

**MaTE**

Mapping Teacher Education

**2022**

# **INTERNATIONAL CONGRESS**

**6-7 JULY 2022**

## **ABSTRACTS/FULL TEXTS**

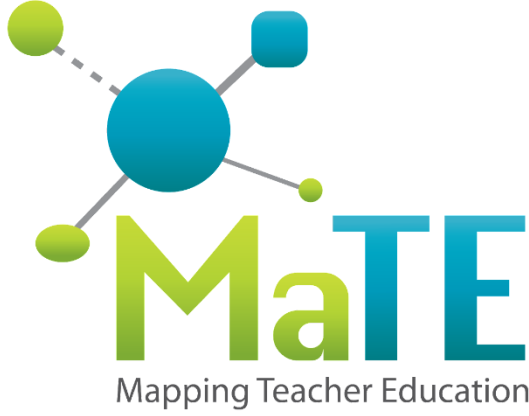
ISBN:978-625-00-0882-9



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



TÜRKİYE ULUSAL AJANSI  
TURKISH NATIONAL AGENCY



**International CONGRESS 2022**  
**ABSTRACTS/FULL TEXTS**

**6-7 JULY 2022**  
**ONLINE**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## COMMITTEES

### Honorary Member of Organisation

Prof. Dr. Özlenen ÖZKAN

### Congress President

Prof. Dr. Mehmet CANBULAT

### Organisation Secreteriat

Res. Asst. Betül KOPARAN

Res. Asst. Gizem BERBER

Res. Asst. Bilal ŞİMŞEK

Res. Asst. Saim TURAN

Res. Asst. Burak ASMA

Res. Asst. Serdar AKBULUT

### Science/Organising Committee

Prof. Dr. Agostino PORTERA, Italy

Prof. Dr. Anabela MESQUITA, Portugal

Prof. Dr. Bayram BIÇAK, Turkey

Prof. Dr. Hilmi DEMİRKAYA, Turkey

Prof. Dr. John CAREY, Italy

Prof. Dr. Inger Dagrund LANGSETH, Norway

Assoc. Prof. Dr. Bekir DİREKÇİ, Turkey

Assoc. Prof. Dr. Even EINUM, Norway

Assoc. Prof. Dr. Georgios NEOKLEOUS, Norway

Assoc. Prof. Dr. Rabia VEZNE, Turkey

Asst. Prof. Dr. Katrine Dalbu ALTERHAUG, Norway

Asst. Prof. Dr. Paulino SILVA, Portugal

Asst. Prof. Dr. Marta MILANI, Italy

Dr. Antoine GAMBIN, Malta

Dr. Jan WISNIEWSKI, Poland

Dr. Joanna KOMOREK, Poland

Dr. Patrick CREHAN, Malta



## CONTENTS/İÇİNDEKİLER

### FULL TEXTS /TAM METİNLER

DEĞERLER EĞİTİMİNE YÖNELİK EĞİTİCİ ÇİZGİ ROMAN TASARIMI:  
YARDIMSEVERLİK ÖRNEĞİ ..... 1

*Orhan ÜNAL*

İLKÖĞRETİM MATEMATİK ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN OYNAMA  
ALİŞKANLIKLARININ İNCELENMESİ..... 9

*Ali ÖZKAYA*

*Gözdegül ARIK KARAMIK*

*Büşra DEMİRAY*

INTEGRATING TECHNOLOGY INTO LANGUAGE LEARNING: FROM WEB TOOLS  
TO MOOCS ..... 14

*Safiye İpek KURU GÖNEN*

### ABSTRACTS / ÖZET BİLDİRİLER

BITE SIZE LEARNING AS A SUPPLEMENT TO FORMAL EDUCATION ..... 23

*Antonie GAMBLIN*

*Gülнар ÖZYILDIRIM*

CANVAS AS A FREE ONLINE COURSE MANAGEMENT SYSTEM AND USAGE  
EXAMPLES ..... 24

*Jon Sverre HARBERG*

*İpek ÖNAL*

*Rabia VEZNE*

RECOGNIZING PLURILINGUAL COMPETENCIES OF LEARNERS IN LANGUAGE  
CLASSROOMS ..... 25

*Erkan YÜCE*

TEACHER AND STUDENTS' OPINIONS ON THE PROBLEMS FACED BY BILINGUAL  
STUDENTS IN THE WRITING PROCESS ..... 26

*Mehmet CANBULAT*

*Betül KOPARAN*

*Sabahat ÖZAKÇAYLI*

URBAN SURVIVAL KITS FOR ADULTS WITH DISABILITIES ..... 27

*Julie McGOWAN*

*Yavuz Erkan KANPOLAT*

CLASSROOM MANAGEMENT..... 28

*Agnieszka NIEWDANA*

*John CAREY*

*Saim TURAN*

*Alina DOROCH*

*Joanna KOMOREK*



*Anna SPIECHOWICZ*  
*Jan WISNIEWSKI*  
LEARNING /TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE  
USING DIGITAL TOOLS: THE PEDAGOGY WHEEL..... 29  
*Paulino SILVA*  
*Adriana OLIVIERA*  
*Anabella MESQUITA*  
DYNAMICS AND TOOLS FOR BLENDED /DISTANCE LEARNING AND  
MODERATION OF ONLINE LEARNING ACTIVITIES..... 30  
*Mehmet CANBULAT*  
*Rabia VEZNE*  
*Gizem BERBER*  
*Burak ASMA*  
PEER LEARNING AND LEARNING COMMUNITIES ..... 31  
*Katrine DALBU ALTERHAUG*  
*Inger LANGSETH*  
*Rosemary MARTIN*  
*Hanne ALTERHAUG*  
ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYARLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ  
DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ ..... 32  
*Elif ALKAR*  
*Tolga KARA*  
ÖĞRETMEN ADAYLARININ ÖZYÖNETİMLİ ÖĞRENMEYE HAZIRBULUNUŞLUK  
DÜZEYLERİ İLE AKADEMİK ÖZYETERLİK ALGILARI VE ÜSTBİLİŞSEL YAZMA  
STRATEJİLERİ FARKINDALIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN BELİRLENMESİ ..... 33  
*Eylem Ezgi AHISKALI*  
YOUTHS' CREATIVE SOLUTIONS FOR PLACEMEKING FOR ENCOUNTERS AT  
CHILDREN'S PLAYGROUNDS ..... 34  
*Andre LIEM*  
*Hilal ERKUŞ*  
LESSON STUDY AS A MEANS OF TRANSNATIONAL COLLABORATION AMONG  
ENGLISH LANGUAGE TEACHERS ..... 35  
*Abdullah COŞKUN*  
INTERCULTURAL EDUCATION AND COMMUNICATION ..... 36  
*Elena GUERRA*  
*Elisa M. SALVADORI*  
BE OPEN MINDED-THE NEW METHODS OF THE WORK WITH ADULTS ..... 37  
Ewa GRZESIAK, Renata Baranska et al. (Be Open Minded Project Team)  
DIGITAL TRANSFORMATION IN ACCOUNTING-A CASE STUDY ..... 38  
*Amelia Cristina Ferreira da SILVA*  
*Maria José Angélico GONÇALVES*  
*Ambrósio TEIXEIRA*

PROJECTS ON TIME AND ON BUDGET: THE PRONTO INTERNATIONAL PROJECT ..... 39

*Patricia FERNANDES*

*Paulino SILVA*

*Adriana OLIVIERA*

*Anabella MESQUITA*

LEARNING/TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE ..... 40

*Alina DOROCH*

*John CAREY*

*Saim TURAN*

*Agnieszka NIEWDANA*

*Joanna KOMOREK*

*Anna SPIECHOWICZ*

*Jan WISNIEWSKI*

LEARNING /TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE  
USING DIGITAL TOOLS: MOTIVATION AND ENGAGEMENT ..... 41

*Adriana OLIVIERA*

*Paulino SILVA*

*Anabella MESQUITA*

VIRTUAL & AUGMENTED REALITY TOOLKIT TO ENGAGE ELDERLY BRAIN WITH  
INTER-GENERATIONAL UNDERSTANDING ..... 42

*Rabia VEZNE*

*Leyla MUSLU*

*Zeynep ÖZER*

*Rosario CUART*

*Study Group*

INTERCULTURAL EDUCATION AS A WAY TO FOSTER INCLUSION IN  
MULTICULTURAL AND MULTILINGUAL CONTEXTS ..... 43

*Marta MILANI*

*Elisa M.F. SALVADORI*

Erken Çocukluk Öğretmenlerinin Stem Eğitimi Planlama ve Uygulama Deneyimleri ..... 44

*Ahmet EROL*

*Merve CANBELDEK*

# FULL TEXTS\*

\*The papers submitted as full text were evaluated by two independent reviewers using the double-blind review technique.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## DEĞERLER EĞİTİMİNE YÖNELİK EĞİTİCİ ÇİZGİ ROMAN TASARIMI: YARDIMSEVERLİK ÖRNEĞİ

Orhan ÜNAL<sup>1</sup>

**Özet:** Değerler toplumun geneli tarafından doğru ve güzel olarak kabul edilen davranışlardır. Değer yargılarına sahip bireylerin varlığı sayesinde toplumun yaşanılabilir olması mümkündür. Değerler; üzerinde uzun yıllardır çalışılan bir alan olmakla birlikte çeşitli sebeplerden dolayı özellikle son yıllarda değerler üzerine yapılan çalışmaların sayısı oldukça artmıştır. Toplumsal alanda yaşanan olumsuzluklar, ben merkezli yaşam biçimi, kötü alışkanlıkların özellikle genç kuşaklar arasında yaygın hale gelmesi, şiddet ve saldırganlık eğilimlerinin artması, medyanın toplum üzerindeki yıpratıcı etkisi ve değerlerin unutulmaya yüz tutması gibi nedenler değerleri üzerine yapılan çalışmaların son yıllarda artmasının ardındaki temel faktörler arasındadır. Toplum bilimciler ve ilgili alanlarda görevli araştırmacılar toplumsal yaşamda meydana gelen olumsuz durumu tersine çevirebilmek amacıyla çeşitli çalışmalar yürütmektedir. Nitekim sağlıklı bir toplum yapısı ancak ortak değerler etrafında bir araya gelmiş insanların varlığı ile sağlanabilir. Toplumda refah ve huzurun temini için ortak değerlere inanan, davranışlarını bu değerlere göre şekillendiren ve değerlerine sahip çıkan bireyler yetiştirmek amacıyla yürütülen sistemli çaba değerler eğitimi olarak tanımlanabilir. Değerlerin öğrencilere kazandırılması noktasında eğitim kurumları da önemli bir sorumluluk üstlenmektedir. Bu anlamda çeşitli derslerin öğretim programlarında değerler eğitimi ayrıca ele alınmıştır. Değerlerin aktarılması amacıyla çeşitli yöntem, teknik ve materyallerden yararlanılabilmektedir. Bu çalışma kapsamında değerler eğitimi sürecinde kullanılabilecek etkili materyallerden plan çizgi romanlar ele alınmıştır. Daha çok duyuşsal alana hitap eden ve soyut kavramları içeren değerlerin görsel ve yazının uyumlu şekilde okuyucu ile buluşmasına imkân sağlayan çizgi romanlar aracılığı ile aktarılması sürece katkı sağlayacaktır. Bu anlamda çalışmada yardımseverlik değerine yönelik eğitici çizgi roman tasarım süreci ele alınacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Değerler, Değerler Eğitimi, Eğitici Çizgi Roman, Yardımseverlik

## DESIGNING EDUCATIONAL COMICS FOR VALUES EDUCATION: A CASE FOR HELPLESSNESS

**Abstract:** Values are behaviours that are accepted as right and desired by the society in general. Thanks to the existence of individuals with value judgments, it is possible for the society to be liveable. Although it is a field that has been studied on values for many years, the number of studies on values has increased considerably in recent years due to various reasons. The reasons such as the negativities experienced in the social sphere, the egocentric lifestyle, the prevalence of bad habits especially among the younger generations, the increase in the tendency of violence and aggression, the corrosive effect of the media on the society and the fading of values are among the main factors behind the increase in studies on values in recent years. Sociologists and researchers in related fields carry out various studies in order to reverse the negative situation in social life. As a matter of fact, a healthy social structure can only be achieved with the existence of people who have come together around common values. The systematic effort carried out to raise individuals who believe in common values, shape their behaviours according to these values and protect their values in order to ensure welfare and peace in society can be defined as values education. Educational institutions also take on an important responsibility at the point of gaining values to students. In this sense, values education is also discussed in the curricula of various courses. Various methods, techniques and materials can be used to transfer values. Within the scope of this study, plan comics, one of the effective materials that can be used in the values education process, are discussed. The transfer of values that appeal to the affective field and contain abstract concepts through comics that allow visual and text to meet with the reader in a harmonious way will contribute to the process. In this sense, the educational comic book design process for the value of benevolence will be discussed in the study.

**Keywords:** Values, Values Education, Educational Comics, Helpfulness

<sup>1</sup>  Arş. Gör., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Türkiye, [orhanunal07@hotmail.com](mailto:orhanunal07@hotmail.com)





## GİRİŞ

Değer, bir toplumda o toplumun büyük çoğunluğu tarafından kabul gören, toplumun tarihi birikimi ile şekillenen, toplumun sağlıklı olarak ayakta durabilmesinin ve geleceğe yürüyebilmesinin sebebi olarak o toplum tarafından benimsenen ve korunan inanış ve davranışlardır (Tural, 1992). Diğer bir tanıma göre ise değer; bir şeyin önemini belirleyen soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet, yüksek ve yararlı niteliklerdir (Ulusoy ve Dilmaç, 2016). Değerler davranışları şekillendirmede kişilerin sahip olduğu inanç ve ilkelerdir. İnsanların davranışlarını iyi ya da kötü olarak nitelendirmesinde değer yargıları belirleyicidir (Halstead ve Taylor, 2000). Sağlam değer yargılarına sahip bireylerin davranışları da bu doğrultuda olacaktır. Öte yandan değer yargıları oluşmamış ya da toplum zararına düşünce ve inanışlara sahip kişilerden benzer davranışlar beklemek doğru olmayacaktır. Değerler eğitimi ise değerlerin bireylere aktarılabilmesi için yürütülen çalışmalar ve bu amaçla gösterilen gayret olarak nitelendirilebilir.

İnsanların bir arada huzur içinde yaşamaları için toplumu oluşturan her bir bireyin üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirmesi gerekmektedir. Bireylerden birisi ya da birkaçı bu sorumlulukları yerine getirmediği ya da toplum huzurunu bozan davranışlar sergilediği zaman toplumsal yaşamın sağlıklı yapısının sekteye uğraması kaçınılmaz hale gelmektedir. Özellikle günümüzde toplumsal yapıda meydana gelen bozulma ve olumsuz durumlar değerlerin ve değerler eğitiminin önemini bir kez daha hatırlatmıştır. Bundan dolayıdır ki değerler ve değerlerin nasıl daha etkin şekilde aktarılabilceği gibi konulara odaklanan değerler eğitimi ile ilgili bilimsel çalışmalar son yıllarda önemli ölçüde artmıştır.

İnsanlık geçmişten günümüze çeşitli sorunlarla karşı karşıya kalmıştır. Özellikle ekonomi, sosyal yaşam ve sağlık gibi alanlarda ortaya çıkan ve kitleleri etkileyen sorunlar insanlık tarihinde önemli etkiler bırakmıştır. Belirtilen sorunların çözümü noktasında insanlar farklı çözümler üretmiş ve bu sıkıntılı durumlardan kurtulmanın yollarını gözetmişlerdir. Günümüzde ise insanlığın karşı karşıya kaldığı birçok farklı sorun mevcuttur. Adaletsiz gelir dağılımı, ırkçılık, benmerkezcilik, madde bağımlılığı, aile yapısının bozulması, saldırganlık ve şiddet gibi istenmeyen durumlar toplumsal huzuru tehdit eder konumda durmaktadır (Aktepe, 2010; Kaymakcan ve Meydan, 2020; Lickona, 1991).

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de belirtilen bu sorunlara karşı çözüm üretmek ve bu sorunların ortadan kaldırılmasını sağlamak amacıyla çalışmalar yürütülmektedir. Yukarıda belirtilen sorunlar incelendiğinde sorunların önemli bir kısmının insan kaynaklı olduğu hemen anlaşılabilir. Dolayısıyla insanların toplumsal yaşam ve huzurun temini açısından bilinçlendirilmesi ve eğitilmesi bu sorunların çözümü için gereklidir. Toplumu bir arada tutan, insanların birbirine karşı saygı çerçevesinde davranmasını sağlayan değerler ve değerler eğitimi de bu noktada öne çıkmaktadır.

Değerler eğitimi yalnızca anne babanın ya da öğretmenlerin sırtına yüklenerek çözülebilecek bir süreç değildir. Değerler eğitimi süreci ailede başlar okul ve çevrede devam eder. Anne-baba, genel anlamda aile ortamı çocukların değer gelişimi ve değer yargılarının ortaya çıkmasında karşılaştıkları ilk ortamdır. Bu anlamda aile ortamının sağlıklı bir yapıya sahip olması sağlam bir karakter yapısının gelişimi için önem taşır (Demir, 2018). Ailede başlayan değerler eğitimi süreci okulda devam eder. Küçük yaşlardan itibaren eğitim kurumlarında bulunan çocuklar yalnızca derslerde öğrendiklerinden değil okul ortamından, arkadaşlarından, öğretmenlerinden ve diğer okul personelinden etkilenmektedir. Bundan dolayı okulun her açıdan eğitime uygun hale getirilmesi öğrencilerin karakter gelişimine katkı sağlayacaktır.

Eğitim kurumlarının temel işlevlerinden birisi sağlam kişilik yapısına sahip milli ve manevi değerlerle donatılmış bireyler yetiştirmektir. Öğrencilerin toplumsal değerleri içselleştirerek toplumun maddi ve manevi açıdan başarılı bir ferdi olmaları eğitim kurumlarının temel hedeflerindedir (Cookson ve Sadovnik, 2002 akt. Yüksel 2004: 17). Milli Eğitim Temel Kanununun, Türk Milli Eğitiminin Genel



Amaçları başlığı altında da bu durum milli ve manevi değerleri benimseyen bireyler yetiştirmek şeklinde ifade edilmiştir (Milli Eğitim Temel Kanunu, 1973: 2/1).

Eğitim kurumlarında değerler eğitiminin uygulamadaki varlığı farklı isimler altında olsa da eski tarihlere dayanmaktadır (Kaymakcan ve Meydan, 2020). Ancak Türkiye’de değerler eğitiminin öğretim programlarında yer alması 2000’li yıllarda olmuştur. 2004 yılında yayınlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında ilk defa değerler ayrı bir başlık olarak ele alınmıştır. Bu programda öğrencilere ders kapsamında aktarılması gereken toplam 20 farklı değer sıralanmıştır. 2018 yılında güncellenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında da değerler ayrı bir başlıkta ele alınmış ve öğretim programının değerler ve yetkinlikler perspektifinde ele alındığı ifade edilmiştir. Belirtilen öğretim programında 18 farklı değer ders kapsamında öğrencilere aktarılması gerektiği belirtilmiştir (Tablo 1).

**Tablo 1.** 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerler

1- Adalet	7- Dayanışma	13- Saygı
2- Aile birliğine önem verme (ABÖV)	8- Duyarlılık	14- Sevgi
3- Bağımsızlık	9- Dürüstlük	15- Sorumluluk
4- Barış	10- Estetik	16- Tasarruf
5- Bilimsellik	11- Eşitlik	17- Vatanseverlik
6- Çalışkanlık	12- Özgürlük	18- Yardımseverlik

Sosyal bilgiler dersi haricinde Türkçe ve din kültürü ve ahlak bilgisi gibi bazı derslerin öğretim programlarında da değerler eğitimi ele alınmıştır. Ayrıca bütün derslerin öğretim programlarına hitap eden on “kök değer” de 2018 yılında öğretim programlarına eklenmiştir (Tablo 2).

**Tablo 2.** 2018 Öğretim Programında yer alan kök değerler

1- Adalet	6- Saygı
2- Dostluk	7- Sevgi
3- Dürüstlük	8- Sorumluluk
4- Öz denetim	9- Vatanseverlik
5- Sabır	10- Yardımseverlik

Değerlerin öğrencilere aktarımı ya da kazandırılması oldukça güçtür. Bundan dolayı değerler eğitiminde zorlu bir sürecin sabırlı ve dikkatli şekilde yürütülmesini gerekmektedir. Değerlerin daha çok duyuşsal alana hitap ettiği ve soyut kavramlar olduğu göz önünde bulundurulursa bu güçlüğü sebebi daha iyi anlaşılacaktır. Dolayısıyla değerler eğitiminin farklı eğitim materyalleri ile desteklenmesi sürece katkı sağlayabilir. Değerler eğitimi sürecinde kullanılacak farklı eğitim materyalleri olmasına karşın bu çalışmada eğitici çizgi romanlar ele alınacaktır. Çizgi romanlar günümüzde yazı ve resmin en uyumlu şekilde bir araya getirildiği materyaller olarak ön plana çıkmaktadır. Soyut kavramları somutlaştırmada oldukça faydalı materyallerden olan çizgi romanlar, görsel ve yazının uyum içinde sunulmasından dolayı okuyucuların ilgisini çekmektedir. Ayrıca çizgi romanlar sayesinde sayfalarca anlatım gerektiren metinler paneller içinde konuşma balonları ile etkili şekilde aktarılabilir (Çetin, 2010). Bu sayede öğrencilerin keyifli bir şekilde okuyabilmeleri ve kısa sürede anlatılmak istenenlerin aktarılabilmesi sağlanabilir.

Eğitici çizgi romanlar özellikle son yıllarda eğitimin farklı alanlarında etkin bir materyal olarak kullanılmaktadır. Haugaard (1973), eğitici çizgi romanların eğitim ortamlarında kullanılmasının öğrencilere okumayı öğrenmelerinde önemli katkı sağlaması ve öğretmenlerin öğrencilerin merak duygusunu tetiklemede motivasyonlarını artırması gibi faydalarından söz etmektedir. Bunun yanında çizgi romanlar; öğrencinin ilgisini çekmesi, kendine yakın hissetmesi, okuyucunun birden fazla duyusuna hitap etmesi gibi özelliklerinden dolayı da tercih edilmektedir (İlhan, 2016).

Çizgi romanların eğitim sürecinde kullanılmasına yönelik yapılan çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde şu sonuçlara ulaşılabilir:

- Çizgi romanlarla işlenen dersler öğrencilerin ilgisini çeker.
- Çizgi romanlar öğrencilerin derse aktif katılımını sağlar.
- Çizgi romanlar konuları sıkıcı anlatımdan kurtararak eğlenceli hale getirebilir.
- Anlatılması ve anlaşılması zor konular çizgi romanlarla aktarıldığında bu zorluklar aşılabılır.
- Resim ve yazı bir bütün olarak sunulduğu için anlatılan konunun öğrencinin zihninde daha kolay şekillenmesini sağlar.
- Öğrencinin çizgi roman karakteri ile kendisini özdeşleştirilmesi konunun anlaşılmasını kolaylaştırır.
- Çizgi roman kullanımında konunun içeriğine uygun hikâyeler seçilmeli ve öğrencilere sunulacak olan çizgi romanların öğrenci seviyesine uygun ve amaca hizmet edecek nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.
- Eğitici çizgi romanlar konunun aktarılmasının yanında güzel ahlaklı olmayı öğütler ve bu mesajın öğrenciye etkili şekilde aktarılmasını sağlar. Dolayısıyla iyi insan olma amacına da hizmet eder (Marston, 1943; Hutchinson, 1949; Parsons ve Smith, 1993; Pustz, 2012; Witty, akt. İlhan 2016).

Bu çalışma yardımseverlik değerine yönelik eğitici çizgi roman tasarımı amacıyla hazırlanmıştır. Yardımseverlik değeri yukarıda da belirtildiği üzere sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer almasının yanında bütün derslere hitap eden on kök değer arasında da yer almaktadır. Öte yandan hazırlanacak eğitici çizgi romanın sosyal bilgiler dersi başta olmak üzere farklı dersler kapsamında değerler eğitimi sürecinde kullanılabilir faydalı bir eğitim materyali olması çalışmanın temel hedefleri arasında yer almaktadır.

4

### **Yardımseverlik Değerine Yönelik Eğitici Çizgi Roman Hazırlama Süreci**

Bu çalışma bir eğitim materyali geliştirme çalışmasıdır. Materyaller eğitim öğretim sürecinin ayrılmaz parçalarındandır. Eğitim materyalleri dersin işlenmesinde yardımcı olarak kullanılabilir gibi doğrudan materyaller aracılığı ile de derslerin yürütülebilmesi mümkündür. Bu çalışma kapsamında da değerler eğitimi sürecinde kullanılması hedeflenen yardımseverlik değerine yönelik eğitici çizgi roman tasarımı süreci anlatılacaktır. Eğitici çizgi romanın hazırlanma aşamaları başlıklar halinde şu şekildedir:

- 1- Yardımseverlik Değeri ile İlgili Literatür Taramasının Yapılması**
- 2- Çizgi Roman Senaryosunun Hazırlanması**
  - a. Olay örgüsünün belirlenmesi
  - b. Karakterlerin tasarımı ve karakter özelliklerinin belirlenmesi
  - c. Diyalogların ve yönlendirici metinlerin hazırlanması
- 3- Senaryo Doğrultusunda Eğitici Çizgi Romanın Hazırlanması**
  - a. Karakterlerin çizilmesi
  - b. Arka plan ve mekânların hazırlanması
  - c. Panel içi yerleştirmenin yapılması
  - d. Konuşma balonları ve yönlendirici metinlerin yerleştirilmesi
  - e. Çizgi roman efektlerinin yerleştirilmesi
  - f. Paneller arası geçişlerin kontrolü
- 4- Hazırlanan Çizgi Roman Materyalinin Biçim ve Dil Açısından Kontrolünün Yapılması**
  - a. Çizgi romanın biçimsel kontrolü
  - b. Çizgi romanın dil kontrolü



Çizgi roman hazırlama sürecinde öncelikle yardımseverlik değeri ile alakalı literatür taraması yapılmıştır. Bu aşamada farklı tez ve makaleler incelenmiş ansiklopedi maddeleri gözden geçirilmiştir. Ayrıca yardımseverlik değerine yönelik hazırlanan çeşitli hikâye kitaplarından yararlanılmıştır. Literatür taramasını takiben çizgi roman senaryosunun hazırlanması süreci başlamıştır. Bu çalışma kapsamında oluşturulan senaryonun hazırlanmasında Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları tarafından hazırlanan Dini Değerler Serisinin Yardımseverlik kitabından faydalanılmıştır (Aydın Gökduman, 2017). Belirtilen kitapta yer alan “Yeni Komşumuz” isimli hikâye uyarlanarak bu çalışmada kullanılmıştır.

Hazırlanan çizgi romanın olay örgüsü kısaca şu şekildedir: Ayşe, evlerinin yanındaki eve yeni taşınan komşularının çocuğu Zeynep ile fırına giderken karşılaşır ve tanışır. Evleri yan yana olduğu için kısa zamanda birbirleri ile arkadaş olurlar ve oyunlar oynamaya başlarlar. Ayşe, bir süre sonra Zeynep’in babası Murat Bey’in önceki işinden ayrılmak zorunda kaldığını ve bundan dolayı da Zeynep’in ailesinin durumlarının iyi olmadığını öğrenir. Bu durumu kendi anne ve babasına o akşam anlatan Ayşe, Zeynep’e eşyalarından vererek ona yardım etmek istediğini söyler. Anne ve babası ise Ayşe’nin bu davranışını takdir etmekle birlikte kendilerinin de bir şeyler yapması gerektiğini düşünür. Bir akşam komşularına misafirlğe giderler. Komşularının iyi durumda olmadıkları, evlerinin durumundan anlaşılmaktadır. Akşam eve döndüklerinde Ayşe ve ailesi nasıl yardım edebileceklerini düşünmektedir. Ertesi gün Ayşe kendi eşyalarından bazılarını Zeynep’e, annesi Zehra Hanım ise komşularının ihtiyacı olan bazı eşyaları Zeynep’in annesi Sevgi Hanım’a onları kırmamaya özen göstererek verir. Ayşe’nin babası Faruk Bey ise komşularına daha güzel şekilde yardım etmenin bir yolunu düşünmektedir. Birkaç gün sonra Faruk Bey, sevinçle eve gelir. Çalıştığı şirkette Zeynep’in babası Murat Bey için bir iş bulduğunu haber verir. Zeynep ve ailesi babasının bu yeni işi sayesinde durumlarını düzeltirler. Ayşe ve ailesi ise komşularına yardım etmenin huzuru ile ilişkilerini mutlu şekilde sürdürürler.

Çizgi romanın olay örgüsü hazırlandıktan sonra karakterlerin tasarımı ve karakter özellikleri belirlenmiştir. Çizgi romanda yer alan karakterler şu şekildedir:

5

Karakter	Karakter Özellikleri
Ayşe	Ortaokul 6. sınıf öğrencisidir. Paylaşmaktan ve ihtiyaç sahiplerine yardım etmekten hoşlanır. Karşısındaki kişinin sorunlarına çözüm bulmak için çabalar.
Zeynep	Ortaokul 5. sınıf öğrencisidir. Çevresindeki insanlara karşı sevgi doludur. Bundan dolayı kolayca yeni arkadaşlar edinebilmektedir.
Zehra (Ayşe’nin annesi)	Ana sınıfı öğretmenidir. Çocuklara karşı çok sevecendir. Komşuları ile iyi ilişkiler kurmaya özen gösterir. Çevresinde ihtiyaç sahibi birisini gördüğünde yardım etmekten geri durmaz.
Faruk (Ayşe’nin babası)	Bir şirkette bölge müdürü olarak çalışmaktadır. İşini severek yapmakta ve görevlerini yerine getirmektedir. Kızı ile oyun oynamaktan ve onunla sohbet etmekten hoşlanmaktadır.
Sevgi (Zeynep’in annesi)	Ev hanımıdır. Kendisine yapılan iyiliği unutmadığı gibi gücü yettiği ölçüde iyilik yapmaktan da hoşlanır.
Murat (Zeynep’in babası)	Daha önce çalıştığı iş yerinin kapanması sonucunda işsiz kalmıştır. Mesleği aşçılıktır



Karakterlerin ve özelliklerinin belirlenmesinin ardından diyaloglar ve yönlendirici metinler hazırlanmıştır.

Olay örgüsü, karakterlerin tasarımı ve diyalogların hazırlanmasından sonra çizgi romanların çizim süreci başlamıştır. Çizgi romanların hazırlanmasında Pixton (<https://www.pixton.com/>) isimli web 2.0 aracından faydalanılmıştır. Belirtilen uygulama üzerinde önceden hazırlanan olay örgüsü ve karakter tasarımları doğrultusunda karakterlerin, arka planların ve mekanların çizimi ve yerleştirilmesi yapılmıştır. Bu aşamada olay örgüsünün paneller arasında uygun şekilde ilerlemesine dikkat edilmiştir. Panellerin hazırlanmasından sonra önceden hazırlanan diyaloglar (konuşma ve düşünce balonlar vb.), çeşitli çizgi roman efektleri ve metin içi bilgilendirme ve yönlendirme metinleri de paneller içine uygun şekilde yerleştirilmiştir. Son olarak hazırlanan çizgi roman panelleri önce biçimsel olarak daha donrada dil kullanımının uygunluğu noktasında kontrol edilerek süreç tamamlanmıştır. Hazırlanan çizgi romana ait bazı panellerin görselleri eklerde yer almaktadır.

**Tablo 3. Hazırlanan Çizgi Romanın Yapı Özellikleri**

<b>Panel Sayısı</b>	:17
<b>Ana Karakterler</b>	: Ayşe ve Zeynep
<b>Yan Karakterler</b>	: Zehra, Faruk, Sevgi ve Murat
<b>Kullanılabilecek Öğrenme Alanı</b>	: Sosyal Bilgiler 6. Sınıf Birey ve Toplum Öğrenme Alanı
<b>Kapsam</b>	: Yardımseverlik
<b>Zaman</b>	: 2022 yılı
<b>Mekân</b>	: Ana karakterlerin evleri ve evlerinin bahçeleri

## SONUÇ VE ÖNERİLER

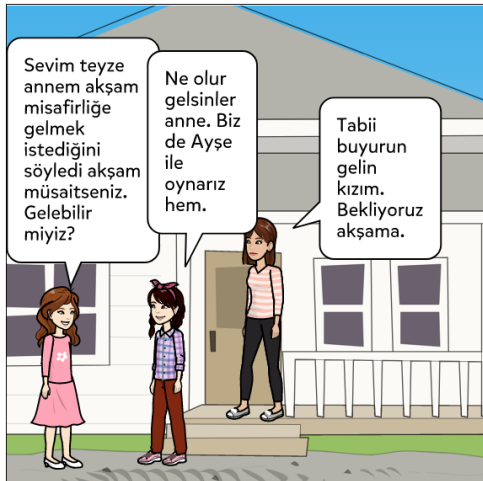
Bu çalışma kapsamında son yıllarda eğitim-öğretim sürecinde kullanımı yaygınlaşan ve etkinliği çeşitli çalışmalarla ortaya koyulan çizgi romanların değerler eğitiminde kullanımına yönelik tasarım süreci ele alınmıştır. Çeşitli derslerin öğretim programlarında ve on kök değer arasında yer alan yardımseverlik değerine yönelik hazırlanan çizgi romanın hazırlık süreci adım adım anlatılmıştır. Toplam 17 panelden oluşan çizgi romanın özellikle ortaokul öğrencileri başta olmak üzere ilkökul öğrencileri için de değerler eğitiminde kullanılabilecek faydalı bir eğitim materyali olduğu ifade edilebilir. Alanyazında değerler eğitimi ve çizgi romanlarla ilgili çeşitli çalışmalar yer alsa da çizgi romanların değerler eğitimi özellikle de yardımseverlik değeri açısından tasarımına odaklanan çalışmalar oldukça azdır (Ak, Erdoğan ve İlhan, 2020; Kavak ve İlhan, 2021; Keskin ve İlhan, 2021; Topkaya, 2016). Bu anlamda hazırlanan bu çalışmanın değerler eğitimi sürecine katkı sağlaması beklenmektedir. Hazırlanan bu çalışmadan hareketle farklı değerlere yönelik eğitici çizgi romanların tasarlanması ve bu çizgi romanların değerler eğitimi sürecinde kullanılması önerilebilir. Ayrıca öğrencilerin değerlere yönelik kendi çizgi romanlarını hazırlamaları gibi farklı etkinliklerin planlanması da bu çalışma doğrultusunda sunulabilecek diğer bir öneridir.

## Kaynakça

- Ak, M. M., Erdoğan, M. F. & İlhan, G. O. (2020). Görsel bir öğretim materyali olarak dijital çizgi roman tasarımı: Gezdim, gördüm, öğrettim. *Journal of History School*, 47, 2458-2484. <http://dx.doi.org/10.29228/Joh.44172>
- Aktepe, V. (2010). *İlköğretim 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde 'yardımseverlik' değerinin etkinlik temelli öğretimi ve öğrencilerin tutumlarına etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydın Gökduman, N. (2017) *Dini değerler serisi: Yardımseverlik* (3. Baskı). Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.
- Çetin, Y. (2010). Okutan çizgiler. *Milli Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, 22(85), 193-198.
- Demir, F. (2018). *Değer öğretimi yaklaşımlarına göre hayat bilgisi dersinde değerler eğitimi* [Yayımlanmamış doktora tezi], İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Halstead, J. M. and Taylor, M. J. (2000). Learning and teaching about values: a review of recent research. *Cambridge Journal of Education*. 30(2), 169-202.
- Haugaard, K. (1973). Comic Books: Conduits to Culture?. *International Reading Association*, 27(1), s. 54-55.
- Hutchinson, K. H. (1949). An experiment in the use of comics as instructional material. *Journal of Educational Sociology*, 23(4), 236-245.
- İlhan, G. O. (2016). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı*. (Doktora Tezi). Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaymakcan, R., ve Meydan, H. (2010). Demokratik vatandaşlık ve din öğretimi: yeni yaklaşımlar ve Türkiye’de DKAB dersleri bağlamında bir değerlendirme. *İnönü Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1(1), 29-53.
- Kavak, O. ve İlhan, G. O. (2021). Sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanına yönelik dijital çizgi roman tasarımı: “Minik Vatandaşlar”. *Öğretmen Eğitiminde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 243-265. <https://doi.org/10.29329/jirte.2021.408.5>
- Keskin, A., ve İlhan, G. O. (2021). Değerler eğitimine yönelik dijital çizgi roman tasarımı: “Gizemli labirent”. *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 250-264.
- Lickona, T. (1978). *Educating for character: how our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Marston, W. M. (1943). Why 100,000,000 Americans read comics. *The American Scholar*, 13(1), 35–44.
- Milli Eğitim Temel Kanunu, 1973.
- Parsons, J. & Smith, K. (1993). *Using Comic Books to Teach*. Retrieved from ERIC Database. ERIC Document ED363892.
- Pustz, M. (2012). *Comic Books and American Cultural History*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Pustz, M. (2012). *Comic Books and American Cultural History*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Topkaya, Y. (2016). Doğal çevreye duyarlılık değerinin aktarılmasında kavram karikatürleri ile eğitici çizgi romanların etkililiğinin karşılaştırılması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13 (34), 259-272.
- Tural, S. (1992). *Kültürel kimlik üzerine düşünceler*. Ecdad Yayınevi.
- Ulusoy, K. ve Dilmaç, B. (2016). *Değerler eğitimi* (4. Baskı). Pegem Akademi.
- Yüksel, S. (2004). *Örtük program eğitimde saklı uygulamalar*. Nobel Yayıncılık.

Ekler:

Yardımseverlik Değerine Yönelik Hazırlanan Çizgi Romandan Örnek Panel Görselleri



## İLKÖĞRETİM MATEMATİK ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARININ İNCELENMESİ

Ali ÖZKAYA<sup>2</sup> Gözdegül ARIK KARAMIK<sup>3</sup> Büşra DEMİRAY<sup>4</sup>

### ÖZET

Oyun, bireylerin fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirici, hayatı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinlikler olarak tanımlanmıştır. Çocuklar için bir eğlence aracı olan oyun, eğitim ve öğretim sürecinde önemli bir etkiye sahiptir. Öğretmenlerin sınıf ortamında öğrencilere uygun oyun oynatma becerisine sahip olabilmeleri için önce bu oyunları bilmeleri, hangi oyunun hangi konuda oynanabileceğinin farkında olması gerekir. Öğretmen adaylarının oyun hakkındaki düşüncelerinin alınması, oyun oynama alışkanlıklarının belirlenmesi daha sonra da eğitsel oyunlar hakkında farkındalıklarının artırılması büyük önem arz etmektedir. Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve istenmedik pandemi koşullarına bağlı olarak her yaşta insanın oyun oynama alışkanlıkları da değişmektedir. Bu çalışma matematik öğretmen adaylarının oyun kavramı hakkındaki düşüncelerini ve oyun alışkanlıklarındaki değişimi irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçtan hareketle üç alt problem oluşturulmuş olup, ilköğretim matematik öğretmen adaylarının oyun kavramına yükledikleri anlamlar nelerdir? Oynadıkları oyun türleri nelerdir? Bu oyunları oynama sebepleri nelerdir? sorularına cevap aranmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Öğretmen adayı, Oyun, Kavram, Alışkanlık

### INVESTIGATION OF GAME PLAYING HABITS OF PRIMARY SCHOOL MATHEMATICS TEACHER CANDIDATES

### ABSTRACT

Play has been defined as activities that develop individuals' physical and mental abilities, make life enjoyable, and develop artistic and aesthetic qualities and skills. The game, which is an entertainment tool for children, has an important effect in the education and training process. In order for teachers to have the ability to play games suitable for students in the classroom environment, they must first know these games and be aware of which game can be played on which subject. It is of great importance to get the opinions of teacher candidates about the game, to determine their habits of playing games, and then to increase their awareness about educational games. Today, depending on the advancement of technology and the undesirable pandemic conditions, the playing habits of people of all ages are also changing. This study aims to examine pre-service mathematics teachers' thoughts about the concept of play and the change in play habits. For this purpose, three sub-problems were created and what are the meanings that primary school mathematics teacher candidates attribute to the concept of game? What types of games do they play? What are the reasons for playing these games? seeking answers to questions.

**Keywords:** Teacher Candidate, Game, Concept, Habit

<sup>2</sup>  Sorumlu yazar: Dr. Öğr. Ü., Akdeniz Üniversitesi, Türkiye, [aliozkaya@akdeniz.edu.tr](mailto:aliozkaya@akdeniz.edu.tr)

<sup>3</sup> Dr. Öğr. Ü., Akdeniz Üniversitesi, Türkiye

<sup>4</sup> Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, Türkiye





## GİRİŞ

Oyun, bireylerin fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirici, hayatı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinlikler olarak tanımlanmıştır (Bilen, 2006). Oyun oynamak insanların küçük yaşlardan itibaren hayatlarının bir parçası olarak gelişen bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyaç insanların büyümesi ile giderek azalır. Fakat insanlar oynadıkları oyunları daha az unuttur ve ileriki yaşlarında bile oyunları hatırlarlar (Çetin & Özbuğutu, 2020).

Çocuklar için bir eğlence aracı olan oyun, eğitim ve öğretim sürecinde önemli bir etkiye sahiptir (Toraman, Çelik, & Çakmak, 2018). Oyun, çocuğun fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel anlamda çok yönlü gelişimine katkıda bulunduğundan, aileler ve eğitimciler tarafından sıklıkla bir öğretim yöntemi olarak tercih edilmektedir (Michael & Chen, 2006; Özyürek & Çavuş, 2016). Oyunlar ile sağlanan öğrenme ortamları öğrencilerin derslere bakış açılarını değiştirerek, daha kalıcı ve kolay anlaşılır öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlayabilir. Çünkü çocuklar oyun oynarken birçok zihinsel beceriyi de geliştirerek kullanırlar (Karaman, 2012).

Dünyadaki nesnelere doğal sınıflara ayırmak insanın en temel bilişsel eğilimlerinden biridir (Türkçapar, 2007). Eğitsel oyunlar; kazanım temelli oyunların çoğunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; belirli bir alt disipline yönelik olabileceği gibi bireyden beklenen temel yeterliliklere de işaret edebilir (Aytaş & Uysal, 2017). Eğitsel oyunları da kendi içerisinde; eğitsel bilgisayar oyunları, nesne oyunları, algı oyunları şeklinde sınıflandırabiliriz. Dramatik oyun kavramı, terminolojisi itibarıyla tiyatral bir geçmişe sahip gibi görünse de esasında, rol oynama temelli çocuk oyunlarına dayanmaktadır (Aytaş & Uysal, 2017). Dramatik oyunları da kendi içerisinde; sosyodramatik oyun, terapötik oyun, psikodramatik oyun şeklinde sınıflandırabiliriz. Dijital oyunlara yönelik bir sınıflamada ise oyunların; strateji, spor, simülasyon, yarış, ağ oyunları, aksiyon, rol yapma ve macera oyunları şeklinde ayrıldığıdır (Burak, 2013). Bunlara ilaven başka kategorize de şiddet oyunları, eğitsel oyunlar, yapboz gibi oyun türleri de eklenmiştir (Şahin, 2016).

## AMAÇ

Bu çalışma ilköğretim matematik öğretmen adaylarının oyun kavramı hakkındaki düşüncelerini ve oyun alışkanlıklarındaki değişimi irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçtan hareketle dört alt problem oluşturulmuştur.

- 1) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının oyun kavramına yükledikleri anlamlar nelerdir?
- 2) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının oynadıkları oyun türleri nelerdir?
- 3) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının bu oyunları oynama sebepleri nelerdir?
- 4) İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının oynadıkları oyun çeşitlerini tavsiye etme durumları nelerdir?

## YÖNTEM

Çalışma, deneysel olmayan nicel araştırma yöntemlerinden olan tarama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın örneklemini 2020-2021 öğretim yılında Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Matematik Öğretmenliğinde öğrenim gören 54 öğretmen adayını oluşturmaktadır. Veriler, araştırmacılar tarafından hazırlanan ve uzman görüşü alınmış açık uçlu 15 sorudan oluşan anketle çevrim içi olarak toplanmıştır. Veri analizinde frekans değerlerine ek olarak içerik analizine gidilmiş olup açık uçlu sorulara verilen cevaplardan hareketle temalar oluşturulmuştur. Katılımcılara ait genel bilgiler Tablo 1'de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Katılımcıların Genel özellikleri

Değişken	Alt Düzey	n	%
Cinsiyet	Erkek	14	24,5
	Kadın	40	75,5
Yaş	19	1	1,9
	20	16	29,6
	21	22	40,7
	22	9	16,7
	23	1	1,9
	24	4	7,4
	24+	1	1,9
Mezuniyet	Anadolu Lisesi	33	61,1
	Fen Lisesi	10	18,5
	Mesleki ve Teknik Lise	0	0
	İmam Hatip Lisesi	0	0
	Diğer	11	20,3
Oyun Oynanan Saat/Gün	$t \leq 1$	43	79,6
	$1 < t \leq 2$	5	9,2
	$2 < t \leq 3$	4	7,0
	$3 < t \leq 4$	2	3,7
	$t > 4$	0	0

## BULGULAR

Öğretmen adaylarının oyun hakkında görüşleri hakkındaki bulgular aşağıda verilmiştir.

### a) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının oyun kavramına yükledikleri anlamlara ilişkin bulgular

Öğretmen adaylarına “sizce oyun nedir?” diye sorulduğunda yarısından fazlası “aktivitedir/etkinliktir/faaliyettir” cevabını vermiştir. Oyun, öğretmen adaylarına ikinci sırada “eğlence” olarak görünmektedir. “Araç”, “öğrenmek” ve “süreç” tanımları da daha sonra gelen oyun tanımlarıdır.

**Tablo 2.** İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının “oyun” kavramına yükledikleri anlamlar

Tema	n	%
Aktivitedir/etkinliktir/faaliyettir.	36	66,6
Eğlencedir.	4	7,4
Araçtır.	3	5,5
Öğrenmektir.	3	5,5
Zaman geçirmektir.	1	1,8
Süreçtir.	1	1,8
Hayat biçimidir.	1	1,8
Program.	1	1,8
Platform.	1	1,8
Diğer.	2	1,8

### b) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının oynadıkları oyun türlerine ilişkin bulgular

Öğretmen adayları pandemi öncesinde en çok dijital oyunlar oynamakla birlikte bu oran %51,8 oranındadır. Adayların %18,5’i fiziksel olarak oyun oynamaktayken, masa başında oynanan okey tavl gibi oyunlar %24,0 oranındadır. Yüz yüze olup da zekâ strateji gerektiren oyunların oranı pandemi öncesi %38,8 iken oyun oynamayanların oranı %1,8’dir.

**Tablo 3. İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının Oynadıkları Oyun Türleri**

Oyun Türü	n	%
Dijital Oyunlar (macera oyunları, spor ve yarış oyunları, savaş ve strateji oyunları, bulmaca ve zekâ oyunları)	28	51,8
Fiziksel Oyunlar (futbol, basketbol, voleybol, tenis, vs)	10	18,5
Masa/Grup Oyunları (okey, tavla, kâğıt oyunları, vs)	13	24,0
Yüz Yüze Oynanan Strateji Oyunlar (Satranç, Scrabble, Monopoly, Uno, vs)	21	38,8
Oynamayanlar	1	1,8

**c) İlköğretim matematik öğretmen adaylarının bu oyunları oynama sebeplerine ilişkin bulgular**

Öğretmen adaylarının oynadıkları oyunların amacını eğlenmek/kazanmaktan keyif almak şeklinde %37,0 oranında belirtilmiştir. Zamanı değerlendirmek olarak belirtenlerin oranı %24,0 iken gelişmek için oynayanların oranı %16,6 olarak belirtilmiştir. Aynı şekilde bu oyunları oynama amacı sosyalleşme olarak belirtenlerin oranı %7,4 iken yenilik ve keşfetmek amacıyla oynayanların oranı %3,7 olarak belirlenmiştir. Oynamayanların oranı ise %1,8 olmuştur.

**Tablo 4. İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının Bu Oyunları Oynama Amaçları**

Amaç	n	%
Eğlenmek/kazanmaktan keyif almak	20	37,0
Zaman değerlendirmek	13	24,0
Gelişmek	9	16,6
Etkileşim/ sosyalleşme	4	7,4
Yenilik arayışı/ keşfetmek	2	3,7
Diğer	5	9,2
Oynamayanlar	1	1,8

**d) İlköğretim matematik öğretmenlerinin oynadıkları oyunları öğrencilere tavsiye etme durumlarına ilişkin bulgular**

İlköğretim matematik öğretmen adaylarının oynadıkları oyun çeşitlerinden öğrencilere tavsiye edebilecekleri sorulduğunda en çok “Satranç” oyununu tavsiye edildiği daha sonra sırasıyla “Strateji Oyunları” ve “Scrabble/Kelime Oyunu” tavsiye edildiğini görmekteyiz. Yine çoğunluk olarak” tavsiye edeceğim oyun yok” diyen 13 kişinin yaklaşık %24’lük kısm olduğunu görmekteyiz.

**Tablo 5. İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının oynadıkları oyun çeşitlerini tavsiye etme durumları**

Tema	n	%
Satranç	16	29,6
Strateji Oyunları (Quarto, Katamino, Üç Taş, Sos, Resebe)	14	25,9
Scrabble/ Kelime Oyunu/ Bulmaca	13	24,0
Bilgi Yarışması	10	18,5
Tavla/Okey/Uno/Monopoly	7	12,9
Spor Oyunları	7	12,9
Sessiz Sinema	2	3,7
Savaş Oyunları	1	1,8
Yok	13	24,0

## SONUÇ, ÖNERİ VE TARTIŞMA

Araştırma bulguları, öğretmen adaylarının oyun kavramını en çok aktivite, etkinlik, faaliyet, araç, eğlence ve öğrenme olarak anlamlandırdığı ve oyun türleri olarak en çok sırasıyla dijital oyunlar, masa ve grup oyunları ile fiziksel oyunları tercih ettiklerini göstermektedir. Öğretmen adaylarının bu oyunları daha çok eğlenmek ve zaman geçirmek amacıyla oynadıkları tespit edilmiştir.

Çalışmada, öğretmen adaylarının oyun oynama alışkanlıkları üzerindeki etkisi incelenmeye çalışılmıştır. Öğretmenlerin oyun oynama alışkanlıkları incelenerek oynadıkları oyunları eğitime yansıtılabilmeleri öğretim yöntemlerinde kullanabilmeleri irdelenmek istenmiştir. Toraman, Çelik ve Çakmak (2018)'in çalışmasına göre öğretimde kullanılan oyunların, dijital türleri de dahil olmak üzere, etkili kullanıldığında çeşitli öğretim kademeleri için yararlı bir destek aracı olabileceği anlaşılmaktadır.

Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay (2017)'in çalışmalarında matematiğe yönelik olumlu tutum, özgüvende ve derse katılma isteğinde artış, kaygıda azalma, önyargıları giderme, duyuşsal özelliklere yönelik olumlu katkılardan en çok vurgulananlardır. Olumlu katkıların yanı sıra öğretmenler, uygun bir öğretim yapılmadığı takdirde duyuşsal özelliklerin bu durumdan olumsuz bir şekilde etkilenebileceğinden de söz etmişlerdir.

Yapılan araştırma sonucu öğretmen adaylarının oyunu en çok etkinlik olarak oynadıkları açıkça görülmektedir. Bu sonuç da matematik eğitiminde öğretmen adaylarının oyunu bir etkinlik olarak öğretim programına dahil edebileceklerini gösteriyor. Kelime oyunu, bulmaca, satranç, sudoku ve bilgi yarışması gibi oyunların da öğretmen adayları tarafından çok oynandığı anlaşılmaktadır. Bundan sonraki çalışmalarda oyun oynama alışkanlıklarının öğrenim görülen bölüm, sınıf vs değişkenlerine göre nasıl değiştiği araştırılabilir.

## KAYNAKÇA

- Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E., Umay, A. (2017). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 32(2), 280-294.
- Aytaş, G., & Uysal, B. (2017) Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1)
- Bilen, M. (2006). *Plandan uygulamaya öğretim*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Çetin, A., & Özbuğutu, E. (2020) Fen bilgisi öğretmen adaylarının akıl- zekâ oyunları ile ilgili görüşleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 10(144)
- Karaman, S. (2012). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 6 yaş çocuklarının matematik becerileri ile sosyodramatik oyunun boyutları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Şahin, HB. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Toraman, Ç., Çelik, Ö. C., & Çakmak, M. (2018). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisi: bir meta-analiz çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(6), 1803-1811.



## INTEGRATING TECHNOLOGY INTO LANGUAGE LEARNING: FROM WEB TOOLS TO MOOCS

Safiye İpek KURU GÖNEN<sup>5</sup>

### Abstract

Integrating technology into educational environments has become indispensable due to recent advancements in technology and worldwide pandemic lockdowns. For language learning, implementation of technology has brought forward the use of various technological applications/tools and integration of massive online open courses (MOOCs) for improving language skills in second/foreign language learning (ESL/EFL) contexts. This study aims at presenting available language learning web tools and reports the findings of integration of a speaking MOOC into language learning from learners' perspective. For this purpose, available and accessible language learning web tools were identified and a selection of useful ones for improving language skills were presented here. Since ubiquitous nature of technology has made it possible to integrate various new tools, a speaking MOOC that was developed as part of an Erasmus+ Strategic Partnership Project was introduced, and preliminary findings regarding its use from learners' perspective were reported. Quantitative and qualitative results yielded that there is a need for effective integration of technology into the language learning/teaching environments. Furthermore, language learners and teachers need to become aware of both strengths and weaknesses of applications and MOOCs for improving language skills and areas in a growingly online world of education. A broad overview of the implementation of technology from applications to MOOCs are also discussed. This study proposes various implications for language learners, teachers, and teacher educators to design technology enriched language learning/teaching contexts.


**Key Words:** Integrating technology into language learning, web tools for language skills, MOOCs for language learning, language learner views on technology integration.

### INTRODUCTION

There has been a shift in the design of enhanced learning environments due to changes in learners' needs due to technological advancements and unexpected and emergent worldwide events such as the pandemic lockdowns and natural disasters. Existing educational systems may not respond to the current needs and expectations of the new generation who are competent in novel technologies and can adapt to changing learning environments from traditional classrooms to the world of the Internet. Thus, language teachers need to make adaptations in their teaching as well to develop an understanding in how to create desired and enriched language teaching environments (Luke&Britten, 2007).

Teachers' use of technology in their classrooms does not guarantee enhancement of learning; hence, teachers need to make use of novel technologies with awareness and knowledge. In this respect, Bax (2003) underlines the importance of integrating technology into learning where technology becomes an invisible and normal part of instruction. Even though latest attempts bring educators one step closer to this normalization process, teachers need to become aware of the existing tools they can use in their classrooms and use the most appropriate tools for the educational needs inherent in their own teaching contexts. As a result, teachers now have an indispensable role in designing technologically enhanced

---

<sup>5</sup>  Assoc. Prof. Dr., Anadolu University, Turkey, [ipekkuru@anadolu.edu.tr](mailto:ipekkuru@anadolu.edu.tr)

classrooms in which students use technology not for technology's sake but for learning purposes and in which learning is motivating and fun via recent advancements (Healey, 2016).

In language learning, various studies reported numerous gains of implementing technology into language learning. Research has focused on integrating technology into teaching of language skills and areas such as its benefits to promote grammar instruction (Heift & Vyatkina, 2017), enhance vocabulary learning (Ma, 2017), foster reading comprehension Liaw & English, 2017), listening comprehension (Chen, Zhang & Liu, 2014), writing skills (Storch, 2012), and speaking skills (Blake, 2017). Since the outcomes of successful technology integration result in many gains for language learning, it is then inevitable to think of a new pedagogy in the new digital era of technological challenges (Beetham & Sharpe, 2013). To meet the new challenges, it becomes crucial to adjust educational environments according to new generation's needs, demands, and interests. It is assumed that addiction to the Internet and social isolation are some of the problems young generation faces; however, it is also possible to create a desirable learning environment for learning subjects like L2 learning via technology and in this regard, integrating technology into language teaching agenda is now inevitable. The so-called 'digital natives/digital immigrants' dichotomy (Presnky, 2001) which remarks being born into technology with a guaranteed use of it naturally versus learning to use technology after a certain age is now blurring. A new dichotomy of 'digital locals/digital residents' (White & Le Cornu, 2011) focus on the intended use of technology purposefully underlining the motivation and context of technology use without categorizing users according to their age or background. As a result, to help learners navigate in the vast world of digital options, teachers need to be aware of available tools and resources.

### THE PRESENT STUDY

The present study aims to guide teachers and language practitioners select the most useful and effective tools and resources in the L2 class and assist them in making effective decisions while implementing technology into language learning. With worldwide pandemic, use of technology has become indispensable; however, teachers still lack the necessary skills to effectively launch technology for educative purposes. In this paper, some useful web tools and platforms such as the Massive Online Open Courses (MOOCs) will be presented to guide teachers in their endeavors to create enhanced L2 learning environments.

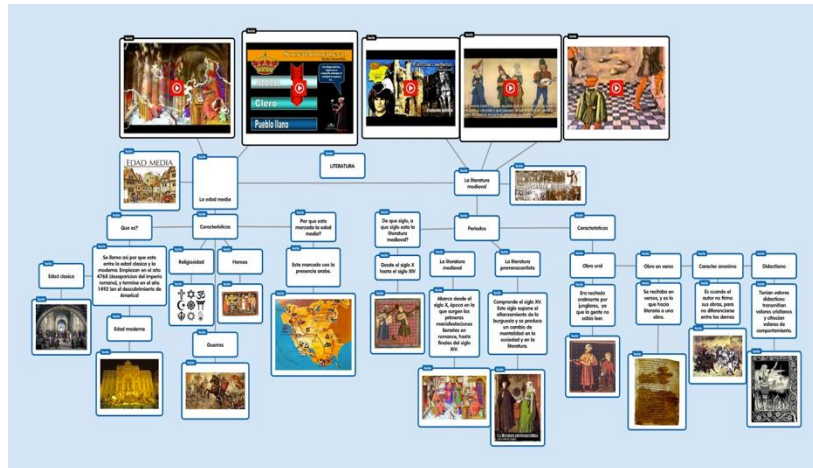
#### *Web Tools*

In the last two decades, there has been a shift from traditional textbooks and materials to digital ones with a variety of modality (i.e. visual, aural). In L2 learning, available web tools help teachers and learners to practice language skills in an engaging and motivating ways tailored to real life needs. However, teachers may experience difficulty in the selection of tools (Laurillard, 2012). Thus, one of the problems is the lack of knowledge and decision making on the best practices of technology employment in language study (Farr & Murray, 2016). Even though there are various tools available, selected five of them that can be of use with language skills and areas will be presented here. The intention is not to promote any of them over other counterparts, but to give an insight into how to foster language learning via available effective tools developed specifically for language study for a variety of learners. All the tools here are available online and have free user options. It is also useful to note down that some web sites may be removed, or content may be changed in time. What is important is the rationale of using such tools regardless of its name and adapting to newly developed ones. The tools given here are suggested ones which can guide language teachers implement technology into their teaching practices. Sample visuals from the tools' web sites are given within each web tool to display its features.

*Popplet*

Popplet is a mind map creating web tool designed to create digital semantic maps with an easy-to-use interface and various visual options. Language teachers use mind mapping for numerous reasons such as making an introduction to a topic, brainstorming ideas, or creating context. This digital web tool makes the creation of such mind maps quite useful for any part of the lesson. Here are some of the features of this web tool that can be used in an L2 class to involve students:

- It can be used in the any section of the lesson for brainstorming, create mind maps, discussion boards, timelines, present topics, and storyboard.
- Multiple diagrams (semantic maps) can be created especially for comparison.



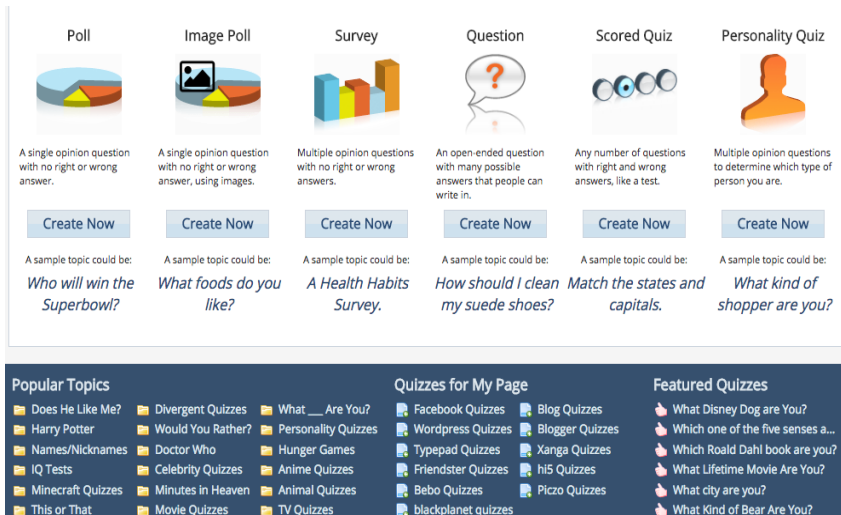
- Teachers might post stimulus material to a popplet and then invite students to post their answers or comments by creating popples (individual content boxes).
- The teacher can then provide feedback via a popple comment function.
- Teachers might also use popplets to post class notes/resources, subject overviews, or create galleries of student work. You can copy the link, export as pdf or jpeg.
- Students can create individual or collaborative popplets.
- It is useful to make students see their own ideas on the screen
- It is not useful if the teacher only wants to create one diagram
- Web address: [www.popplet.com](http://www.popplet.com)

*Quibblo*

Testing students’ progress via quizzes is indispensable in any language classroom. Quibblo is a motivating way to prepare various type of quizzes and turns testing into an engaging activity in the classroom. Students especially like ‘Which Harry Potter character are you?’ type of quizzes or surveys, and this web tool makes it quite easy and fun. Here are some of the features of this web tool:

- It is useful for preparing quizzes or writing/creating stories.
- It involves five types of quizzes to choose from. A **poll** is a single opinion question with no right or wrong answer. A **scored quiz** contains any number of questions, all of which have right or wrong answers, and tests knowledge and trivia. A **survey** is like a poll, but with multiple questions. A **personality quiz** has multiple questions that help to determine what type of person you are for a certain topic. A **question** is an open-ended question where people can write in answers.





- Students can come to the board and tick the right option and it provides kinesthetic activity.
- It is possible to create single-author, group or chain story
- It provides immediate feedback
- Web address: [www.quibblo.com](http://www.quibblo.com)

### Voscreen

Voscreen is a useful tool to practice grammatical structures which enables to search short clips according to level, structure, and the type of the clip. The types of clips vary from movies to animations and songs. It is helpful for learners to see the structures in contexts. Here are some of the features of this web tool that can be used with any level of L2 students:

- It includes short clips grounded in easy to understand, real life contexts with concrete meaning.
- It is suitable for beginner to advanced level of learners.
- It involves a variety of grammatical structures (useful to search short clips according to level, structure, and type of clip)
- Students watch a short clip and then were asked to state what it means (a variety of language options possible).
- Students may listen the same clip again and it is useful to play game in the class.
- It provides both visual and aural input
- Web address: <https://www.voscreen.com>



### Storybird

Storybird is a web tool that can be used to various language skills, and it specifically focuses on fostering creative writing in the language classroom. Students may have difficulty in writing on their own and this tool promotes motivation for writing in L2 by stirring the emotions while it engages the brain and jumpstarts students into their text. Thus, it is helpful to avoid the blank-page syndrome. Some of the useful features of this web tool is given in the following:



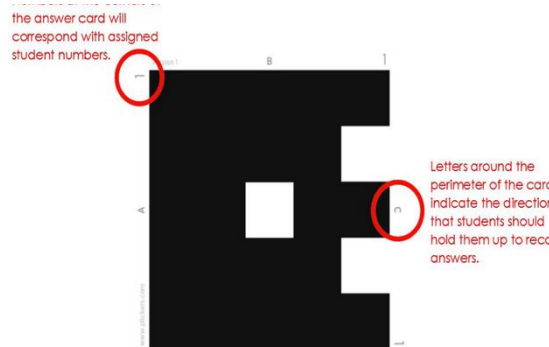
- It is a language arts tool for students and teachers.
- Students can create picture books on any topic depending on creativity.
- It provides many forms such as the longform book (multi-chapter), picture book (multi-page), and poem (single image).
- Students can create stories individually, in groups, or whole class; and thus, it fosters collaborative writing.
- It is a free class tool for assignments, and it is useful to build up a class story library.
- It involves art works (illustrations) from hundreds of artists, all original and have characters, actions, and background to inspire writing stories.
- Students select illustrations from an artist and create their own stories and they start with pictures.
- It boosts imagination, writing skills, and self-confidence.
- Web address: [www.voscreen.com](http://www.voscreen.com)



### Plickers

Providing feedback to individual student responses especially in large and crowded classrooms is quite challenging for the teachers. This digital web tool is quite useful in tracking student answers for activities and at the same time provides an engaging atmosphere with physical activity and involvement of the students. This classroom response tool can be used without having devices for each student and teacher's individual self-phone is sufficient in managing the activities via Plickers. It uses a specific card for each student (see visual below) and teachers can print the cards and laminate them for a long-term use in different classrooms. Here are some of the useful features of the tool:

- It provides automatically generated individual feedback with only one teacher device.
- Each student is given a card with a unique visual code on it. The student holds the card with the letter he chooses on the top for scanning and teacher's device scans these visual codes on the cards for the right and wrong answers.

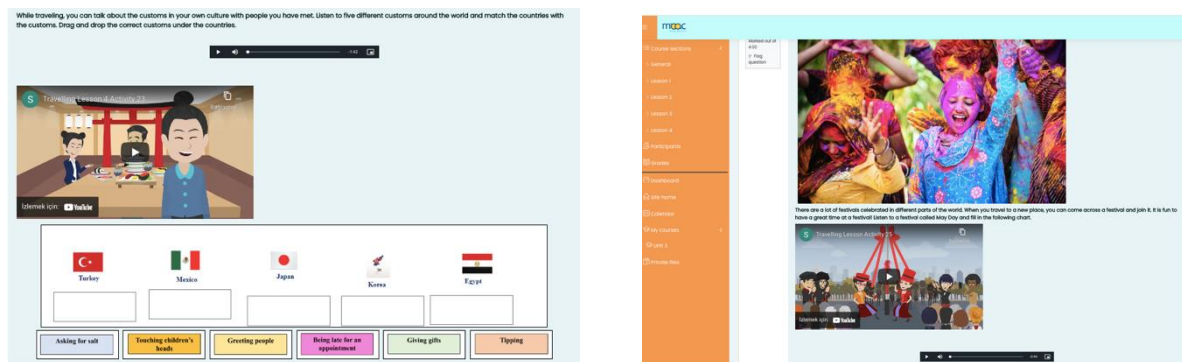


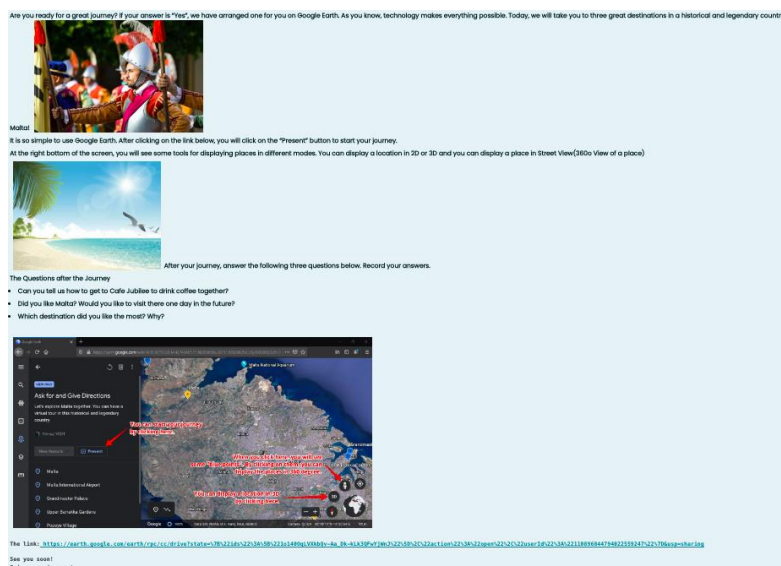
- The application recognizes the cards and individual answers and collects them as individual student data. The teacher can see each student’s response and simple statistics for classroom responses are provided.
- Students’ answers appear live and in real life on teachers’ device via website option as well.
- Web address: [www.plickers.com](http://www.plickers.com)

### Massive Online Open Courses (MOOCs)

Recent years have witnessed an interest in the use of novel advancements for learning and teaching purposes. One of these advancements is the Massive Online Open Courses (MOOCs) that made learning accessible to various learners ubiquitously. MOOCs provide versatility and cost-effectiveness in learning; thus, practicality in the time and space regarding the learning experience have made these sources quite popular (Godwin-Jones, 2014; Martin-Monje & Barcena, 2014; Beirne, Mhichil & Cleircin, 2017). Since their announcement as the latest most important trend in education (Horizon Shortlist Report, 2013), MOOCs have become widespread for various purposes. However, MOOCs specifically designed for L2 learning are quite scarce and there is a need to design and implement such tools to make L2 education more accessible worldwide for different types of learners. It has been reported by Jitpaisarnwattana, Reinders and Darasawang (2019) that of the 143 language MOOCs 94 of them were for English learning purposes and this also underlines the importance of using newly designed MOOCs for L2 learning environments to enhance the learning of language skills and areas.

In this paper, a MOOC designed to foster speaking skills in English language teaching is presented. The aim here is to give an idea for teachers to use MOOCs in their own teaching contexts as part of their daily instruction via a sample. Speak English MOOC platform was developed as under Erasmus+ Strategic Partnership Program (*Project no: 2019-1-TR01-KA204-074155*) for adult education. This project was managed by three European countries, namely, Turkey, Austria, and Spain. The aim of the project was to implement a speaking MOOC covering the need to communicate in daily life and real-life situations. In the development of the Speak English MOOC, specific attention was given in identifying the actual needs of adult learners to handle their daily tasks and simple endeavors. Thus, necessary speech functions were determined via a needs assessment component in three partner countries and various materials and activities were developed throughout the process by a group of experts. The main framework of the MOOC was based upon Thornburry’s (2005) model of teaching speaking and accordingly, each unit on the platform followed the process of creating awareness on the identified speaking function, providing various activities for appropriating the target function(s), and leading learners in the automatic use of these function(s) via more communicative practices. The interface and sample activities can be seen in the following:





A wide variety of materials were developed to expose learners to target speaking functions such as dialogues, conversations, role-plays, tasks, and audio-visual materials (e.g. cartoons, maps, reading texts, announcements). Additionally, various practice activities involving not only speaking but also listening, reading, writing, vocabulary, pronunciation, and grammar were implemented and the aim was to provide progressive control over the use of target speech functions. The Speak English MOOC was for B1-B2 level learners as identified in the Common European Framework for Reference (CEFR). After the piloting of the platform in three partner countries with various adult learners, it has been found that users generally favored the MOOC for learning and practicing speaking skills. The MOOC was found beneficial to foster all language skills and was quite helpful for learners in using English for daily life tasks. As a result, implementation of such MOOC was perceived as effective in accessing a wide variety of materials regardless of the time and space boundaries of classrooms.

### CONCLUSION AND IMPLICATIONS

This study presented here highlights the crucial importance to adjust educational environment according to learners' needs, demands, and interests. When technology is incorporated to help learners solve problems, grasp meaning, reflect on their learning, and more importantly, interact with multiple representations in meaningful ways (Cutrim Schmid, 2008), its benefits become more tangible. Using technology in an EFL class may also facilitate practicing language skills in contexts where such practice is limited (Alsied & Pathan, 2013). Albeit its numerous benefits, teachers may hesitate to integrate technology into their lessons due to lack of sufficient guidance and support (Beetham and Sharpe, 2013). Hence, teachers may need help to create technology-enhanced learning environments. There are various web tools available and there has been a growing interest in designing new applications that can be used in language learning. To effectively create an enhanced learning environment, the key is to be aware of available tools and resources and exploit them appropriately according to purpose and need. One implication here is identifying the actual rationale of using a web tool in the classroom and not using technology just for the sake of using it. The intention here should not be to ask learners create prezis, start blogs, design flipcharts, or produce videos, but to help them raise awareness towards effective ways of learning, start conversations, join partners, and change minds. Another implication is to direct learners to self-directed learning by implementing novel technologies such as the MOOCs which consolidate self-understanding and autonomous regulation of self-study. In this way, it may become possible to integrate technology into language learning. It is not likely that technology will replace teachers;

however, technology in the hands of effective and tech-savvy teachers would become a powerful tool for learning.

## References

- Alsied, S.F & Pathan, M.M. (2013). The use of computer technology in EFL classroom: Advantages and implications. *International Journal of English Language and Translation Studies*, 1(1), 44-51.
- Bax, S. (2003) CALL-Past, present and future. *System*, 31(1), 13–28.
- Beetham, H. and Sharpe, R. (2013), An introduction to rethinking pedagogy for a digital age, Pp. 1-26 in Beetham, H. and Sharpe, R. (eds), *Rethinking Pedagogy for a Digital Age*. London: Routledge.
- Beirne, E., Mhichil, M. N. G., & Cleircin, G. O. (2017). LMOOCs, classifying design: Survey findings from LMOOC providers. Paper presented at the CALL in a climate of change: Adapting to turbulent global conditions – short papers from EUROCALL 2017 Blake, 2017.
- Chen, L., Zhang, R., & Liu, C. (2014). Listening strategy use and influential factors in Web-based computer assisted language learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(3), 207-219.
- Cutrim Schmid, E. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. *Computers & Education*, 51(4), 1553-1568.
- Farr, F. & Murray, L., (2016). Introduction: Language Learning and Technology, Pp 1-6 in F. Farr and L. Murray (eds.) *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology*.
- Godwin-Jones, R. (2014). Global reach and local practice: The promise of MOOCs. *Language Learning & Technology*, 18(3), 5–15
- Healey, D., (2016). Language Learning and Technology: Past, Present and Future. Pp. 9-23. in F. Farr and L. Murray (eds.) *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology*.
- Horizon Shortlist Report, 2013, Horizon Shortlist Report, 2013 Higher Education Edition. Retrieved <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-higher-edshortlist.pdf>
- Heift, T., & Vyatkina, N. (2017). Technologies for Teaching and Learning L2 Grammar, Pp. 26-44 in C.A. Chapelle & S. Sauro (eds.) *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*. N.J: Wiley Blackwell.
- Jitpaisarnwattana, N., Reinders, H. & Darasawang, P. (2019). Language MOOCs: An expanding field. *Technology in Language Teaching and Learning*, 1(1), 21-32.
- Laurillard, D. (2012). Teaching as a design science. *building pedagogical patterns for learning and technology*.
- Liaw, M. L., & English, K. (2017). Technologies for teaching and learning L2 reading, Pp.62-76 in C.A. Chapelle & S. Sauro (eds.) *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*. N.J: Wiley Blackwell.
- Luke, C. L., & Britten, J. S. (2007). The expanding role of technology in foreign language teacher education programs. *CALICO journal*, 24(2), 253-267.
- Ma, Q. (2017). Technologies for teaching and learning L2 vocabulary, Pp.45-61 in C.A. Chapelle & S. Sauro (eds.) *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*. N.J: Wiley Blackwell.
- Martin-Monje, E., Barcena, E., & Ventura, P. (2013). Peer-to-peer interaction in professional English MOOCs: A proposal for effective feedback. Conference Proceedings of The European Conference on Language Learning 2013.
- Prensky, M. (2001). Digital natives digital immigrants. NCB University Press. Retrieved from [<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>].



## MaTE International Congress 2022 Abstracts/Full Texts Books

Storch, N. (2012). Collaborative writing as a site for L2 learning in face-to-face and online modes, Pp.113-130 in G. Kessler, A. Oskoz & I. Elola (eds.) *Technology Across Writing Contexts and Tasks*. San Marcos: TX. CALICO. <sup>11</sup> <sub>SEP</sub>

Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Longman.

White, D.S. & Le Cornu, A. (2011). Visitors and residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9).



# ABSTRACTS\*

\*The papers submitted as abstract were evaluated by two independent reviewers using the double-blind review technique.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## BITE SIZE LEARNING AS A SUPPLEMENT TO FORMAL EDUCATION

Antonie GAMBLIN<sup>6</sup>

Gülнар ÖZYILDIRIM<sup>7</sup>

Abstract: The effectiveness of learning is getting the attention of a wide range of educational stakeholders more than past. Teachers, parents, researchers, and policymakers strive to equip students at vocational high schools with greater skills and knowledge about their future profession and a positive attitude towards themselves and learning. However, in this competitive world, much more than that is necessary. That is, enabling students to demonstrate more than their school qualifications to their future employers and society, to turn them into constructive entrepreneurs from the very beginning of their careers is needed. They, therefore, have been in search of a kind of learning strategy that facilitates mobile, flexible, and easy-to-take-up learning and can be used by not only students but also the learners starting or thinking of changing their studies or careers. This paper aims to present the findings and activities of this kind of learning method, bite-size learning, practiced at the InternPrize: Business Ideas Generation (2019-1-TR01-KA202-074033). It is an Erasmus+ Strategic Partnership for Vocational Education and Training under the leadership of the Akdeniz University of Antalya, funded by the Turkish National Agency. A qualitative method is used as a method of the study. The essay of eight participants of this project will be examined through the document analysis method. The findings will enlighten the effectiveness of bite-size learning.

23

**Keywords:** Bite size learning, Vocational education, Learning strategies, Qualitative research method.

---

<sup>6</sup> VisMedNet Association, Malta, [director@vismednet.net](mailto:director@vismednet.net)

<sup>7</sup> Dr., Akdeniz University, Turkey



## CANVAS AS A FREE ONLINE COURSE MANAGEMENT SYSTEM AND USAGE EXAMPLES

Jon Sverre HARBERG<sup>8</sup>

İpek ÖNAL<sup>9</sup>

Rabia VEZNE<sup>10</sup>

Abstract: The need for digital teaching materials and environments, which have an important place in the education process, has increased significantly in recent years, especially in distance education. Internet-based courses are one of these environments that allowing us to benefit from the advantages of distance education. These internet-based applications, called course management systems, are now being used in many fields and for many purposes. In addition to distance education, the use of these systems as an aid to the classroom environment and the teaching of the lessons has made these systems indispensable tools. In order for the distance education system to be efficient, there must be a good interaction between the student and the teaching material. One of the prominent creative designs to ensure this interaction and benefit from the possibilities of distance education is the Canvas course management system. Canvas is a set of web-based applications developed for the management, documentation, monitoring, reporting and delivery of distance education educational content or learning and development programs. This study has been prepared to introduce Canvas with its main lines. Due to Canvas's free and user-friendly interface, both teachers and students can easily use this system. Free Tutor accounts provide all standard features to assist teachers in their educational pursuits using both synchronous and asynchronous tools. In the study, subjects such as what Canvas is, how it works, what teachers and students can do with canvas, what features it does, what are its advantages and disadvantages compared to other lesson management systems are discussed.

24

**Keywords:** Canvas, Course Management System, Teacher, Distance Education

---

<sup>8</sup> Corresponding author: Asst. Prof. Dr., Norwegian University of Science and Technology, Norway, [jon.s.harberg@ntnu.no](mailto:jon.s.harberg@ntnu.no)

<sup>9</sup> Dr., Akdeniz University, Turkey,

<sup>10</sup> Assoc. Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey



## RECOGNIZING PLURILINGUAL COMPETENCIES OF LEARNERS IN LANGUAGE CLASSROOMS

Erkan YÜCE<sup>11</sup>

Abstract: Recent global political, social, and economic developments led to significant demographic changes in all sorts of teaching and learning contexts, from primary to tertiary education. As a result, students with different language backgrounds bring their language experiences into additional language contexts and affect their peers' language developments with their social and academic interactions. At this point, enhancing the intercultural awareness of learners emerges as a fundamental problem in classrooms comprising students with plurilingual competencies. Moreover, addressing learners' differing language needs remains a big concern for in-service and pre-service language teachers. From these assumptions, the current study focuses on the effective use of the descriptors regarding plurilingualism of the Common European Framework of Reference for Languages-Companion Volume with New Descriptors (CEFR-CV) in language education contexts as a guide. The study, firstly, gives theoretical background concerning the CEFR-CV. Then, the study discusses how in-service and pre-service language teachers can benefit from the descriptors of plurilingualism in education environments where there are many language learners from various language backgrounds. This theoretical study may provide insights regarding plurilingualism for additional language education contexts, from policy development to coursebook design and assessment procedures. Additionally, the ideas presented in this study may encourage all parties in language education, from policymakers to coursebook designers, to use the descriptors regarding plurilingualism of the CEFR-CV.

**Keywords:** Additional language, Plurilingualism, CEFR, In-service teachers, Pre-service teachers

25

---

<sup>11</sup>  Assoc. Prof. Dr., Aksaray University, Turkey, [erkanyuce@aksaray.edu.tr](mailto:erkanyuce@aksaray.edu.tr)



## TEACHER AND STUDENTS' OPINIONS ON THE PROBLEMS FACED BY BILINGUAL STUDENTS IN THE WRITING PROCESS

Mehmet CANBULAT<sup>12</sup>

Betül KOPARAN<sup>13</sup>


Sabahat ÖZAKÇAYLI<sup>14</sup>

**Abstract:** The aim of this study is to examine the problems faced by bilingual children in the process of writing in Turkish in line with the opinions of bilingual secondary school level students and Turkish teachers. The study group of the study consists of fifteen bilingual students and five Turkish teachers, ranging from the 5-8 grade levels at the secondary school level determined by the easy accessibility situation sampling from the purposeful sampling methods. In this respect, case study design was used from qualitative research methods in the study. As a data collection tool in the study, the researchers conducted interviews and collected the data with the voice recording method. In order to determine the opinions of bilingual students and teachers, first of all, the relevant literature was reviewed and a semi-structured interview form was prepared. Succeeding the final submission of the interview form, the researchers conducted semi-structured interviews with the participants, ranging from fifteen to twenty minutes. In the analysis of the data, the interviews were first written down for the analysis and the descriptive analysis technique was used for the analysis of the data. As a result of the study, Turkish teachers stated that bilingual students had some problems with their writing skills. According to the Turkish teachers whose opinions were consulted, the problems experienced by bilingual students in the writing process; proverbs and idioms, metaphorical expressions, correct word choice, and spelling. According to bilingual students, the most difficult issues in the writing process are; grammar rules, word selection, spelling. Recommendations for the findings obtained as a result of the study were presented.

26

**Keywords:** Turkish teaching, Bilingualism, Bilingual students, Writing skills.

---

<sup>12</sup>  Corresponding author: Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey, [canbulatm@gmail.com](mailto:canbulatm@gmail.com)

<sup>13</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey

<sup>14</sup> M.A., Akdeniz University, Turkey

## URBAN SURVIVAL KITS FOR ADULTS WITH DISABILITIES

Julie McGOWAN<sup>15</sup> Yavuz Erkan KANPOLAT<sup>16</sup>

Abstract: It is important to explore how Adults with Disabilities (AWD) can be supported with their local, national and international travel needs in the new digital era. The Urban Survival Kits (USK) project is a transnational learning initiative to explore how AWD can be supported with their local, national and international travel needs. USK is funded by Erasmus+ Program. USK builds on the European Disability Strategy 2010-2020 and removes barriers in physical infrastructure; accessibility of information, and creates effective communication tools. Without immediate intervention; people with disabilities will continue to be the most deeply impacted and isolated people in our society. The long-term implications of the pandemic and additional challenges they face in daily life mean that without the opportunities to reengage and connect they will remain largely excluded. The partnership is designed to maximize the impact of USK: an innovative program with staff and the AWD they support. USK is a program delivered through a variety of artistic mediums/techniques and integrated through digital media. USK is introducing innovative ways of thinking and working and developing a range of skills based on the key competencies of lifelong learning. Through intensive hands-on training, the 12 staff will directly experience each element and outcome of the program. Their experience, reflective learning and expertise will directly inform and refine the workshops delivered to AWD in each partner organization. A series of online workshops will be delivered to 24 AWD, supported by staff, creating a specifically tailored, inclusive and immersive learning experience. This integrated structure provides a safe way of experimenting, externalizing, reframing and ultimately sharing their real-life stories and experiences. Increasing the relevance, level of engagement and long-term impact and opportunities it will create. Partner organizations will provide an adaptable blueprint for Survival Kits which can be adapted for any place, time or situation.

27

**Keywords:** Disability, Adult education, Lifelong learning, Public education.

---

<sup>15</sup> Corresponding author: Res., Arts & Disability Forum, UK

<sup>16</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey



## CLASSROOM MANAGEMENT

Agnieszka NIEWDANA<sup>17</sup> John CAREY<sup>18</sup> Saim TURAN<sup>19</sup> Alina DOROCH<sup>20</sup>

Joanna KOMOREK<sup>21</sup> Anna SPIECHOWICZ<sup>22</sup> Jan WISNIEWSKI<sup>23</sup>

**Abstract:** The new geopolitical situation has forced teachers to face the challenges regarding classroom organization which is known under the denomination of classroom management. This issue plays a pivotal role in the proper arrangement of the activities realized within the classroom, either accommodating the teacher or if inadequately constructed, making the teaching process more difficult. The arrival of new students, representing diversified national and cultural background will introduce new duties and expectations for the teachers to face up to. These include not only the well-adjusted approach to all the students but also other aspects that alleviate the learners' functioning in the classroom. This spectrum covers the well-organized teaching and learning environment which encompasses many aspects starting with the carefully arrangement teaching and learning ambience, the technical equipment and the scholar system within which education is realized. Yet, all of these factors, though extremely important, will not suffice if the teachers are not equipped in the right qualifications and adopting appropriate communication strategies which in turn lead to the students gaining appropriate skills allowing them to succeed on the job market.

28

**Keywords:** Classroom management, Teaching, Teachers' skills, Students' skills

---

<sup>17</sup> Corresponding author: Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland, [niewdana.agnieszka@gmail.com](mailto:niewdana.agnieszka@gmail.com)

<sup>18</sup> Res., University of Verona, Italy

<sup>19</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey

<sup>20</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>21</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>22</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>23</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland



## LEARNING /TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE USING DIGITAL TOOLS: THE PEDAGOGY WHEEL

Paulino SILVA<sup>24</sup> Adriana OLIVIERA<sup>25</sup> Anabella MESQUITA<sup>26</sup>

Abstract: In the context of learning, the tools with the most significant impact on student engagement are discussion forums, recorded lectures and chat games, discussion boards, chat rooms, and blogs [Bond et al. 2020; Banna, Lin, Stewart & Fialkowski, 2015). These and other tools are identified in Benjamin Bloom's Taxonomy model. Bloom's taxonomy is a collection of three hierarchical models for categorizing educational learning objectives according to their complexity and specificity. The lists encompass cognitive, emotional, and psychomotor learning objectives. The cognitive domain list has been the primary focus of the majority of traditional education and is widely used to arrange learning objectives, evaluations, and activities within the curriculum. Recently, Alan Carrington developed a model to integrate the digital tools in the Bloom's taxonomy: the Pedagogy Wheel was created to help educators consider how mobile apps can be used to help their instruction purposes with the students. The model allows one to define the most appropriate tool for the objective that one wants to achieve with given learning. An analysis of the model allows us to conclude that it highlights 188 tools that should be understood as dynamic because they can be used transversally and fulfill more than one objective. In other words, the same tool can be used to evaluate and share concepts. This model encourages teachers to begin with a course outcome, ask themselves questions based on that outcome and find digital tools adequate for their consideration. In this context, the main objective of this article is to present and discuss Bloom's Taxonomy model by Benjamin Bloom. In the article, we select six tools as examples of their use in education. Results show that they can be used transversally, serving more than one learning objective.

29

**Keywords:** Learning, Digital tools, Pedagogy wheel, Bloom's taxonomy,

---

<sup>24</sup> Corresponding author: Asst. Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal, [paulinosilva123@gmail.com](mailto:paulinosilva123@gmail.com)

<sup>25</sup> Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

<sup>26</sup> Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal



## DYNAMICS AND TOOLS FOR BLENDED /DISTANCE LEARNING AND MODERATION OF ONLINE LEARNING ACTIVITIES


Mehmet CANBULAT<sup>27</sup> Rabia VEZNE<sup>28</sup> Gizem BERBER<sup>29</sup> Burak ASMA<sup>30</sup>

**Abstract:** This paper discusses the themes of online education and blended learning, which have grown significant with the advent of technology and are felt even more acutely during the Covid-19 pandemic. After providing descriptive information about the associated concepts, the dynamics of these sorts of education are discussed under five subheadings: student, teacher, technology, institution, and pedagogy; the models that are frequently preferred in the literature and referred to as rotation models in relation to these types of education are examined; and the benefits and drawbacks of these models are discussed. After describing these models, interactive Web 2.0 tools such as Google Classroom, Edmodo, Mentimeter, Padlet, and Edpuzzle, which can be used to boost student interaction in these two types of education, are introduced along with theoretical and practical information regarding their application. The paper also focuses on online learning activities and gives practical online learning activities and strategies for moderation of those activities. The paper finally suggests syllabuses for distance education/blended learning and moderation of online learning activities.

30

**Keywords:** Distance education, Blended learning, Online learning platforms, Moderation of online learning

---

<sup>27</sup>  Corresponding author: Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey, [canbulatm@gmail.com](mailto:canbulatm@gmail.com)

<sup>28</sup> Assoc. Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey

<sup>29</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey

<sup>30</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey




## PEER LEARNING AND LEARNING COMMUNITIES

Katrine DALBU ALTERHAUG<sup>31</sup> Inger LANGSETH<sup>32</sup> Rosemary MARTIN<sup>33</sup>  
Hanne ALTERHAUG<sup>34</sup>

**Abstract:** This paper discusses the concepts of peer learning and learning communities and the ways in which they can assist teachers but also students strengthen language learning in linguistically and culturally diverse settings. More specifically, we provide examples of how peer learning in the different learning community possibilities outlined above can assist teachers and students in strengthening and transforming knowledge, deepening the exchange of effective and efficient collegial support, and optimizing the learning experience. The learning communities and applications exemplified in the chapter constitute peer learning models for bringing teachers, students, and teacher-trainers together in the spirit of reflection, learning, knowledge sharing, and collaboration.

**Keywords:** Peer and learning communities, Lesson study, Translanguaging, Scaffolding, Response technology.

---

<sup>31</sup>  Corresponding author: Asst. Prof. Dr., Norwegian University of Science and Technology, Norway, [katrine.d.alterhaug@ntnu.no](mailto:katrine.d.alterhaug@ntnu.no)

<sup>32</sup> Prof. Dr., Norwegian University of Science and Technology, Norway

<sup>33</sup> Prof. Dr., Norwegian University of Science and Technology, Norway

<sup>34</sup> PhD. Can., Norwegian University of Science and Technology, Norway



## ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYARLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ

Elif ALKAR<sup>35</sup> Tolga KARA<sup>36</sup>

Özet: Topluma karşı duyarlı insanlar yetiştirmek ve başka insanların ihtiyaçlarına uygun davranışlar sergilemek sosyal duyarlılığa sahip bireyler ile mümkündür. (akt. Çetin ve Sönmez, 2009). Bu bağlamda küçük yaşlarda alınan destek ve eğitimlerle sosyal duyarlılık düzeyinin belirlenmesi ve hangi değişkenlerin üzerinde etkili olduğunun saptanması duyarlı toplum yapısı için önemli bir unsurdur. Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin sosyal duyarlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmıştır. Mevcut araştırmanın ulaşılabilir evrenini Kocaeli ili merkez ilçede ikamet eden 5, 6, 7 ve 8. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 5 farklı ortaokuldan basit seçkisiz örnekleme ile seçilmiş 775 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden nicel tarama modeline yer verilmiştir. Araştırmanın verileri kişisel bilgi formu ve sosyal duyarlılık ölçeği olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Kişisel bilgi formu ile öğrencilerin sınıf düzeyleri, cinsiyetleri, anne ve babalarının eğitim düzeyleri, ailelerinin aylık gelir düzeyleri, sahip oldukları kardeş sayıları ve herhangi bir sivil toplum kuruluşuna üye olup olmadıklarını içeren sorulara ver verilmiştir. Sosyal duyarlılık ölçeği ise Öcal, Demirkaya ve Altınok (2013) tarafından geliştirilmiş olup öğrencilerin bireysel ve toplumsal konulardaki duyarlılıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Verilerin analizinde SPSS for Windows 17.0 programı kullanılmıştır. Parametrelerin normal dağılıma uygunluğu çarpıklık ve basıklık katsayıları değerleri ile elde edilmiştir. Analizlerde iki grup arası karşılaştırmalar için bağımsız gruplar t testi ve ikiden fazla grup karşılaştırmalarında ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Araştırma bulgularından elde edilen sonuçlarda cinsiyetin, sahip olunan kardeş sayısının ve sivil toplum kuruluşuna üye olmanın sosyal duyarlılık düzeyi üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu saptanmıştır. Sınıf düzeyi, anne ve babanın eğitim düzeyi, ailenin aylık geliri ile öğrencilerin sosyal duyarlılıkları arasında ise anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Ortaokul öğrencileri, Sosyal duyarlılık, Sosyal problemler.

<sup>35</sup>  Corresponding author: Dr., Uludağ University, Turkey, [elifalkar@gmail.com](mailto:elifalkar@gmail.com)

<sup>36</sup> Dr., Uludağ University, Turkey




## ÖĞRETMEN ADAYLARININ ÖZYÖNETİMLİ ÖĞRENMEYE HAZIRBULUNUŞLUK DÜZEYLERİ İLE AKADEMİK ÖZYETERLİK ALGILARI VE ÜSTBİLİŞSEL YAZMA STRATEJİLERİ FARKINDALIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN BELİRLENMESİ

Eylem Ezgi AHISKALI<sup>37</sup>

Özet: Çağın bilgi artış hızı ve bugünün pandemi koşullarında yürütülmesi gereken uzaktan eğitim ders içerikleri düşünüldüğünde bireyin öğrenme sürecinin yalnızca okulda verilen eğitimle sınırlandırılmayacağı açıktır. Bu nedenle kendi düşünsel süreçlerinin farkında olan, akademik yeterliklerini ya da yetersizliklerini bilen, kendi öğrenme süreçlerini kurgulayan ve yöneten bireyler yetiştirmeye acil bir gereksinim vardır. Uzaktan eğitim süreçlerinde kendisine sunulan sayısız bilgi içinde gerekeni anlamlı ve tutarlı olarak ayırt edebilmek, zaman ve bilgi yönetimini sağlayabilmek öğrenme ve öğretmen sürecinde öğretmen adayları için de oldukça gerekli bir beceridir. Bu nedenle bu çalışmanın amacı öğretmen adaylarının özyönetimli öğrenmeye hazırbulunuşluk düzeyleri ile akademik özyeterlik algıları ve üstbilişsel yazma stratejileri farkındalıkları arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Çalışmada öğretmen adaylarının özyönetimli öğrenmeye hazırbulunuşluk düzeyleri ile akademik özyeterlikleri ve üstbilişsel yazma stratejileri farkındalık düzeyleri ile arasındaki ilişki ve yordama gücü sınanacağı için ilişkisel tarama modeli kullanılacaktır. Araştırmada elde edilen verilerle üstbilişsel yazma stratejilerine ilişkin farkındalık özyönetimli öğrenme süreci ile ilişkisi ile planlama, bilişsel süreçlerinin kontrolünü sağlama ve değerlendirme süreci incelenmiş olacaktır. Araştırmanın sonunda öz yönetimsel bir beceri ve aynı zamanda akademik özyeterlik de gerektiren stratejik bir süreç olan öğrenmenin alt bileşenlerinin çözümlenmesi ile öğretmen adaylarının özyönetimli öğrenmeye, akademik özyeterliklerine ve üstbilişsel yazma stratejilerine ilişkin farkındalıklarına yönelik ilişkinin belirlenmesi alanyazına katkı sağlayacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Öğretmen adayları, Akademik özyeterlik, Üstbilişsel yazma stratejileri, Özyönetimli öğrenme.

<sup>37</sup>  Dr., Balıkesir University, Turkey, [eylemezgi@balikesir.edu.tr](mailto:eylemezgi@balikesir.edu.tr)

## YOUTHS' CREATIVE SOLUTIONS FOR PLACEMAKING FOR ENCOUNTERS AT CHILDREN'S PLAYGROUNDS

Andre LIEM<sup>38</sup>

Hilal ERKUŞ<sup>39</sup>

Abstract: COVID19 has shown the need to access to new open spaces, parks and playgrounds for children and facilities. An important aspect, therefore, is the possibility to open up such spaces for social, cultural and youth activities which may vitalize communities and attract make young people influencers of future town planners and community leaders. In this context, Place for Play Project, supported by Erasmus+, titled «Youths' Creative Solutions for Placemaking for Encounters at Children's Playgrounds» response to the need by involving young people from the communities in local and cross-border activities to bring in much-needed fresh ideas and approaches from various disciplines related to the redesign and repurposing of children's playground as a renewed socialization and educational space, by involving the communities concerned with public consultations, which may enable a more open-minded approach by decision-makers and public institution. In this presentation, we explain how the Project response these needs by showing stages of involving the community of learners, establishment of possibilities, needs, designing a value proposition, and idea playground.

**Keywords:** Playgrounds, Placemaking, Youth's creative solutions, Place for play

---

<sup>38</sup> Corresponding author: Assoc. Prof. Dr., Norwegian University of Science and Technology, Norway, [andre.liem@ntnu.no](mailto:andre.liem@ntnu.no)

<sup>39</sup> Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey

## LESSON STUDY AS A MEANS OF TRANSNATIONAL COLLABORATION AMONG ENGLISH LANGUAGE TEACHERS

Abdullah COŞKUN<sup>40</sup>

**Abstract:** Implemented in different countries, the Japanese lesson study is believed to be a useful teacher education approach and is currently considered in the literature to have the potential to be utilized as a transnational collaboration opportunity among teachers from different countries. Therefore, arguing for the merits of lesson study for the professional development of English language teachers, this paper has the main aim to discuss possible ways and benefits of maintaining transnational collaboration among English language teachers in Turkey and in other contexts. The improvement cycles of lesson study are described with reference to how these cycles can be followed to teach the English language through lesson study collaboration among colleagues from different parts of the world. Research studies and projects dealing with different aspects of the intercultural use of lesson study are also reviewed, and possible virtual and face-to-face lesson study meeting venues are suggested.

**Keywords:** Lesson Study, English language teachers

35

---

<sup>40</sup>  Assoc. Prof. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal University, Turkey, [coskun\\_a@ibu.edu.tr](mailto:coskun_a@ibu.edu.tr)



## INTERCULTURAL EDUCATION AND COMMUNICATION

Elena GUERRA<sup>41</sup> Elisa M.F. SALVADORI<sup>42</sup>

Abstract: In a pluralistic and multicultural context such as the one that characterizes Europe, communication assumes a crucial role. Over time, repeated failed multicultural encounters can lead to negative prejudices and stereotypes, which can create an additional obstacle to the communication process. Communication conflict or misunderstanding is a mutually constructed product of all participants in the interaction. Although two people may know the same language code, they are unlikely to share the same implied meanings unless they share the same sociocultural categories. Within multicultural schools, when children from different cultural backgrounds are present, the teacher also assumes an essential role in relation to communication. Cross-cultural communication, understood as the ability to relate to and communicate with culturally different people, enables teachers to foster effective communication in the classroom through dialogue and trust. It also proves useful in not stopping at communication barriers posed by language differences. The first part will present the relationship between language and culture with a specific lunge on cultural implicit and nonverbal language. The concepts of prejudice, stereotype and their effects in interpersonal communication will then be addressed. The last part will focus on reflections on the use of inclusive and conscious language among people from different cultures. In addition, a teaching tool for reflecting on stereotypes and nonverbal language will be proposed.

36

**Keywords:** Intercultural communication, Language and culture, Stereotypes, Inclusive language

---

<sup>41</sup> Corresponding author: Res., University of Verona, Italy, [elena.guerra@univr.it](mailto:elena.guerra@univr.it)

<sup>42</sup> Res., University of Verona, Italy



## BE OPEN MINDED-THE NEW METHODS OF THE WORK WITH ADULTS

Ewa GRZESIAK, Renata Baranska et al. (Be Open Minded Project Team)<sup>43</sup>

**Abstract:** The aim of the Be Open Minded project is to open up to the new methods and ways of working for the educators and trainers of adults. Partners are from Poland, Belgium, Italy, United Kingdom, and Greece. Every partner has experience in adult education and working with hard-to-reach learners. The goals of the project are: raising the professional skills of educators (animal therapy, art therapy, garden therapy, phototherapy); exchange of experiences exploring new methods and ways of working with adults; popularising new approaches and methods in the education sector; improving trainers' skills; promoting different approaches to learning and different learning environments. An indirect target group are adult learners, who will benefit from the activities based on new knowledge and experience of training mobility participants as well as other educators and trainers. Project activities relate to activities at international (educators) and local (educators and students) levels. International meetings include four training modules and two TM dedicated to project management and evaluation. The methodology includes international mobility. Then, mobility participants will share experience and knowledge at the local level and test the demand and interest to participate in activities using innovative methods. The topics and methods, which used during the project, are art and theatre therapy in Greece, clown and pet therapy in Italy, photo voice and games in Poland, garden therapy in UK.

**Keywords:** Pet therapy, Photography, Art therapy, Garden therapy, Clown therapy

---

<sup>43</sup> Be Active Foundation



## DIGITAL TRANSFORMATION IN ACCOUNTING-A CASE STUDY

Amelia Cristina Ferreira da SILVA<sup>44</sup> Maria José Angélico GONÇALVES<sup>45</sup>  
Ambrósio TEIXEIRA<sup>46</sup>

Abstract: The global digital revolution has irreversibly transformed societies and industries. Recently, associated with the digital transformation (DT) process, many enterprises have begun to use modern cost and management accounting tools through institutional integrated information systems. Digital transformation and the innovation happening in organizations influence accounting processes and the accountant's work (Berikol, B.Z. and Killi, M., 2021). Data has become one of the most valuable assets for modern organizations. However, data, without Analytical tools, has little or no value (Dubey et al., 2020). The traditional methods of data analysis for sound decision-making are not sufficient and effective in today's competitive environment (Niu et al., 2021) and the organizations can't readily take advantage of data-driven decision-making. On the other hand, BI and Analytics (BI&A) is a technology-driven process for analysing data and delivering actionable information that helps executives, managers and workers make informed business decisions. These technologies combine business analytics, data warehouses, data mining, data visualization, data tools and infrastructure, and the best practices to help organizations make more data-driven decisions (Tavera Romero et al., 2021). In this context, many organizations are implementing BI&A technologies to support reporting and decision-making. Usually, accounting is the primary support for decision-making and control in an organization. Thus, it has clear relations to and can benefit from implementing BI&A technologies. This presentation focused on these expected changes and how accounting profession, accounting practices, and accounting role has been impacted and modified by these technologies. Since the topic is still understudied, the paper provides a literature review on the topic and presents a case study. This qualitative, longitudinal, and exploratory case study was conducted in a Portuguese Public Entity, Região Autónoma da Madeira (RAM), using a participatory approach and is based on the DT of accounting information system. This case reveals how DT powers the integration of financial accounting with public budgeting and management accounting and highlights the importance of the growing interaction between accounting professionals and information systems experts.

**Keywords:** Digital transformation, Accounting, Case study, Innovation

<sup>44</sup> Corresponding author: Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal, [ameliafs@gmail.com](mailto:ameliafs@gmail.com)

<sup>45</sup> Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

<sup>46</sup> Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal



## PROJECTS ON TIME AND ON BUDGET: THE PRONTO INTERNATIONAL PROJECT

Patricia FERNANDES<sup>47</sup> Paulino SILVA<sup>48</sup> Adriana OLIVIERA<sup>49</sup>

Anabella MESQUITA<sup>50</sup>

Abstract: SMEs play an important role in the European economy. In 2019, SMEs in the EU-28 NFBS (Non Financial Business Sector) represented nearly all EU-28 NFBS sector enterprises (99.8 percent) and slightly less than three-fifths (56.4 percent) of the NFBS's value added. The competitiveness of Europe's SMEs must be improved, particularly through enterprise digital transformation. Research indicates that SMEs lag behind in terms of digitalization. Smaller businesses tend to have a lower rate of digital diffusion because it is more difficult for them to make the necessary expenditures in skills and organizational adjustments to adopt and benefit from technology. This Erasmus+ project, Project On-Time and On-Budget (PRONTO), will address two specific issues: (1) how to better equip the VET sector to meet the demands of the digital era, and (2) how to support enterprise and entrepreneurship to improve competitiveness and performance. The project will result in the development and deployment of high-quality, innovative work-based VET to assist entrepreneurs in implementing high-impact, results-oriented business improvement projects. The goal is to identify and share the project's lessons with the larger VET sector and other stakeholders. PRONTO will (1) support the ongoing professional development of VET teachers/trainers in the use of digital technology, and (2) upskill entrepreneurs in the use of digital technology in their business. The long-term goal of PRONTO is to improve the performance of Europe's SMEs by developing a network of VET teachers/trainers who assist SMEs in improving business performance through the use of a new VET performance tool called PRONTO.

**Keywords:** Innovation, Business projects, SME, Digitalization

---

<sup>47</sup> Corresponding author: Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal, [patriciafernandes135@gmail.com](mailto:patriciafernandes135@gmail.com)

<sup>48</sup> Asst. Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

<sup>49</sup> Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

<sup>50</sup> Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal



## LEARNING/TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE

Alina DOROCH<sup>51</sup> John CAREY<sup>52</sup> Saim TURAN<sup>53</sup> Agnieszka NIEWDANA<sup>54</sup>

Joanna KOMOREK<sup>55</sup> Anna SPIECHOWICZ<sup>56</sup> Jan WISNIEWSKI<sup>57</sup>

Abstract: In view of the changing national, economic, social and cultural framework of students attending classes appropriate methods to accommodate their growing expectations should be implemented. Although all of these aspects play an enormous role in the way classes are realized, social factors seem to take precedence since the quality of the teaching and consequently the learning outcomes will have a decisive impact on their chances on the job market. Therefore this article focuses on the issue of which teaching and learning strategies should be given priority as the ones that guarantee the best results. Apart from the proposals to include in the teaching process, the authors of this article raised the question of assessment carried out by the teacher where all sorts of methods can be used to check the students' progress. What is more, it is also the students themselves who with the help of the methods suggested by the teacher or the ones accessible on the Internet can perform such appraisal on their own.

40

**Keywords:** Strategies, Social changes, Assessment, Methods

---

<sup>51</sup> Corresponding author: Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland,

<sup>52</sup> Res., University of Verona, Italy

<sup>53</sup> Res. Asst., Akdeniz University, Turkey

<sup>54</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>55</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>56</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland

<sup>57</sup> Res., The Academy of Business and Health Sciences, Poland





## LEARNING /TEACHING STRATEGIES IN THE CONTEXT OF SOCIAL CHANGE USING DIGITAL TOOLS: MOTIVATION AND ENGAGEMENT

Adriana OLIVIERA<sup>58</sup> Paulino SILVA<sup>59</sup> Anabella MESQUITA<sup>60</sup>

Abstract: In the context of learning, motivation starts right when the student has to choose what course to take and can be even more critical when learning is done in higher education (Piletti, 1997; Gil et al., 2012). The high levels of motivation create essential gains in many different areas of human development, examples of which can be: more creative, more dynamic, and more successful people. In contrast, demotivation creates climates of anguish, fear, and resistance to change Gil et al. (2012). About engagement, in higher education, engagement is associated with institutional development - associated with the context of the organization's decision and action regarding learning - and dedication to learning (Kuh & Hu, 2001). Focusing on students' engagement, the literature review shows that students' engagement is higher when some pedagogical practices are present. These include five levels: Level of academic challenge; Active and collaborative learning; Student-faculty interaction; Enriching educational experiences; Learning opportunities inside and outside the classroom; supportive campus environment. (Smith, Sheppard, Johnson & Johnson, 2005, p. 87). In this context, we can say that, for example, students' attitudes toward online learning affect motivation, interest, and learning performance itself (Peng, Tsai & Wu, 2006). In online learning, the student's attitude asks for a more active role and the teacher may not play such an intervening role because, in a scenario marked by online learning, the student has the opportunity to define, for example, how he or she wants to learn and for how long (Katz, 2002; Liaw, Huang & Chen, 2007). In the context, technology emerges as a variable that can increase some of the indicators of engagement (Henrie, Halverson & Graham, 2015) which include interest, enjoyment, improved confidence, attitudes, and improved relationships with peers and teachers. However, these are usually selected by the teachers (Howard, Ma & Yang, 2016) but should be defined according to the characteristics of the course (Bond et al., 2020). In this context, the main objective of this article is to present and discuss the role of the motivation, engagement and attitudes as learning / Teaching Strategies in the Context of Social Change Using Digital Tools.

41

**Keywords:** Learning, Digital tools, Motivation, Engagement

---

<sup>58</sup> Corresponding author: Res., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal, [adriana.jvo@gmail.com](mailto:adriana.jvo@gmail.com)

<sup>59</sup> Asst.Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

<sup>60</sup> Prof. Dr., MAERA (Management, Accounting and Education Research Association), Portugal

## **VIRTUAL & AUGMENTED REALITY TOOLKIT TO ENGAGE ELDERLY BRAIN WITH INTER-GENERATIONAL UNDERSTANDING**

Rabia VEZNE<sup>61</sup> Leyla MUSLU<sup>62</sup> Zeynep ÖZER<sup>63</sup> Rosario CUART<sup>64</sup> Study Group<sup>65</sup>

**Abstract:** It is known that the elderly population plays an important role in the world economy and society on a global scale. Similarly, the proportion of the elderly in the European Union population continues to increase. Therefore, the European Commission has defined the goal of promoting "active aging" to contribute to the economy and society as part of its inclusion policy. The aim of the Virtual & Augmented Reality Toolkit to Engage Elderly Brain with Inter-Generational Understanding (VARTES) project is to empower adult educators and trainees in care participation and information and communication technologies with skills that will help stimulate the memory/enhance the lives of older people using a peer-to-peer collaborative approach. VARTES project, under the coordination of STUCOM Center d'Estudis/Spain, within the scope of Erasmus+ Program Main Action 2 Strategic Partnerships; It is a 2-year project carried out by five countries: Akdeniz University/Turkey, Mcdacc Engineering Consultancy Bureau LTD/Malta, West University of Timisoara/Romania, Fundacja Badz Aktywny/Poland. Adult students and teachers came together with a peer approach. Therefore, with an intergenerational approach, adult students accompanied the elders. Using Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) to develop intergenerational understanding within the scope of this project; Virtual/Augmented Reality Enhancement Guide, Maintenance Awareness Guide, Training Videos; Virtual and Augmented Reality Case Studies; VR Biographical Houses; Modern AR Homes; and AR/VR Use and Strengthening Guide for the Elderly has been prepared. VR Biographical Houses have 3 rooms: childhood, youth, and adulthood. These rooms consist of photographs, music, and videos associated with the historical/cultural heritage of the biographical period of an elderly person's life. Modern AR Homes, on the other hand, are designed to help seniors minimize risks by providing guidance on how to use their homes safely. The project develops an innovative learning approach that combines formal and non-formal educational activities. With this combination, participants of different generations (students, educators, and elderly) are expected to develop a set of skills (digital skills, entrepreneurship, social care; teamwork, emotional intelligence, communication, critical thinking, and creativity) together.

**Keywords:** Virtual & augmented reality, Elderly, Inter- generational

---

<sup>61</sup>  Corresponding author: Assoc. Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey, [rabiavezne@akdeniz.edu.tr](mailto:rabiavezne@akdeniz.edu.tr)

<sup>62</sup> Asst. Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey

<sup>63</sup> Prof. Dr., Akdeniz University, Turkey

<sup>64</sup> Res., STUCOM, Spain

<sup>65</sup> [Claudiu Brandas (Universitatea de Vest din Timișoara), Jonathan Borg (University of Malta), Ewa Bora (Fundacja Badz Aktywny)]

## INTERCULTURAL EDUCATION AS A WAY TO FOSTER INCLUSION IN MULTICULTURAL AND MULTILINGUAL CONTEXTS

Marta MILANI<sup>66</sup> Elisa M.F. SALVADORI<sup>67</sup>

Abstract: Today's society, which is complex and interdependent, is in need of a radical change of perspective, especially at school, where the classes are getting more and more multicultural. A crucial role is there to be played by intercultural education, which set out the conditions for meaningful interactions through dialogue and interaction. These have to be conceived both as a real practice and an ethical perspective, that comes from listening to each other, and involves a critical and constructive dimension. If multiculturalism is a necessary condition of the coexistence of different cultures, and the transcultural approach only aims at the development of common, universal elements (values such as respect, justice, peace, human dignity, etc.), interculturalism involves a willingness to leave the confines of one's own culture to enter the territory of others in order to see, know and interpret reality in terms of multiple patterns. The presentation offers to native language teachers, students, practitioners, and academics suggestions in terms of concepts, theories and strategies to be used in order to foster inclusion, students' learning, and also helps these professionals to embed the intercultural perspective in their daily relationships, especially with people coming from different cultural background.

43

**Keywords:** Intercultural education, Multicultural education, Inclusion, Multilingual contexts

---

<sup>66</sup>  Corresponding author: Asst. Prof. Dr., University of Verona, Italy, [marta.milani@univr.it](mailto:marta.milani@univr.it)

<sup>67</sup> Res., University of Verona, Italy


## ERKEN ÇOCUKLUK ÖĞRETMENLERİNİN STEM EĞİTİMİ PLANLAMA VE UYGULAMA DENEYİMLERİ

Ahmet EROL<sup>68</sup>

Merve CANBELDEK<sup>69</sup>

**Özet:** Bu çalışmada, erken çocukluk öğretmenlerinin STEM eğitimi sürecini planlama ve uygulama deneyimleri incelenmiştir. Nitel durum çalışmasıyla yürütülen araştırmanın katılımcıları beş erken çocukluk eğitimi öğretmeninden oluşmaktadır. Çalışmada veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi ile çözümlenmiştir. Öğretmenlere, çocuklar için STEM eğitimi süreci planlama eğitimi 5 gün süresince araştırmacılar tarafından verilmiştir. Eğitimde; STEM eğitimin kavramsal temelleri, STEM eğitimindeki disiplinler, mühendislik tasarım süreci temelli STEM eğitim süreci, STEM eğitim süreci planlamada resimli çocuk kitapları, öğrenme merkezleri bağlamında STEM eğitimi, STEM eğitimi sürecinde aile katılımı ve STEM eğitim sürecini değerlendirme tekniklerine odaklanmıştır. Bulgular iki ana tema bağlamında açıklanmıştır: 1) öğretmenlerin STEM eğitim sürecini planlama deneyimleri ve 2) öğretmenlerin STEM eğitim sürecini uygulama deneyimleri. Öğretmenler; eğitim süreci ile çocuklar için STEM eğitim süreci planlamanın pedagojik ve içerik bilgilerini zenginleştirdiğini, resimli çocuk kitaplarının bu süreçteki rolünün önemini, tasarım sürecini değerlendirmek için analitik rubrik hazırlamanın önemini vurgulamışlardır. Ayrıca öğretmenler çocuklar için STEM eğitimi uygulama aşamasında sorgulamayı destekleyen soru sormanın, öğrenme merkezleri düzenlemenin, STEM materyalleri seçiminin önemine vurgu yapmışlardır. Bulgular, erken çocukluk öğretmenleri için kaliteli mesleki gelişim programlarının önemine işaret etmektedir. Bu doğrultuda erken çocukluk eğitimi öğretmenlerinin mesleki gelişimlerini destekleyebilecek programların geliştirilmesi önerilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Erken çocukluk, STEM eğitimi, STEM eğitimi planlama, STEM eğitimi uygulama.

<sup>68</sup>  Sorumlu yazar: Arş. Gör. Dr., Pamukkale Üniversitesi, Türkiye, [ahmete@pau.edu.tr](mailto:ahmete@pau.edu.tr)

<sup>69</sup> Arş. Gör. Dr., Pamukkale Üniversitesi, Türkiye

