler, açık eğitim kaynakları, e-kitaplar, z-kitaplar, bulut bilişim tabanlı yazım ve sunum araçları oku/yaz öğrenenler için tercih edilebilir araçlarken üç boyutlu etkileşimli animasyonlar, simülasyonlar, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik araçları kinestetik öğrenenler için tercih edilebilir.

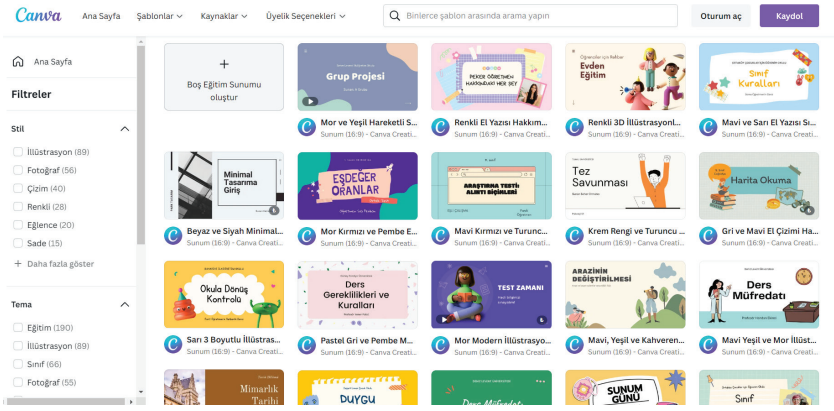
Sonuç olarak; uzaktan eğitimdeki etkileşimsel mesafenin azaltılması için etkili bir iletişimin gerçekleşmesi önemlidir. İletişim sürecini etkileyen en önemli faktörlerden biri de öğrenme stilleridir. Dolayısıyla uzaktan eğitim sürecinde öğrenen ve öğretim elemanlarının kendi öğrenme tercihleri hakkında ön bilgiye sahip olmaları ve bu farkındalık ile öğrenme süreçlerini tasarlarken ve gerçekleştirirken birden çok öğrenme stiline hitap eden bir yaklaşımla süreçleri gerçekleştirilmelidir. Bu kapsamda öğrenenlere ve öğretim elemanlarına ön bilgi olması amacıyla; öğrenme stillerine göre sınıflandırılmış örnek web 2.0 araçları yukarıda sınıflandırılmıştır. Öğrenme stilleri bağlamında sınıflandırılmış web 2.0 araçları detaylı olarak aşağıda anlatılmaktadır.

Öğrenme Stilleri Bağlamında Sınıflandırılmış Web 2.0 Araçları

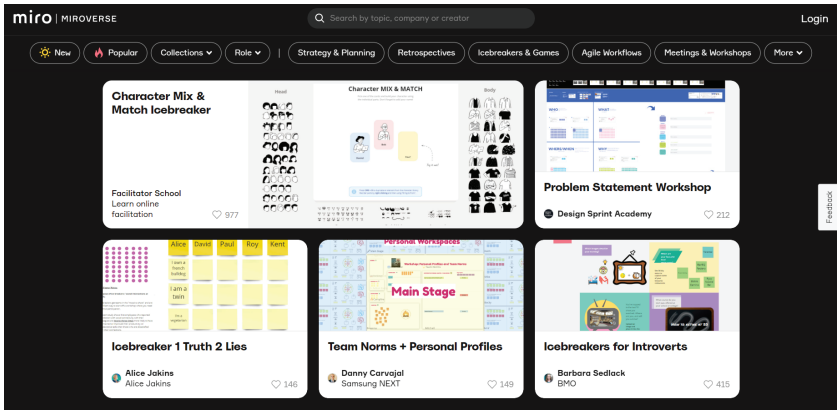
Bu bölümde; Flemming'in algısal öğrenme stillerine (görsel, işitsel, oku/yaz, kinestetik) ve öğrenme stillerini (Fleming & Bonwell, 2001); bağımsız-bağımlı, paylaşımcı-çekingen, işbirlikçi-rekabetçi öğrenenler olarak gruplandıran Grasha-Reichmann öğrenme stillerine göre (Sonkaya & Bayraktar, 2021) web 2.0 araçları sınıflandırılmıştır.

GÖRSEL, PAYLAŞIMCI, İŞBİRLİKLİ ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

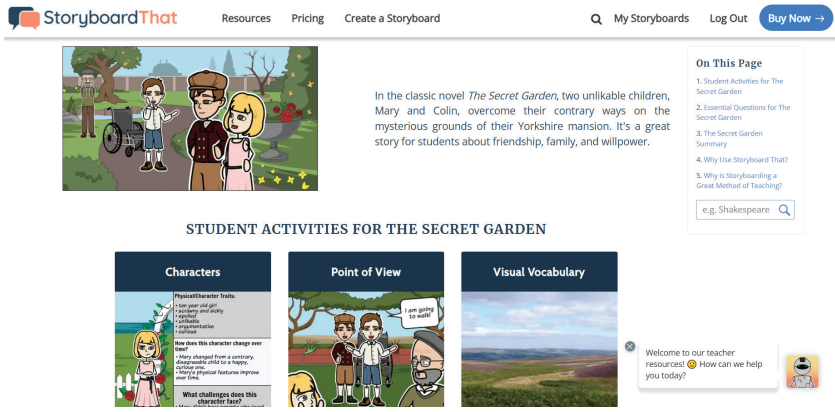
Canva: Öğrenme içeriklerinin sunumlarda ve proje tabanlı öğrenmede görsel materyaller tasarlamak için kullanılan bir araçtır. Sunum, afiş, kartvizit, logo, davetiye tasarlama, video, özgeçmiş oluşturma gibi etkileşimli görsel materyalleri hazırlamaya imkân vermektedir. https://www.canva.com



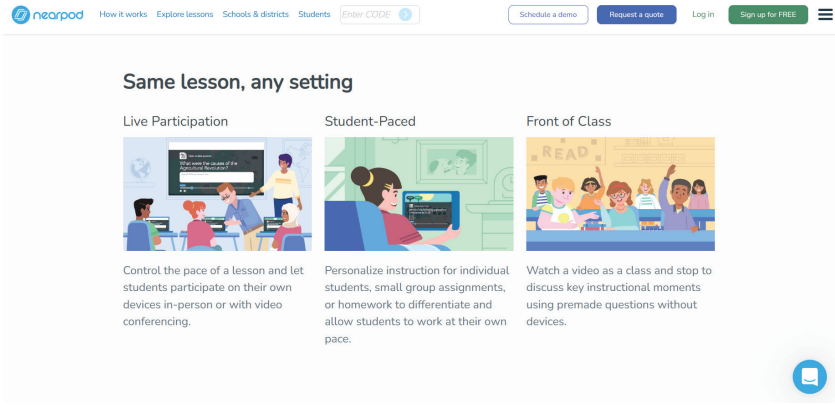
Miro: Sanal eş zamanlı derslerde kullanılabilir. Panolar üzerinde etkileşimli fotoğraf, resim gibi görsel öğeler paylaşılabilir. Zihin haritaları oluşturma, hızlı kavram haritaları oluşturma, yol haritası oluşturma ve beyin fırtınası öğeleri tasarlanabilir. https://miro.com



Storyboard That: Temelde sahneler, karakterler, konuşma balonları gibi metinler, şekiller, ikonlar ve haritalar kullanılarak görsel içerikler oluşturulabilir. Çizgi roman yazma etkinliği gerçekleştirilebilir. Hikâye tahtası, bir sınıf oluşturulup payşlaşılarak öğrencilerle etkileşimli ve işbirlikli, görsel ve eğlenceli etkinlikler gerçekleştirilebilir. https://www.storyboardthat.com



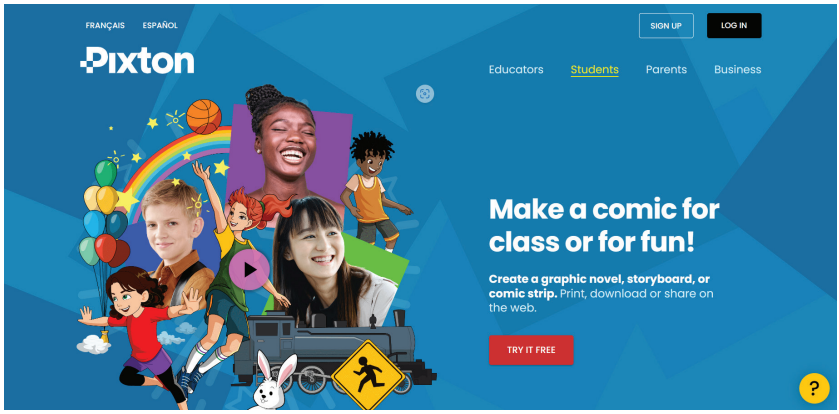
Nearpod: Etkileşimli eş zamanlı sanal sınıf ortamı oluşturulabilir. Önceden hazırlanan ders içerikleri; anket, kısa cevaplı sorular, videolar, haritalar, boş ya da tamamlamalı çizim ekranları eklenerek öğrencilerle işbirlikli ve grupla çalışılabilir. Ayrıca oyun tabanlı öğrenme ortamları, sanal gerçeklik videoları ve üç boyutlu animasyonlar kullanılabilir. https://nearpod.com



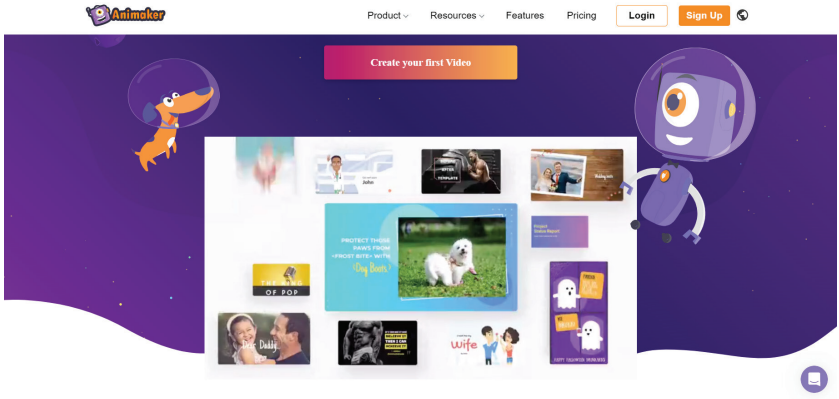
Padlet: Dijital etkileşimli pano hazırlama aracı olarak kullanılabilir. Öğrenme içerikleri kapsamlı ve toplu bir şekilde sunulabilir. Hazırlanan panolara sadece yazı ve resimler değil videolar da eklenebilir. Ayrıca bireysel olarak notlar alınabilir, dijital veriler, videolar, görseller öğrenenlerin kendi panolarında saklanabilir. https://padlet.com



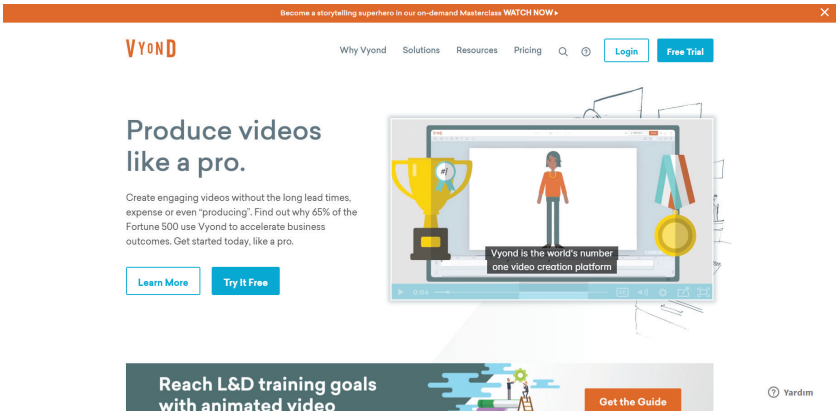
Pixton: Çevrimiçi çizgi romanlar yapma imkânı veren bir platformdur. Sanal sınıf uygulamasına da imkân tanımaktadır. Sanal sınıfta öğrencilerin grupla ve işbirliği halinde öğretmen ile birlikte etkileşimli olarak hazırladıkları çizgi romanda düzenlemeler yapılabilmesine fırsat vermektedir. https://www.pixton.com



Animaker: Çizgi animasyonlu sunumlar yapılabilecek pratik bir uygulamadır. Öğrenciler çeşitli tercihlerde bulunup karakterleri kendi sesleri ile de seslendirebilmektedirler. Oluşturulan içerikler İnternet üzerinden paylaşılabilmektedir. https://www.animaker.com

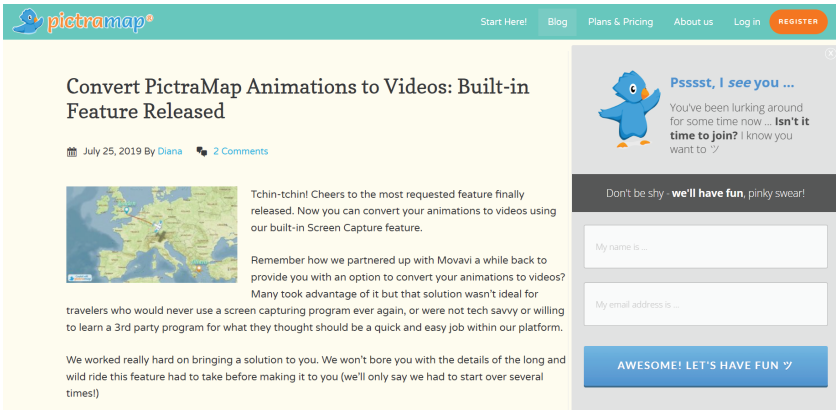


Vyond: Anime edilmiş videoların hazırlanarak paylaşılmasını sağlayan bir araçtır. Belirli bir konuda dijital öyküler hazırlanarak öğrencilerle paylaşılabilir. Öğrencilerin derse ilgisini çekmek, bir hikâye anlatmak, öğrencilerin argümanlarını paylaşmalarını sağlamak için kullanılabilir. https://www.vyond.com

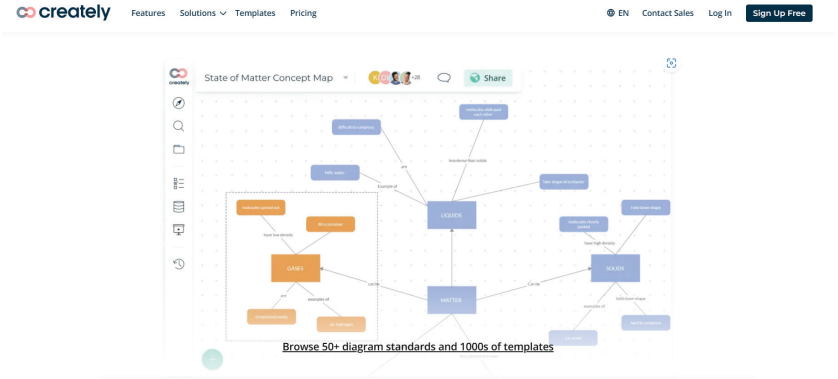


GÖRSEL, BAĞIMSIZ, ÇEKİNGEN ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

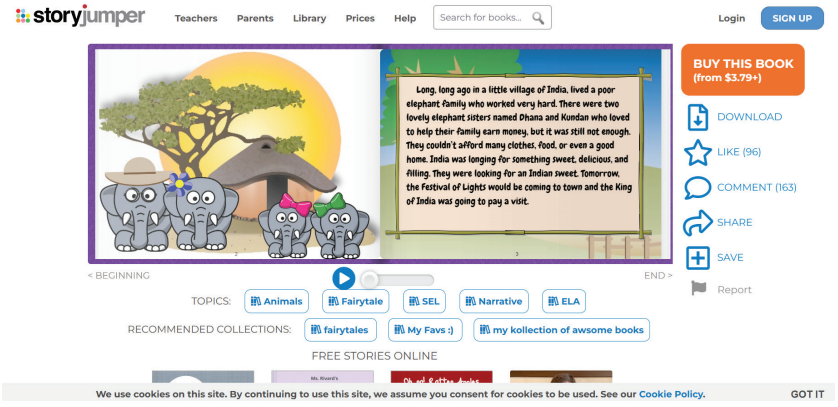
Pictramap: Bu araç ile etkileşimli haritalar oluşturulabilir. Daha sonrasında öğrenenler bu haritalar üzerinde etkileşimli bir gezinti yapabilirler. https://www.pictramap.com



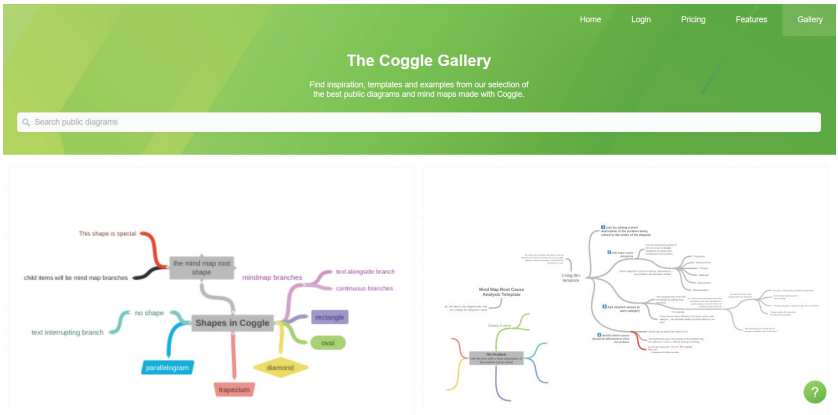
Creately: Çevrimiçi akış diyagramı, organizasyon şemaları, site haritaları ve kavram haritaları oluşturma imkânı tanıyan bir platformdur. Oluşturulan görseller yazdırılarak basılı etkinlik olarak da kullanılabilir. https://creately.com



StoryJumper: Öğrencilerin kendi resimli hikâyelerini oluşturmasına ve yayınlanmasına imkân veren bir platformdur. Farklı görsel tasarımlarla okuma kitapları oluşturulabilir. Hikâye yazma süreçlerinde olayları sıralama, olay vurgusunu planlama ve hikâyede geçebilecek diğer öğeleri tasarlama gibi beceriler de öğrenirler.https://www.storyjumper.com



Coggle: Kavram öğretiminde kullanılan bir web 2.0 aracıdır. Kavramların birbirleriyle arasındaki ilişkileri göstermede görsel ve etkileşimsel özelliklere sahiptir. https://coggle.it

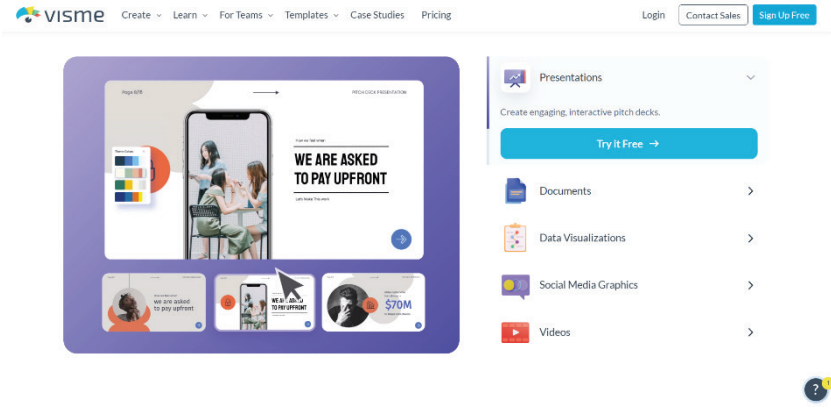


Tiki toki: Çevrimiçi etkileşimli zaman çizelgeleri hazırlanabilir. Hazırlanan zaman çizelgeleri özellikle tarih konularında kullanılıp paylaşılabilir. Zaman çizelgeleri üzerine etkileşimli notlar, fotoğraflar eklenebilir. Ayrıca üç boyutlu zaman çizelgeleri de hazırlanabilmektedir. https://www.tiki-toki.com

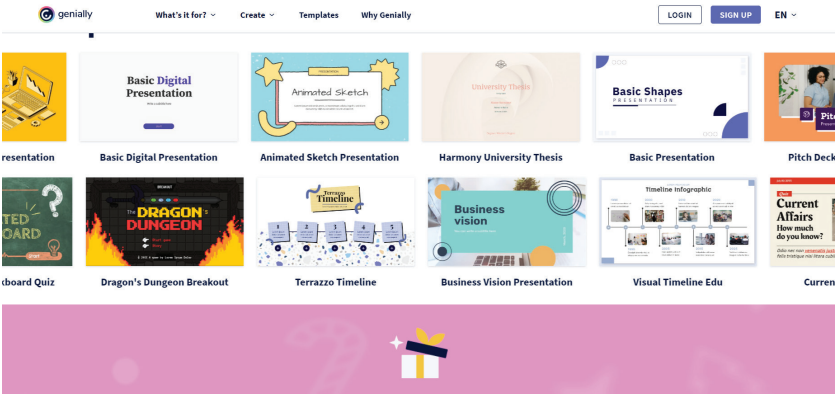


İŞİTSEL, GÖRSEL, BAĞIMSIZ, ÇEKİNGEN ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

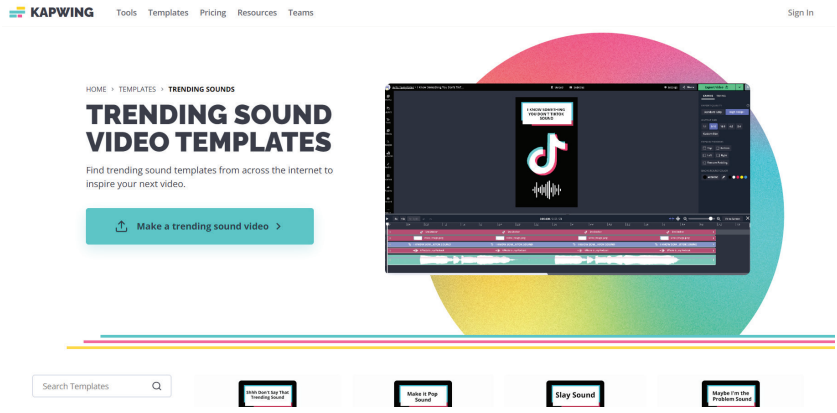
Visme: Öğrenenler için afişler, zaman çizelgeleri, sunular, grafik ve haritalar hazırlamak için uygun tasarımların kullanılabildiği bir araçtır. İçeriklere farklı şekillerde metin kutuları, ses kayıtları eklenebilir. https://www.visme.co



Genially: Sunum yoluyla öğretim için renkli içerikler, infografikler, haritalar, anketler, videolar, ses kayıtları, oyunlar ve testler oluşturulabilir. En önemli özelliği oyunlaştırma, etkileşimli görüntü özelliği ve infografik özelliklerine sahip olmasıdır. https://genial.ly



Kapwing: Fotoğraflarınızı farklı ses tonları ile konuşturarak videolar oluşturabilirsiniz. Bu uygulamanın en önemli özelliği fotoğraflarınızı kısa sürede konuşturarak videolar halinde paylaşmanızı sağlayabilmenizdir. https://www.kapwing.com

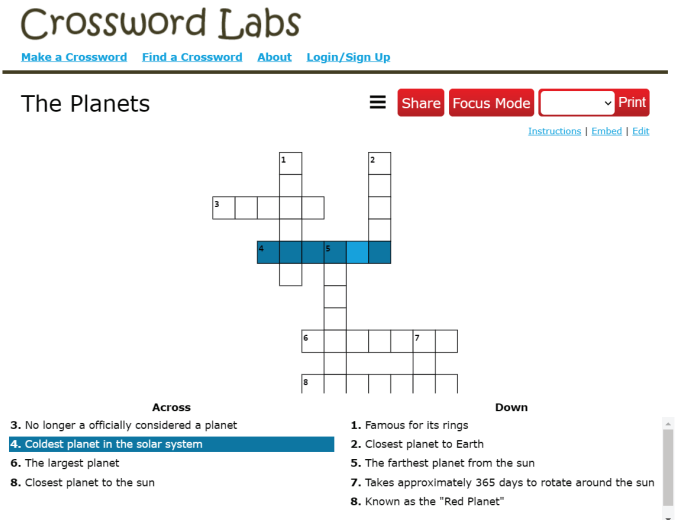


Voki: Bu platformun içerisinde sunulan karakterlerden seçilen birine istediğiniz dilde ve istediğiniz metinleri konuşturarak seslendirme yaptırılabilen araçlar bulunmaktadır. Ayrıca istenilen karakterlere kendi seslendirmenizi eklemek de mümkündür. https://l-www.voki.com

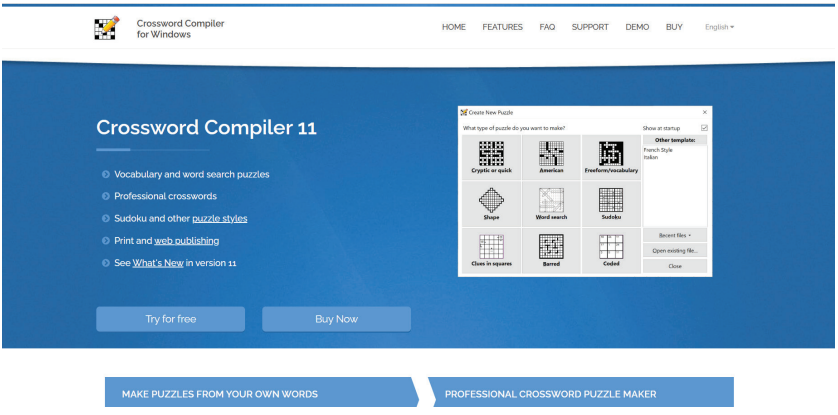


OKU/YAZ, BAĞIMSIZ, ÇEKİNGEN ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

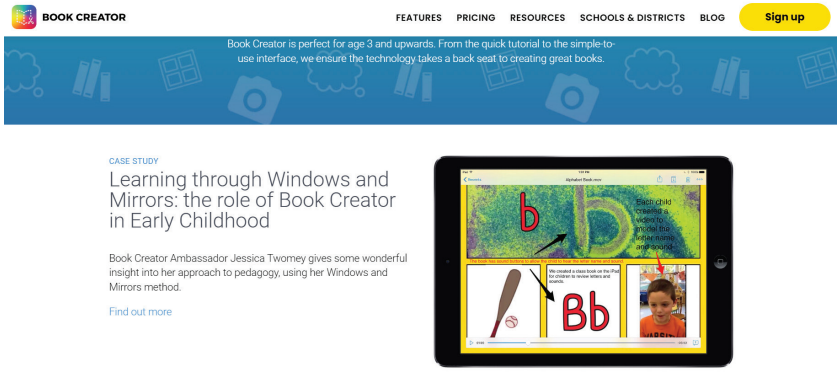
CrossWord Labs: Hızlı ve pratik şekilde kelimelere dayalı bulmacalar hazırlanabilir. Etkileşimli bulmaca çözümleri gerçekleştirilebilir. https://crosswordlabs.com



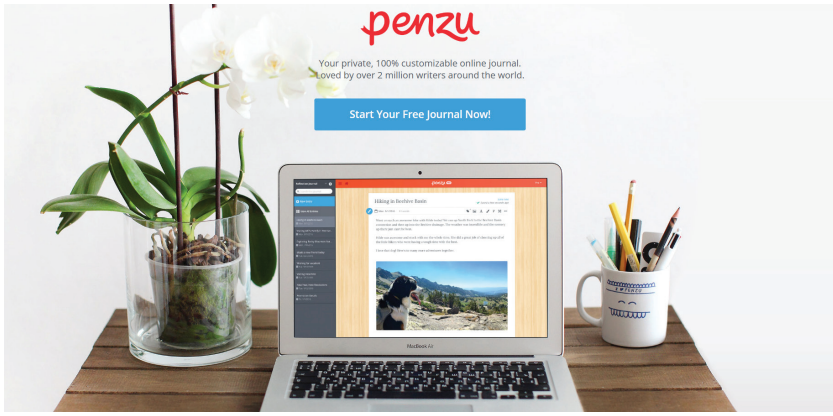
Crossword Compiler: Farklı bulmaca türleri ve etkinlikler hazırlamanıza yardımcı olacak bir araçtır. Kelime arama, çapraz bulmaca, eşleştirme gibi farklı bulmaca seçenekleri bulunmaktadır. https://www.crossword-compiler.com



Bookcreator: Bu uygulama ile etkileşimli elektronik kitaplar tasarlanabilir. Etkileşimli hikâyeler, çizgi romanlar, araştırma raporları kolay bir şekilde hazırlanabilir. Ayrıca ses dosyaları ile hazırlanan metinleri seslendirebilmektedir. Basılı kitap formatında dijital olarak hazırlanan içerikler istenildiğinde PDF dosyasına dönüştürülerek hem dijital paylaşım hem de basılı paylaşım yapılabilir. https://bookcreator.com

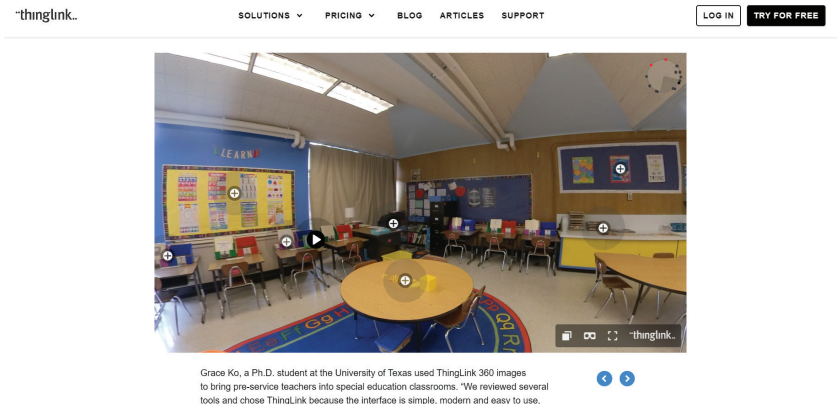


Penzu: Dijital günlük tutmak amacıyla geliştirilmiş olan bir uygulamadır. Öğrenciler dijital günlüklerine görseller ekleyebilirler. İstemeleri halinde İnternet üzerinden günlüklerini paylaşabilir veya PDF olarak kaydedip yazdırabilirler. https://penzu.com

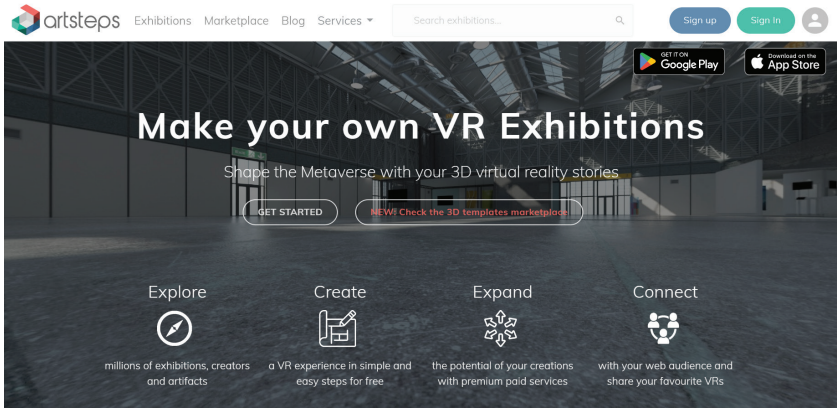


KİNESTETİK, GÖRSEL, BAĞIMSIZ, ÇEKİNGEN ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

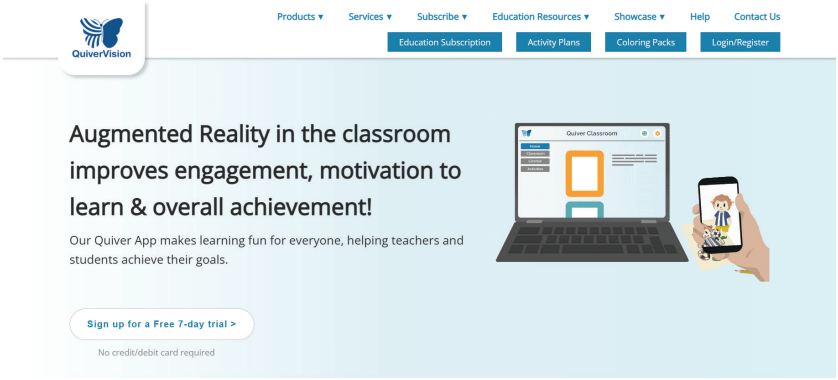
ThingLink: Görüntüleri, videoları ve sanal turları ek bilgi ve bağlantılarla zenginleştirmeyi kolaylaştıran bir eğitim teknolojisi platformudur. Resimlerin yazılı ve işitsel öğelerle konuşturulması sağlanabilir. https://www.thinglink.com



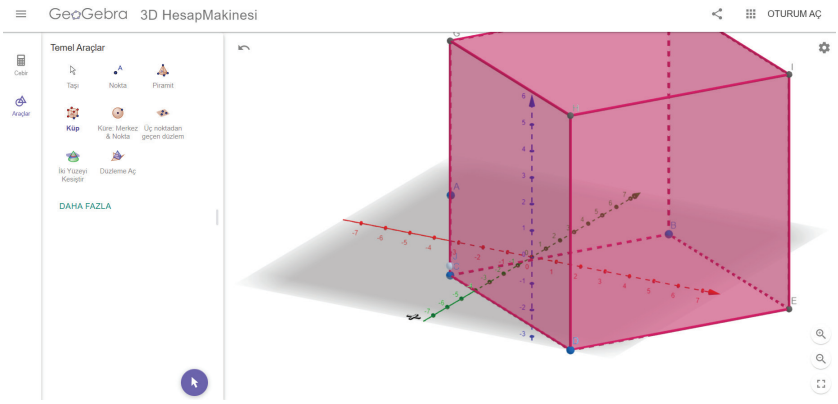
Artsteps: Öğrenenlerin veya öğretim elemanlarının iki ve üç boyutlu eserlerini sergileyebileceği sanal mekânların oluşturulması için iyi bir platformdur. Bu uygulama ile arttırılmış gerçeklik gözlüğü ile sergilerinizin içinde gezinti yapabilirsiniz. https://www.artsteps.com



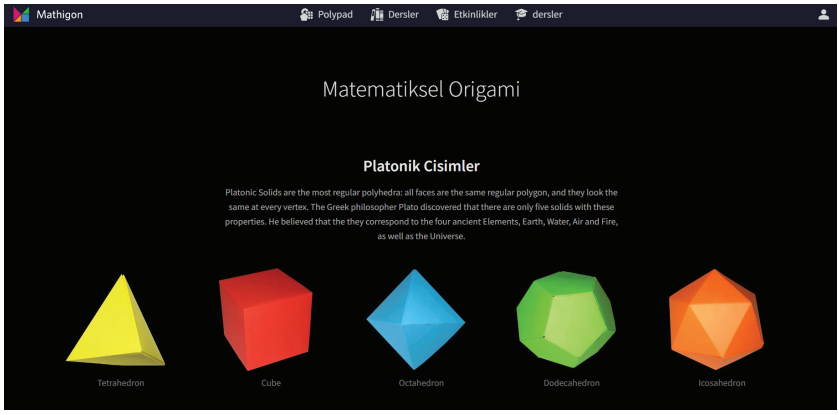
QuiverVision: Bir artırılmış gerçeklik uygulamasıdır. Basılı etkinlik kâğıtlarının üzerinde dijital karakterlerin canlandırılması ve öğrencilerle etkileşime girilmesi mümkündür. Boyama kâğıtlarından yapılan çalışmaların telefon ve tablet gibi cihazlarla bakıldığında resimlerin üç boyutlu hareketli versiyonlarını görmenizi sağlayan bir uygulamadır. https://quivervision.com



Geogebra: Öğrencilerin matematiksel kavramları anlamasına yardımcı olacak farklı imkânları sunan bir platformdur. Ayrıca sanal öğelerle gerçek nesneleri genişleterek algılamayı kolaylaştıran arttırılmış gerçeklik olanağı da sunulmaktadır. Bu sayede öğrencilerin bulundukları ortamlara sanal olarak yerleştirilmiş üç boyutlu nesneleri keşfederken gözlemelerine fırsat verir. https://www.geogebra.org



Mathigon: Matematik eğitimi için; ders, oyun, plan ve bunun gibi pek çok uygulamayı barındıran çevrimiçi bir araçtır. Bu uygulama üzerinde etkileşimde deneylerle deneme yanılma yoluyla öğrenmeler gerçekleştirilebilir. https://tr.mathigon.org

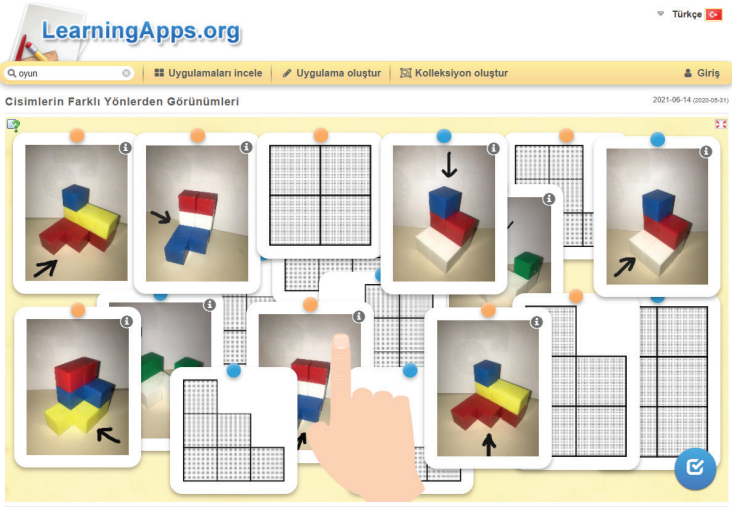


GÖRSEL, REKABETÇİ ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

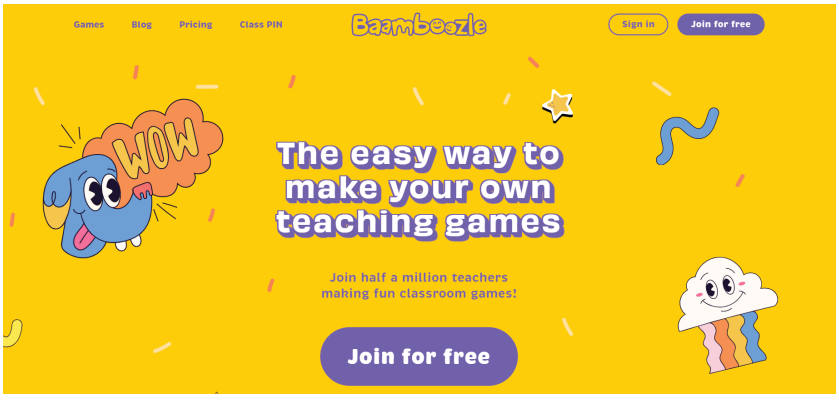
Scratch: Öğrenenlerin ve öğretim elemanlarının kendi animasyonlarını ve oyunlarını oluşturabilecekleri bir uygulamadır. Kullanılan kod blokları ile karakterlerin hareket ettirebilmesi ve işlemler yapılması sağlanabilir. https://scratch.mit.edu



Learningapps: Bu öğrenme platformunda gruplu yapboz, eşleştirme, çoktan seçmeli değerlendirme etkinlikleri oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Bu oyunlarda görsel, işitsel, yazılı öğeler kullanılabilir. https://learningapps.org



Baamboozle: Bu uygulama; aynı içeriğin farklı biçimlerde tekrar edilmesini sağlayan, öğrencilerin oyunla hem içeriği öğrenmelerini hem de iletişim, işbirliği ve eleştirel düşünme becerilerini geliştiren bir platformdur. Oyunlar sayesinde öğrenme, rekabetin olduğu bir ortamda gerçekleşmektedir. https://www.baamboozle.com

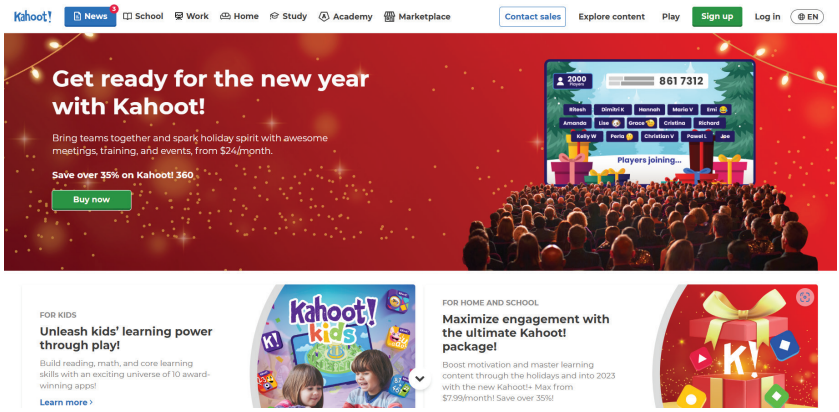


OKU/YAZ, REKABETÇİ ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

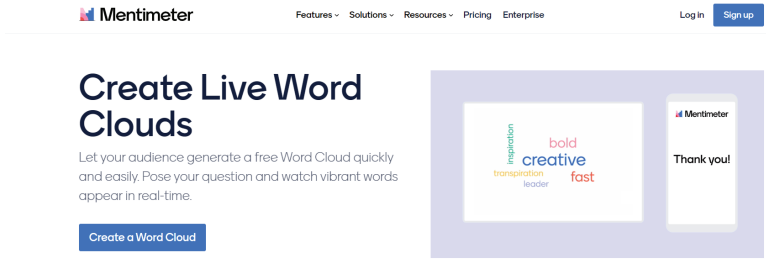
Cram: Bu uygulamada bilgi kartları hazırlayarak ya da hazır bilgi kartlarından yararlanarak öğrenme süreci oyunlaştırılarak gerçekleştirilebilir. Bu uygulama ile oyun ve bilgi kartları kolaylıkla hazırlanabilir. Bu sayede öğrencilerin oyun yoluyla öğrendikleri kavramları pekiştirebileceği bir etkileşim sunulur. https://www.cram.com



Kahoot: Oyun tabanlı kullanışı kolay bir uygulamadır. Bireysel veya grupla sınav, anket, bulmaca, açık uçlu sorular ve tartışmalar yapılabilir. https://kahoot.com

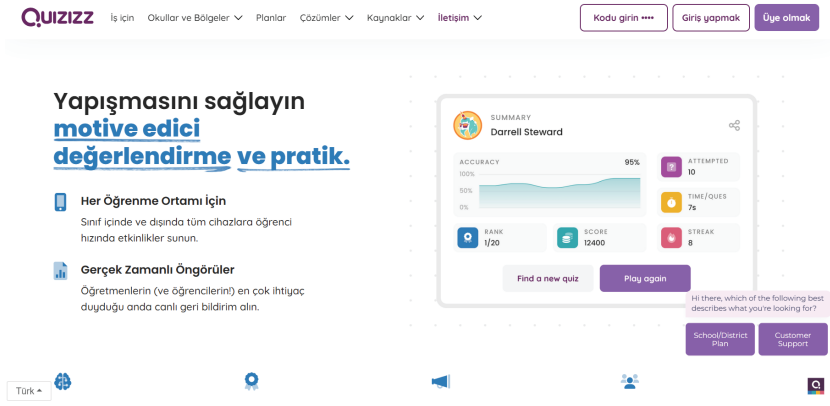


Mentimeter: Ölçme değerlendirme etkinliklerinde kullanılabileceği gibi; sunum, anket, test yarışmaları özellikle etkileşimli kelime bulutu etkinlikleri gerçekleştirilebilir. https://www.mentimeter.com

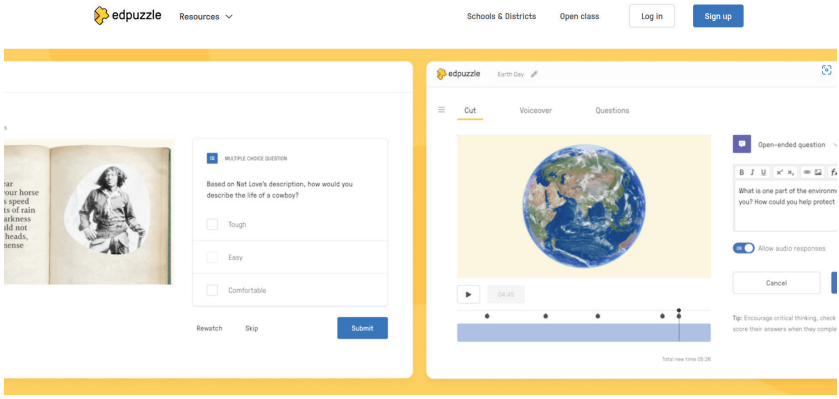


İŞİTSEL, GÖRSEL, OKU/YAZ, REKABETÇİ ÖĞRENENLER İÇİN WEB 2.0 ARAÇLARI

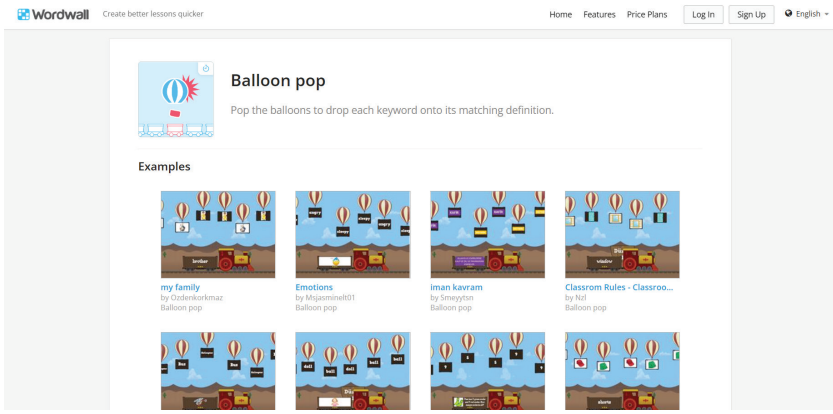
Quizizz: Görseller, işitsel öğeler ve metinler kullanılarak hazırlanan oyunlaştırılmış değerlendirme etkinlikleri hazırlanabilir. Öğrenciler bu etkinlikleri bireysel olarak gerçekleştirebildiği gibi arkadaşlarıyla oyunlaştırılmış süreçlerde de kullanabilirler. https://quizizz.com



Edpuzzle: Daha önceden hazırlanmış öğrenme amaçlı videoları açık uçlu, kısa cevaplı veya çoktan seçmeli sorular eklenerek etkileşimli değerlendirme içerikleri hazırlanabilir. https://edpuzzle.com



Wordwall: Farklı şablonlarda değerlendirme etkinlikleri oluşturmaya fırsat tanıyan oyun tabanlı bir platformdur. Test, eşleştirme, çarkıfelek, kutuyu aç, doğru-yanlış, gruplama, anagram, sözcük tamamlama, labirent oyunu, kelime arama, rastgele kartlar, uçak, balon patlatma gibi farklı şablonlarda oyun tabanlı değerlendirme etkinlikleri üretmemize fırsat sağlar. https://wordwall.net



KAYNAKLAR

Akdemir, O., & Koszalka, T. A. (2008). Investigating the relationships among instructional strategies and learning styles in online environments. *Computers & Education, 50(4)*, 1451-1461. DOI: 10.1016/j.compedu.2007.01.004

Baytekin, Ç. (2001). *Ne niçin neden öğreniyoruz ve öğretiyoruz?*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 83(2)*, 39-43. DOI: 10.1080/00098650903505415

Boydak, A. (2014). Öğrenme *stilleri.* İstanbul: Beyaz Yayınları.

Brookfield, S. D., & Preskill, S. (2012). *Discussion as a way of teaching: Tools and techniques for democratic classrooms.* San Francisco: Jossey-Bass.

Düzgün, S. (2018). Türkçeye çevrilmiş VARK öğrenme stilleri envanterinin doğrulayıcı faktör analizi modeli ile doğrulanması: Öğretmenler örneği, *Turkish Studies, 13(11),* 1619-1634. DOI: 10.7827/TurkishStudies.13442

Erden, M. & Altun, S. (2006). Öğrenme stilleri. İstanbul: Morpa.

Fleming, N. & Bonwell, C.C. (2001). *How do I learn best, a students' guide to improved learning*, Version 3,0. New Zealand: Christchurch.

Fleming, N.D; (1995), *I'm different; not dumb. Modes of presentation (VARK) in the tertiary classroom*, in Zelmer,A., (ed.) Research and Development in Higher Education, Proceedings of the 1995 Annual Conference of the Higher Education and Research Development Society of Australasia, HERDSA, Volume 18, pp. 308 – 313

Gülbahar, Y., & Alper, A. (2014). Elektronik ortamlar için e-öğrenme stilleri ölçeğinin geliştirilmesi. *Eğitim ve Bilim, 39(171)*, 421-435.

Kaur, G. (2011). Study and analysis of lecture model of teaching. *International Journal of Educational Planning & Administration, 1(1)*, 9-13.

Kim, R., Olfman, L., Ryan, T., & Eryilmaz, E. (2014). Leveraging a personalized system to improve self-directed learning in online educational environments. *Computers & Education, 70(2014),* 150-160. DOI: 10.1016/j.compedu.2013.08.006

Leite, W. L., Svinicki, M. & Shi, Y. (2010). Attempted validation of the scores of the VARK: Learning styles inventory with multitrait–multimethod confirmatory factor analysis models. *Educational and Psychological Measurement. 70(2),* 323-339. DOI: 10.1177/0013164409344507

Moore, M. G. (2013). *The theory of transactional distance.* In Moore, M.G. (Ed.), Handbook of distance education (pp. 66-85). New York: Routledge.

Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction*. USA: John Wiley & Sons.

Paulsen, M. F. (1992). The hexagon of cooperative freedom: A distance education theory attuned to computer conferencing. In From Bulletin Boards to Electronic Universities: Distance Education, *Computer-Mediated Communication, and Online Education,* 56-64. University Park: The American Center for the Study of Distance Education.

Simonson, M., Schlosser, C. & Hanson, D. (1999) Theory and distance education: A new discussion, *American Journal of Distance Education, 13(1),* 60-75, DOI: 10.1080/08923649909527014

Simonson, M., Zvacek, S. M., & Smaldino, S. (2019). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education 7th edition*. USA: IAP.

Song, L., & Hill, J. R. (2007). A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments. *Journal of Interactive Online Learning, 6(1),* 27-42.

Sonkaya, F. & Bayraktar, Ş. (2021). Learning styles and instruction: Science activities designed for different learning styles in Reinert's model. *E-International Journal of Educational Research, 12(3)*, 101-118. DOI: 10.19160/e-ijer.957809

Şimşek, A., (2004). Öğrenme *biçimleri.* Y. Kuzgun ve D. Deryakulu (Editör), Eğitimde bireysel farklılıklar. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Truong, H. M. (2016). Integrating learning styles and adaptive e-learning system: Current developments, problems and opportunities. *Computers in Human Behavior, 55,* 1185-1193. DOI: 10.1016/j.chb.2015.02.014

Wedemeyer, C. A. (1981). *Learning at the back door: Reflections on non-traditional learning in the lifespan.* London: The University of Wisconsin Press.

Yeşilyurt, E. (2019). Öğrenme stili modelleri: teorik temelleri bağlamında kapsayıcı bir derleme çalışması. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 14(20)*, 2169-2226. DOI: 10.26466/opus.603506

Erişim Sağlanan Web Siteleri

(Baş harflerine göre sıralanmıştır. 15.12.2022 tarihinde erişilmiştir.)

Animaker:	https://www.animaker.com
Artsteps:	https://www.artsteps.com
Baamboozle:	https://www.baamboozle.com
Book Creator:	https://bookcreator.com
Canva:	https://www.canva.com
Coggle:	https://coggle.it
Cram:	https://www.cram.com
Creately:	https://creately.com
Crossword Compiler:	https://www.crossword-compiler.com

CrossWord Labs:	https://crosswordlabs.com
Edpuzzle:	https://edpuzzle.com
Genially:	https://genial.ly
Geogebra:	https://www.geogebra.org
Kahoot:	https://kahoot.it
Kapwing:	https://www.kapwing.com
Learningapps:	https://learningapps.org
Mathigon:	https://tr.mathigon.org
Mentimeter:	https://www.mentimeter.com
Miro:	https://miro.com
Nearpod:	https://nearpod.com
Padlet:	https://padlet.com
Penzu:	https://penzu.com
Pictramap:	https://www.pictramap.com
Pixton:	https://www.pixton.com
QuiverVision:	https://quivervision.com
Quizizz:	https://quizizz.com
Scratch:	https://scratch.mit.edu
StoryboardThat:	https://www.storyboardthat.com
StoryJumper:	https://www.storyjumper.com
ThingLink:	https://www.thinglink.com
Tiki toki:	https://www.tiki-toki.com
Visme:	https://www.visme.co
Voki:	https://l-www.voki.com
Vyond:	https://www.vyond.com
Wordwall:	https://wordwall.net