

# TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU



PROJE ADI

AndroEsin

TAKIM ADI

tecnoKaratay

BAŞVURU ID

68668

## İçindekiler

1. Proje Özeti (Proje Tanımı) .....	3
2. Problem/Sorun .....	4
3. Çözüm .....	5
4. Yöntem .....	6
5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü .....	7
6. Uygulanabilirlik .....	8
7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması .....	8
8. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar) .....	9
9. Riskler .....	9
10. Kaynaklar .....	10



## 1. Proje Özeti (Proje Tanıtımı)

Yazı insanlar tarafından insanlığa armağan edilen, insanlık tarihinin en görkemli gelişmesi, aklın geliştirdiği en güzel icattır. Yazmak, insanın tüm yaşamına yayılan bir etkinlik (Gülsoy, 2009); insanın kendisini ve çevresini değiştirmek için kullandığı bir iletişim aracıdır (Duru, 2008). Yazmak, yakınlarımızla iletişim kurmak için kişisel; insanları bilgilendirmek, aydınlatmak, onlara yön gösterip insanların aynı amaçlar doğrultusunda hareket etmelerini sağlamak için sosyal; iş yaşamında başarılı olabilmek için uğraşsal bir ihtiyaçtır. Bu nedenlerle yazma becerisi, toplumları oluşturan geniş halk kitlelerine kazandırılması gereken önemli bir nitelik, milletlerin kalkınmasında itici bir güç olarak kabul edilmektedir (Kardaş, 2021).

Yazma; dinleme, okuma, konuşmanın da olduğu dört temel dil becerisinin en son ve en zor kazanılanıdır. Öğrenciler, dil becerileri içinde enerjilerinin çoğunu yazmak için harcarlar (Schiller, 1954; Akt. Ayrancı & Başkan) Öğrenciler yazılı anlatımın genellikle konuşmaya göre daha zor düşünmektedir ve bu durum öğrencilerin yazı yazmaktan çekinmelerine neden olmaktadır (Nas, 2001).

İlköğretimden yükseköğretime eğitimin tüm kademlerinde kişilerin yazma eyleminden kaçınma eğilimi, çoğunlukla yazmanın içerdiği karmaşık süreçlerin bilinmemesinden veya bilinmesine rağmen yazmaya karşı zaman içinde geliştirilen olumsuz tutumlardan kaynaklanmaktadır (Ayrancı & Başkan, 2020). Yazma becerileri ancak uygulama ile kazandırılır (Öz, 2011). Klasik tarzdaki yazı çalışmalarının sıkıcı, kalıcı olmayan, öğrencinin aktif katılım sağlamadığı etkinlikleri yerine aktif öğrenme modeline uygun bir uygulama ile bireylerin Türkçe dersi içerisindeki yazma becerilerine ait kazanımları edinmeleri ve bu kazanımları kalıcı hale getirerek; içlerinde var olan yeteneklerini ortaya çıkartılır. Bu amaçla oluşturduğumuz *AndroEsin* isimli uygulama; bireylerin farklı yazı türleri tanıdığı, farklı türlerde yazı çalışmalarına katıldığı, farklı düşünme becerileri kazandığı, her bireyin duygu ve düşüncelerini aynı anda farklı tarzlarla ifade edebildiği bir uygulamadır. Proje fikrimiz takım içerisinde yer alan öğrencilere aittir. Proje için gerekli olan uygulama tasarlanırken takım içerisinde görev dağılımı yapılmıştır. Uygulamanın nasıl olması gerektiği tartışılırken konuyla ilgili yapılan çalışmalar, hazırlanan kaynaklar, geliştirilen uygulamalar incelenmiştir ve uygulama içerikleri Millî Eğitim Bakanlığının 2019 yılında hazırlamış olduğu Türkçe Dersi Öğretim Programına uygun hazırlanmıştır. Ortaokul öğrencileri başta olmak üzere bireylerin yazma becerilerini, duygu ve düşüncelerini ifade etme yeteneklerini eğlenerek geliştirmek için birçok ilham barındıran bir uygulama hazırlanmıştır. Kullanıcı mobil uygulamayı açtığı zaman kategorilerdeki metin türünü seçerek kendine uygun tarz ve esin kaynaklarından yararlanarak özgün içerikler üretebilecektir. Uygulama hazırlanırken kurum içerisindeki bilişim ve teknoloji öğretmenlerinden de destek alınmıştır. Hazırlanan uygulama test amaçlı olarak apk uzantılı dosya halinde telefonlara yüklenmiş, testler gerçekleştirildikçe ortaya çıkan hatalar düzeltilmiştir. Herhangi bir hata sorunu kalmadığında uygulama Google Play Store yüklenerek bireylerin erişimine sunulacak ve geri dönüşler alınacaktır.

Projemizin ortaya çıkışında ön test ve son test olmak üzere tek gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini özel yetenekli ortaokul düzeyinde 7 kız 8 erkek öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak 32 maddeden oluşan “Yazmaya Yönelik Tutum Ölçeği ( Susar Kırmızı, 2009)” kullanılmıştır. Ön test sonuçları ile “Literatür Taraması” yapıp öğrencilerin tutumlarını değiştirecek uygulama için “Android Tabanlı Mobil

Uygulama” kullanılmıştır. Bu kapsamda bireylerin yazma becerilere karşı ilgileriyle ilgili hazırlanmış makale ve kitaplardan yararlanılmıştır. Yapılan literatür taramasında öğrencilere düşüncelerini yönlendiremedikleri yazma etkinlikleri sunulduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle yazı çalışmalarında öğrencileri yazmaya güdüleyecek açıkça belirlenmiş anlamlı durumların verilmesi gerektiği tespit edilmiştir.



Şekil – 1: AndroEsin Uygulaması İçerik Örneği

## 2. Problem/Sorun

Günümüzde artık temel düzeyde yazma becerisi çağın gerekleri karşısında yetersiz gelmekte, bireylere üst düzey yazma becerisi kazandırmak için büyük çabalar sarf edilmektedir. Yazma, şüana kadar hazırlanan tüm Türkçe öğretim programlarında müstakil öğrenme alanı olarak yer almıştır. Programlarda yazma eğitimine gerekli özenin gösterilmesi için öğretmenlere tavsiyelerde bulunulmuş, yazma kültürünün oluşması için eğitim kurumlarında büyük çabalar sarf edilmiştir. Ancak maalesef istenen başarı henüz elde edilmemiştir. Günlük iletişimde en az başvurulan dil becerisi yazmadır. Yazmanın en az başvurulan iletişim aracı olmasının başlıca nedeninin teorikte ve pratikte yeterli bilgi ve beceriye sahip olmayı gerektirmesidir (Kardaş, 2021).

Çoğu insana göre yazabilmek doğuştan gelen bir donanımdır ve yazar olmak için yetenek ön koşuldur (Aral, 2011). Bu önyargılı düşüncenin yanı sıra ilk ve ortaöğretimde yazı çalışmalarının genellikle biçim ve içerik bilgileriyle sınırlı kaldığı, dil bilgisi ve yazılı anlatım kurallarının bilgi aktarma mantığıyla öğretildiği; uygulama çalışmalarının düşünmeyi kısırlaştıran bir özdeyiş ya da özlü bir sözün yazım ve dil bilgisi kurallarına göre açıklanması istendiği görülmüştür. Yazma etkinlikleri, daha çok ev ödevleriyle sınırlı tutulmakta; ödevler ise öğrencilerin neyi ne kadar ve ne ölçüde yazacaklarını bilmediklerinden ve yöntem bilgisinden yoksun olduklarından amacına uygun yapılamamaktadır. Öğrenciler yazılı anlatım konusunda yeteri kadar yazma deneyimine sahip olmadıklarından yazılarında yazma becerilerini uygulamaktan yoksundurlar. Bunların sonucu olarak öğrenciler, yazmayı gereksiz ve yeteneğe bağlı bir beceri olarak görmektedirler (Gündüz & Şimşek, 2016).



Anlama ve anlatma çalışmalarında sorunun temelinde uygulama çalışmalarının yetersizliği yatmaktadır. Gelişen teknoloji, teknolojik araç gereçler klasik eğitim metotlarına karşı gelişen olumsuz tutumları yok etmek amacıyla kullanılabilir. Kazanımların daha etkili ve kalıcı olması için yaşadığımız çağın şartlarına uygun metotlar ve uygulamalar ile öğrenme ortamı, birden fazla duyu organına hitap eden materyallerle, bireylerin ilgisini çekecek şekilde düzenlenmelidir (Gülsoy, 2009).

Literatür taramasında alanda yapılan araştırma sonuçlarıyla birlikte bu proje için uygulanan “Yazmaya Yönelik Tutum Ölçeği”nin ön test sonuçları da yazma becerilerinin edinilmesi hususunda problem olduğunu göstermektedir.

Öğrenci	Ön Test Puanı
Ö1	48
Ö2	36
Ö3	38
Ö4	44
Ö5	52
Ö6	46
Ö7	58
Ö8	34
Ö9	40
Ö10	38
Ö11	46
Ö12	48
Ö13	56
Ö14	60
Ö15	50
<b>ORTALAMA</b>	<b>46,26</b>

**Şekil - 2:** Yazmaya Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Uygulama Sonuçları

### 3. Çözüm

Türkçe dersinde mobil uygulamaların kullanılması bilginin pekiştirilmesine olumlu katkı sağlamanın yanında temel dil becerilerinin gelişmesi için kullanılabilir bir araçtır. Türkçe öğretim programına uygun mobil uygulamalar zengin öğrenme-öğretmen ortamının oluşmasına katkı sağlayacaktır.

Eğitsel mobil uygulamalar, öğretim sürecinin daha verimli geçmesini ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Mobil uygulama dersi monotonluktan kurtaran, dikkat ve isteklendirme düzeyini artıran, yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı sunan, kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme – öğrenirken eğlenme gibi önemli bir fırsatı sunan ve böylece ders işleme süresini artıran önemli bir öğrenme tekniğidir. (Hazar & Altun, 2018).

Araştırmada yer alan bireylerin yazmaya yönelik tutumlarını olumlu yönde değiştirmek ve soruna çözüm bulmak amacıyla hazırladığımız *AndroEsin* adlı uygulama alanında hazırlanmış tek uygulamadır. Daha önce öğrenciler için yazma becerilerini geliştirecek ve öğrencileri

yazma çalışmalarına teşvik edecek mobil bir uygulama hazırlanmamıştır. Türkçe dersinde teknoloji desteğinin çok kullanılmayacağı algısına karşı hazırladığımız mobil uygulama son derece özgün ve yenilikçi bir çalışmadır. Belirtmiş olduğumuz yazmaya yönelik sorunların çözümü ancak 21. yüzyılın teknolojisinden yararlanarak çözüme kavuşabilir. Alan taraması ve ön test sonuçları klasik yöntemlerin yazma becerilerini geliştirmede yeteri kadar ilgi çekici ve motive edici olamadığını ortaya çıkarmıştır.

Dünyaya geldikleri günden itibaren her türlü teknolojik araca aşina olan bireyler için hazırladığımız android tabanlı uygulama yazma becerilerinde hem teşvik edici hem de eğlendirici bir üründür.

#### 4. Yöntem

##### a. Araştırma

Araştırmada ön test ve son test olmak üzere deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel desen araştırmacının kontrolü altında değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek amacıyla gözlenmek istenen verilerin üretildiği araştırma alanıdır (Karamsar, 2005).

Araştırma çalışma grubunu özel yetenekli ortaokul düzeyinde 15 (7 kız 8 erkek) öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin yazma yönelik tutumlarını belirlemek için araştırmacı tarafından Susar Kırmızı'ya ait 32 maddelik "Yazmaya Yönelik Tutum Ölçeği" veri aracı kullanılmıştır.

Prototip içeriği hakkında örnekler verilen *AndroEsin* adlı uygulamanın apk uzantılı dosya hali araştırma evrenindeki 15 öğrencinin kullanımına sunulmuş ve ardından yazmaya yönelik tutumlarının son testleri ölçülmüştür. Yapılan son test çalışmasında ön teste göre araştırma evreninde yer alan öğrencilerin yazmaya yönelik tutumlarının olumlu yönde arttığı gözlemlenmiştir.

Öğrenci	Son Test Puanı
Ö1	72
Ö2	70
Ö3	76
Ö4	70
Ö5	72
Ö6	70
Ö7	74
Ö8	72
Ö9	68
Ö10	72
Ö11	76
Ö12	78
Ö13	76
Ö14	80
Ö15	82
<b>ORTALAMA</b>	<b>73,86</b>

**Şekil - 3:** Yazmaya Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Uygulama Sonuçları

## b. Literatür Taraması

Projemizin ortaya çıkışında kaynak oluşturması için alan taraması yapılmış olup yazma becerileri alanında doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2013).

## c. Uygulamanın Geliştirilmesi

Projemizi oluşturan uygulama tasarlanırken eğitim teknolojilerinde daha önce yapılan çalışmalar, geliştirilen uygulamalar incelenmiş ve nasıl bir uygulama tasarlanması gerektiği üzerinde durulmuştur.

Mobil uygulamamızda, Google şirketi tarafından geliştirilerek MIT (Massachusetts Institute of Technology) tarafından desteklenen, ücretsiz erişim sağlanan MIT App Inventor uygulaması kullanılmıştır. Mobil uygulamamız yazılım kısmında kodlama ve görsel uygulama olarak iki bölümden oluşmaktadır. Kullanıcı mobil uygulamayı açtığında karşısına farklı yazma türleri çıkmaktadır. Kullanıcı seçtiği türe ait farklı tarzlardan birini seçtiğinde yazma çalışmalarında esin kaynağı olacak başlıklar karşısına çıkmaktadır. Böylece yazma konusunda isteksiz ve çekingen bireylerin düşüncelerine ilham olacak içerikler bireyi yazmaya teşvik edecektir.



Şekil – 4: AndroEsin Uygulaması Yazma Alanları



Şekil – 5: AndroEsin Uygulaması Esin Kaynaklarına Bir Örnek

## 5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Proje araştırmamızın başlangıcında uygulanan ön test sonuçlarına göre mobil uygulamamızın kullanılmasından sonra mobil uygulamada yer alan içerikler sayesinde öğrencilerin yazma becerilerinde seviyelerinin arttığı ve farklı bakış açıları geliştirerek

yaratıcılıkları kullanarak yazma çalışmalarına istekli hale geldikleri ve dersten fazlasıyla keyif aldıkları gözlemlenmiştir. Ortaya çıkardığımız mobil uygulama bireylerin yazma becerileri araştırma alanı ile ilgili literatüre de katkı sağlayacaktır. Araştırmamız her ne kadar ortaokul öğrencilerinden oluşsa da uygulama içerikleri geliştirilerek farklı kademelerdeki bireylerinde kullanımına sunulabilir. Çalışmamızda günümüz teknolojisinin son ürünleri kullanılmıştır. Teknolojiden yararlanırken eğitimde mobil uygulamaların öğrenme ortamına sağladığı imkânlar sayesinde öğrenmeler daha kalıcı ve kısa sürede gerçekleşmiştir. Ayrıca uygulamamız kullanıcıların motivasyonunu yüksek tutması bakımından da önemlidir.

Alan araştırmamızda piyasada yazma becerilerini geliştirici mobil uygulamalar bulunmadığı tespit edilmiştir. Hazırladığımız *AndroEsin* adlı uygulamamızda MIT App Inventor hazır kodları kullanılmıştır, içerik ve tasarım bakımından tamamen özgündür. Yazma becerilerinin öğretilmesinde ve geliştirilmesinde ezbere dayalı bilgiler yerine uygulamamız sayesinde kullanıcılar kendi yeterliliklerini geliştirme fırsatına sahiptirler. Çünkü öğrenciler sürece aktif katıldıkları için deneyim kazanmakta, bakış açılarını geliştirerek çok yönlü düşünüp özgün ürünler ortaya çıkarmaktadırlar.

## 6. Uygulanabilirlik

Uygulamamız Android tabanlı mobil uygulama şeklinde hazırlanmıştır. Android tabanlı bütün teknolojik ürünlerde Google Play Store'dan ücretsiz temin edilebilir. Bunun yanı sıra uygulamamız teknolojik ticari bir ürüne de dönüştürülebilir. Milli Eğitim Bakanlığına ait EBA platformuna uygulamamızın yaygınlaştırılması ve sürdürülebilirliği için başvurulacaktır. Uygulamamızı, kullanıcılardan gelen dönütlere göre geliştirmeye devam edeceğiz. MIT App Inventor programındaki yenilikler takip edilerek uygulamamızın her zaman güncel ve hızlı olmasını sağlayacağız.

## 7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

AndroEsin uygulamamız ticari bir ürüne dönüştürülebilse de nihai amacımız bütün bireylerin bu uygulamaya ücretsiz ulaşabilmesidir. Uygulamamızın hazırlık aşamasında yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda projeye ait harcama 218,50 TL'dir. Maliyet listesi aşağıdaki tabloda belirtilmiştir. Uygulamamızın mobil olması sayesinde içerik ve tasarım üretiminde maliyet oluşmamıştır.

No	Malzeme Adı	Birim Fiyatı (TL)	Miktar	Toplam Fiyatı (TL)
1	Google Play Console	218,50 TL (25\$) *	1	218,50 TL
<b>TOPLAM</b>				<b>218,50 TL</b>

\* Malzeme fiyatı 29.06.2021 tarihindeki güncel fiyattır. Fiyatlarda döviz kaynaklı değişiklikler olabilir.

Mobil uygulamamıza benzer projeler piyasada olmadığı için farklı alanlarda hazırlanan mobil uygulamaların maliyetlerine göre karşılaştırma yapılabilir. Uygulamamızın ortaya çıkışında MIT App Inventor programı ücretsiz kullanılmıştır ve herhangi bir maliyet oluşturmamaktadır. Uygulamamızın yaygınlaştırılması ve sürdürülebilirliği için maddi harcamaları haziran ayı içerisinde gerçekleştirmeyi planlıyoruz. Mobil uygulamamızı



yaparken literatür taraması, araştırma, programla aracının belirlenmesi, yazılım, test, iyileştirme vb. süreci aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

AYLAR										
İşin Tanımı	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran
Görev Analizi ve Literatür Taraması										
Araştırma – Verilerin Toplaması ve Analizi										
Programlama										
Aracının Belirlenmesi										
Uygulama Tasarımı ve Kodlarının Yazılması										
Proje Ön Rapor Yazımı										
Uygulamanın Test Edilmesi										
Uygulamanın İyileştirilmesi										
Proje Maliyet Hesaplama										
Proje Detay Raporu Yazımı										
Projenin Sunuma Hazır Hale Gelmesi										

## 8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar)

Hazırlanan uygulamamız Google Play Store içerisinde ücretsiz olarak tüm kullanıcılara sunulmuştur. Projemizin asıl hedef kitlesi 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileridir. Soyut düşünmenin gelişmesiyle birlikte bireylerin kendilerini doğru ifade etmeye en çok ihtiyaç duyduğu; duygu ve düşüncelerini paylaşma alışkanlığını kazandıkları dönem bu dönemdir.

## 9. Riskler

Uygulamamızın kullanılması esnasında herhangi bir büyük problem bulunmama ile birlikte mobil uygulamamıza internet olmayan ortamlardan ulaşılması hususunda zorluk yaşanabilir. Geliştirdiğimiz mobil uygulama Android tabanlı bir uygulama olup IOS işletim sistemi üzerinde çalışmayacaktır.

Projemizin ortaya çıkışında herhangi bir malzeme kullanımı olmadığından malzeme kaynaklı risklerin oluşması söz konusu değildir. Uygulama içeriklerinin özgün tasarımlar olması da telif hakkı riskinin oluşmasını engellemiştir. Uygulamanın hazırlandığı MIT App Inventor programı şuan ücretsiz hizmet vermektedir ve maliyet oluşturmamaktadır. MIT App Inventor programı kullanımının ilerleyen zamanlarda ücretli olması bir risk olarak görülebilir. Söz konusu risklere ait olasılık ve etki matrisi aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

RİSKLER	OLASILIK			ETKİ		
	DÜŞÜK	ORTA	YÜKSEK	DÜŞÜK	ORTA	YÜKSEK
İnternet Erişimin Olmaması						
IOS İşletim Sistemine Sahip Cihazlar						
MIT App Inventor Programının Ücretli Olması						

## 10. Kaynaklar

- Aral, İ. (2011). Yazma Büyüsü, İstanbul, Kırmızı Kedi Yayınları.
- Ayrancı, B. B. & Başkan, A. (2020). Kuram ve Uygulamada Yazma Eğitimi, Ankara, Pegem Akademi
- Duru, O. (2008). Öykü Yazmanın Sırları, İstanbul, Karakutu Yayınları.
- Gülsoy, M. (2009). Büyübozumu: Yaratıcı Yazarlık, İstanbul, Can Sanat Yayınları.
- Gündüz, O. & Şimşek, T. (2016). Uygulamalı Yazma Eğitimi, Ankara, Grafiker Yayınları.
- Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 52-72.
- Karamsar, N. (2005). Bilimsel Araştırma Yönetimi, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.
- Kardaş, M. N. (2021). Yazma Eğitimi, Ankara, Pegem Akademi
- Nas, R. (2001). Metinlerle İlkokuma – Yazma Öğretimi, Bursa, Ezgi Yayınevi Yayınları.
- Öz, M. F. (2011). Uygulamalı Türkçe Öğretimi, Ankara, Anı Yayınları.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara, Seçkin Yayıncılık.

