



International JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 06.01.2023
Published /Yayınlanma 28.02.2023
Volume/Issue (Sayı/Cilt)-ss/pp 10(92), 313-325

<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.3507>
Research Article
ISSN: 2459-1149

Davut YOLDAŞ
<https://orcid.org/0000-0001-6646-5909>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Halil ÇİN
<https://orcid.org/0000-0003-4112-9663>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Süleyman ÖZKUL
<https://orcid.org/0000-0001-9289-2859>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Murat TAŞ
<https://orcid.org/0000-0002-3382-5645>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Hayrullah AYÇİÇEK
<https://orcid.org/0000-0003-0424-7601>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Halil YALÇIN
<https://orcid.org/0000-0001-9399-4451>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Nurettin YALÇIN
<https://orcid.org/0000-0001-5414-8877>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

Göksel ÖLMEZ
<https://orcid.org/0000-0002-1900-455X>
MEB, Diyarbakır / TÜRKİYE

WEB 2.0 UYGULAMALARI VE ARAÇLARI İLE HAZIRLANAN DİJİTAL DERS İÇERİKLERİNİN EĞİTİM ÖĞRETİME ETKİSİ

THE EFFECT OF DIGITAL COURSE CONTENTS PREPARED WITH WEB 2.0 APPLICATIONS AND TOOLS ON EDUCATIONAL EDUCATION

ÖZET

Bu çalışmada; daha önce de önemi olan ancak mart 2020 tarihi itibarıyla ülkemizde boy gösteren pandemi sürecinde daha da önem kazanan Web 2.0 uygulama ve araçları ile oluşturulan dijital ders içeriklerinin nasıl hazırlandığı, bu uygulamaların hangi amaçla kullanılabileceği, dijital eğitim öğretim materyali hazırlarken hangi içeriklerin seçilmesi gerektiği, seçilirken nelere dikkat edilmesi gerektiği ve bunların amaçlarına yönelik kullanım bilgileri hakkında bilgi vermek ve bu seçimlerde doğru yöntem belirlemek hedeflenmiştir. Dijital uygulama, dijital içerik ve dijital materyallerin üretimi, kullanımı ve yönetimi eğitim-öğretim faaliyetleri açısından günden güne önem kazanmaktadır. Bu içeriklere konum ve zaman farketmeksizin kolayca, her an her yerde ulaşılabilir olmak; depolama, bilgi aktarımı ve iletişim şekillerinin gelişmesinde hızlıca etkili olmuştur. Bilişim ve iletişim teknolojilerinde ki gelişme ve ilerlemelerle birlikte, insanların ihtiyaç duydukları bilgi, belge ve veriye ulaşmaları ve veri ile etkileşim halinde olmaları amacıyla geliştiriciler ve sunucular tarafından farklı web araçları ve uygulamaları geliştirilmekte ve ihtiyaç doğrultusunda kullanıma sunulmaktadır. Bu çalışmada gelişen ve ilerleyen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin getirdiği yenilikçi ve yapılandırıcı dijital eğitim öğretim materyallerinin hangileri olduğu, hangi uygulamanın hangi amaçla kullanıldığı, hangi uygulamanın en verimli şekilde nasıl yönetilmesi ve yansıtılması gerektiği, hangi içeriğin hangi teknolojiye uygun olduğu ve bu uygunluğun nasıl doğru şekilde uygulanabileceği konuları hakkında bilgi vermek amaçlanmıştır. Ayrıca; bu çalışma ile Web 2.0 araç ve uygulamalarının eğitim öğretim ortamlarına etkileri ve bu araçların verimli bir şekilde kullanılması açısından nasıl tedbirlerin alınması gerektiği ve neler yapılması gerektiği bakımından yol gösterici ve rehber olması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Web 2.0, Dijital İçerik, Dijital Materyal, Sosyal Ağlar.

ABSTRACT

In this study; How the digital course content created with Web 2.0 applications and tools, which was important before but became more important in the pandemic process that emerged in our country as of March 2020, is prepared, for what purpose these applications can be used, which content should be selected when preparing digital education and training materials, what should be considered when choosing. It is aimed to give information about the need for attention and the usage information for their purposes and to determine the right method in these choices. The production, use, and management of digital applications, digital content, and digital materials are gaining importance day by day in terms of educational activities. Being able to access these contents easily, anytime, anywhere, regardless of location and time; has been effective in the development of storage, information transfer, and communication methods. Along with the developments and advances in information and communication technologies, different web tools and applications are developed by developers and servers in order for people to reach the information, documents, and data they need and to interact with the data, and they are offered for use in line with the needs. In this study, the innovative and constructivist digital education and training materials brought by the developing and advancing information, communication, and computer technologies, which application is used for what purpose, which application should be managed and reflected in the most efficient way, which content is suitable for which technology and how this suitability is correct. It is aimed to give information about the issues that can be applied in a way. Moreover; With this study, it is aimed to be a guide and guide in terms of the effects of Web 2.0 tools and applications on educational environments and what precautions should be taken, and what should be done in terms of using these tools efficiently.

Keywords: Web 2.0, Digital Content, Digital Material, Social Networks.

1. GİRİŞ

Günümüzde e-Öğrenim, eğitim prosedürlerinin öğrencilere sunulma şeklini tamamen değiştirdi ve yeni yenilikçi öğrenme teknolojileri ve olasılıkları getirdi. Web 2.0 teknolojileri, öğrencilerin günlük yaşamlarında çok popüler hale geliyor ve bunun sonucunda öğretmenler ve eğitim tasarımcıları, örgün eğitimde kullanımlarını keşfetmeye başladılar. Web 2.0'ın büyümesi ve sosyal medyanın yükselişi, insanların iletişim kurma ve işbirliği yapma biçimlerini değiştirdi ve eğitim sistemlerinin ve e-Öğrenim prosedürlerinin öğrenme verimliliğini artırma potansiyeline sahip olmaktadır.

Bilimsel gelişmeler beraberinde hiç şüphe yok ki teknolojik yenilikleri ve gelişmeleri de getirmektedir. Yeni çıkmış teknolojik bir ürün henüz beğeniye ve kullanıma sunulmuş iken; bir sonraki modelin özelliklerinden ve gelebileceği teknolojik eklentilerinden bahsedilmektedir. Teknolojik hıza yetişmek oldukça zor olsa da, bu durum hayatımızı kolaylaştırması ve yaşantımızı konforlaştırması açısından oldukça önem arz etmektedir. Bu inanılmaz ve hızlı ilerleme özellikle telefon, tablet, bilgisayar ve iletişim cihazları ile internet teknolojileri üzerinde yaşanmaktadır. Web 2.0 kavramı ilk kez 2004 yılında, bir konferansta yer alan O'Reilly and MediaLive International arasında gerçekleşen beyin fırtınası oturumunda, Tim O'Reilly tarafından ortaya atılmış bir kavramdır (URL 1). 2000'li yıllarda gelişen teknoloji ile hayatın her anlamında kullanılan web 1.0 araçları ve uygulamaları daha çok tek taraflı bilgi, etkileşimsiz, okuma merkezli, aktarımın ve müdahalenin olmadığı eylem ve olaylara dayalıydı. Z kuşağı ve Alfa kuşağının ihtiyaç ve beklentilerini karşılamayan bu eski yöntem 2010'lu yıllarda yerini iş birliğine dayanan, yaratıcı fikirler oluşturulan ve paylaşılan, içerik oluşturulabilen ve müdahale edilebilen etkileşimli ve hızlı bir dinamiğe sahip web 2.0 teknolojisine bırakmıştır.

Başarıyı yükseltmek, istikrar sağlamak ve performansı sürekli olarak artırmak için gereksinim duyulan: etkileşim, iletişim, aktivite, üretim, dayanışma gibi unsurların her seviyede ve kolayca yapılabilmesini sağlayan yeni ortamların işe koşulması, eğitim ortamındaki rolleri ve yetkinlik gereksinimlerini de hızla değiştirmektedir (Öztermiyeci, 2019). Günümüz eğitim öğretim teknolojileri de yönünü bu yöne çevirmiştir. Buna göre; öğrenenlerden yani eğitim alanlardan araştıran, eleştiren, sorgulayan, kritik ve analitik düşünebilen, analiz yapabilen, hızlı ve doğru karar alabilen bireyler olmaları beklenmektedir. Bunun yanı sıra bireylerin, hızla gelişim gösteren teknolojik alanında yeterlilik kazanmaları da istenilmektedir. 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan bu beceri ve yetkinlikler; bireylerin toplum içerisinde ki rolünü ve statüsünü belirlemektedir. İçinde bulunduğumuz yani yaşadığımız yüzyıl gereği eğitimin amacı; öğrenenlerin bilimsel gelişmeleri takip etmesi ve bu gelişmelere ayak uydurması, gelişime açık olması, 21. Yüzyıl kazanım ve becerilerini kazanması, diğer bir deyişle çağı yakalaması olmalıdır (Hamalı & Hamalı, 2021).

Öğretim sürecinde öğrenenlerden beklenen, süreçte aktif bir katılımcı olmaları ve içeriğe katkıda bulunmalarıdır. Günümüzde, içerik oluşturma, içeriği kontrol etme, paylaşma gibi birçok imkân sunan teknolojik gelişmenin başında web 2.0 araçları gelmektedir. Sayısı ve çeşitliği giderek artmakta olan bu araç ve uygulamaların, öğretim süreci boyunca sürekli kullanılacak araç ve uygulamalar olacağı, gelişen ve değişen teknolojik toplum süreci doğrultusunda gereksinimleri ve ihtiyaçları değişen kuşaklara mensub bireylerin yönlendirmesi doğrultusunda gelişeceği de ayrıca düşünülmektedir.

2. KUŞAK KAVRAMI ve ÖZELLİKLERİ

İnsanlar etkilendiği dönemsel olaylara ve doğum yıllarına göre farklı kuşaklara ayrılmışlardır. Kuşak kavramı: Aynı yıllarda doğmuş, doğduğu zamanın ve çağın ekonomik, sosyal, siyasal, kültürel, olay ve değerlerinden etkilenmiş insanları ve bu insanların oluşturduğu dönemi ve toplulukları içermektedir. (Altuntuğ, 2012). Kaynaklar incelendiğinde, bazı kaynaklarda kuşaklarla ilgili yıllar arasında farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır. Fakat yılların farklı olmasına rağmen zaman dilimlerinin birbirine yakın olduğu gözlemlenmektedir (Yiğit Seyfi, 2016). Buna göre sessiz (silent) kuşak 1925–1945, bebek patlaması (baby boomers) kuşağı 1946–1964, X kuşağı 1965–1979, Y kuşağı 1980–2000 ve Z kuşağı 2001–2010 (Williams, 2010) ve Alfa kuşağı 2011 ve sonrasında doğan bireyleri ve insanları tanımlamaktadır (Kaynak, 2017).

Kuşakları oluşturan insan ve bireylerin topluca genel olarak özellikleri şöyledir;

Sessiz kuşak: tedbirli yaşamaya özen gösteren, otoriteye karşı gelmeyen, dürüst ve saygılı olmayı benimseyen kuşaktır (Keskindemir, 2016).

Bebek patlaması kuşağı: kanaatkâr, sadakati yüksek, otoriteye bağlılığı fazla, teknoloji ile ilgilenmeyen, gelenek, görenek ve kültürlerine bağlı olan bireylerden oluşmaktadır (Arslan ve Staub, 2015).

X kuşağı: eğlenmeyi seven, sadakat duyguları değişen, umursamaz ve birtakım durumlarda herhangi bir amacı olmayan bireylerdir (Berkup, 2015).

Y kuşağı: iyimser, vatandaşlık görevlerini yerine getiren, kendinden emin olan, başarılı ve ahlaklı bir yapıya sahip olmakla birlikte topluluktan uzak olan rahat yaşamayı, eğlenceyi ve eğlenmeyi seven, sabırsız, oldukça bencil, değişime, gelişmeye, yeniliğe açık olan, sorgulamadan hiçbir şeyi kabul etmeyen, birçok işi bir arada yürüten bir kuşaktır (Çelik, 2014). Bu kuşağı oluşturan bireylerin, kişisel bilgisayarların, cep telefonlarının ve internet kullanıcılarının yaygın olduğu bir dönemde doğmaları, okulda ve evde teknolojiyle büyümeleri nedeniyle teknolojiye karşı ilgileri epey yüksektir.

Z kuşağı: aynı zamanda internet kuşağı olarak da isimlendirilmektedir. Bu kuşağı oluşturan bireyler pratik, hızlı, sonuç odaklı ve iş birlikçi, eğitime ve sosyal statüye önem veren ve teknolojiyi çok iyi kullanan kişilerden oluşmaktadır. Bu kuşağın temsilcileri sosyal olmakla birlikte genellikle iletişimlerini sanal ortamlar üzerinden sağlamaktadırlar. Dolayısıyla bu durum kişileri içe dönük iletişime kapalı hale getirebilmektedir. Diğer taraftan da teknoloji ile bütünleşmeleri diğer kuşaklara göre teknolojik gelişmelere daha yatkın olduklarını ve analitik düşünme yeteneklerinin daha üstün olduğunu göstermektedir. Ayrıca teknoloji ve lüks yaşam tarzı onlar için olması gereken, özel olmayan bir ihtiyaçtır (Somyürek, 2014). Bazı eleştirilere maruz kalmalarına rağmen, bu kuşağın en belirgin özelliği herhangi bir ekstra birikim ve bilgiye ihtiyaç duymadan dijital bilgi, yetenek ve becerilere sahip olmalarıdır. Dijital donanım ve internet teknolojileri, internet kuşağını oluşturan insan ve bireylerin günlük yaşamlarının bir parçasıdır.

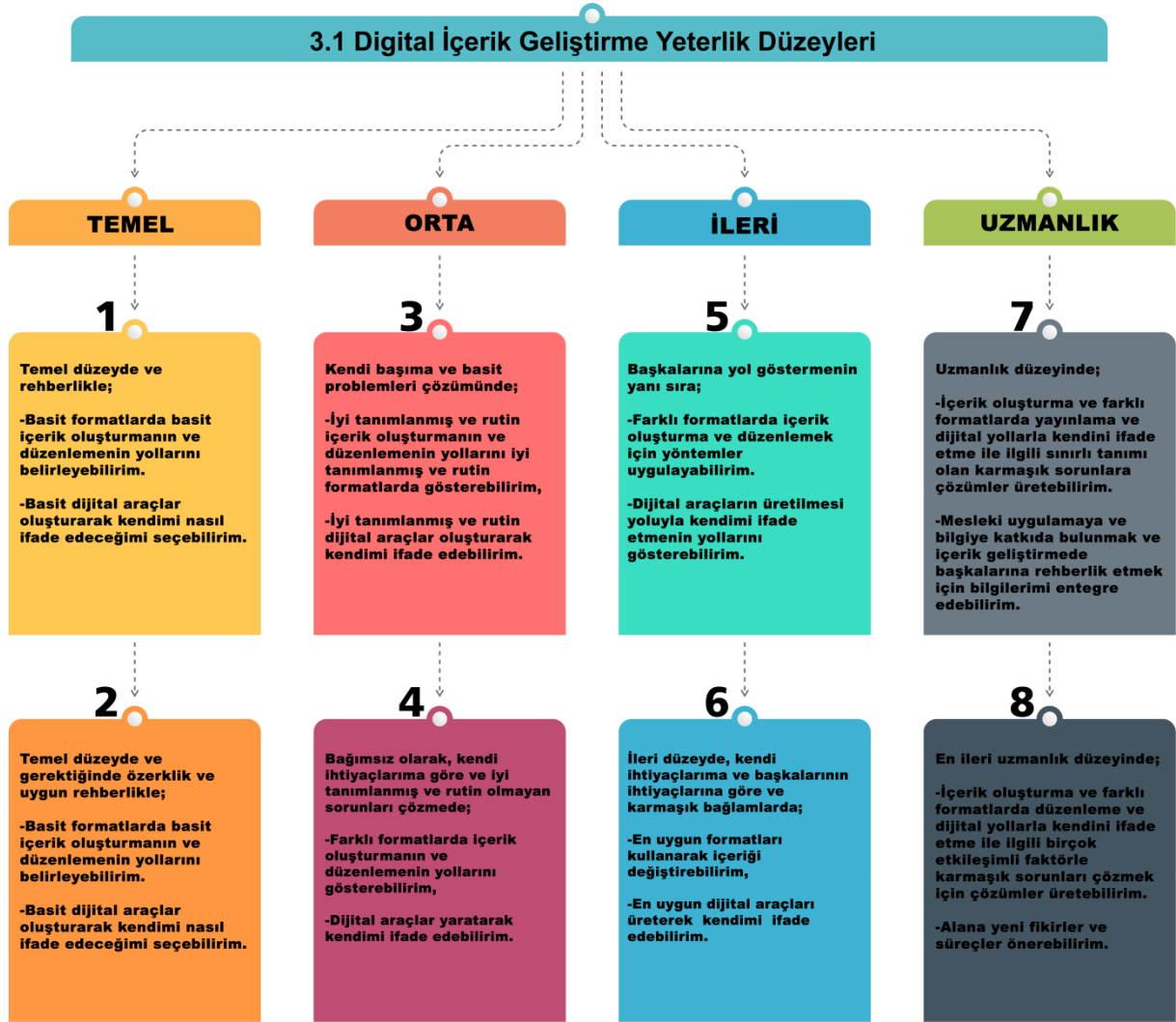
Alfa Kuşağı: İsmi Yunan alfabesinin ilk harfinden alan bu kuşağı oluşturan bireylerin temel özellikleri, diğer kuşaklara göre en resmi eğitilmiş, teknolojik gelişmeler tarafından en çok gelişimi sağlanan ve dünyanın en zengin neslidir. Bu kuşağı oluşturan bireyler en fazla dijital ortama önem vermekte olup, teknoloji günlük hayatlarının çok önemli bir bölümünü oluşturmaktadır (Williams, 2015).

Eğitim-öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanılması, öğrencilerin konuları algılama kapasitelerini artırır; öğrenme ürünleri açısından her öğrencinin bilgiye erişim düzeyini yükseltir; öğrencilerin başarılarının objektif şekilde ölçülerek değerlendirilmesine olanak sağlar; her öğrenciye öğrenmede bireysel özelliklerine uygun imkânlar verir. Öğrencilerin öğrendiklerini unutma oranlarını azaltır, çağdaş öğretim ortamı ve koşulları hazırlayarak öğrencileri güdüler, öğrencileri öğretim etkinliklerine katılma özendirir ve bireylere yaşam boyu eğitim görme olanağı sunar (Alpar, Batdal ve Avcı, 2007). Bu nedenlerden dolayı geleneksel öğrenme yöntemleri kullanılarak oluşturulan öğrenme ortamlarının daha önceki kuşaklarda olduğu gibi onların ilgi ve dikkatlerini çekmede yeterli olamayacağı düşünülmektedir (Somyürek, 2014). Y kuşağının son yıllarında ve Z kuşağının ilk yıllarında doğan bireylerin hem dikkatini çekmek hem de eğitimi desteklemek ve zenginleştirmek amacıyla eğitim öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanılması bir zorunluluk haline gelmiştir.

3. DİJİTAL İÇERİK

İçerik: bir kullanıcıya hitaben hazırlanmış, mesajlar ve iletilerdir. İnternetin gelmesi ile dijital içerik kavram ortaya çıkmış ve dijital içerik üreticileri de bu içerikleri üretmeye başlamışlardır. Dijital içerik üreticisi: dijital ortamlar için görsel, video, ses, fotoğraf, yazı, gibi dijital içerik türlerini üreten kişiye denir. Dijital içerik üreticisi, dilerse yapmış olduğu işleri yayınlayıp kendi markası üzerinden bir dijital içerik üretimi yapabilir ya da dijital içerik türlerini başka firmaların ihtiyaçları doğrultusunda kendisi üretip bu firmalara, dijital içerik hizmeti sağlayabilir. Her iki durumda da, bu içeriği üreten kişiye dijital içerik üreticisi denebilir.

Eğitim öğretimde öğretmenler, öğrenciler, veliler dijital içerik üreticisi durumundadırlar. Dijital ortamda üretilen içeriklerin, birbirinden farklı belirli özellikleri vardır. Bu özellikler dijital içeriğin türünü oluşturmaktadır. Bu içerikler genellikle birbirinden farklı formatlar şeklinde ilerler.



Şekil 1- Dijital İçerik Geliştirme Yeterlilik Düzeylerini Gösterir Şekil, Kaynak: URL 3

3.1. Dijital İçerik Türleri

Her içeriğin kendi özel okuyucusu ya da kendi içinde özel dinamikleri bulunmaktadır. Dijital içerik türlerini şu şekilde ayırabiliriz;

Grafik Tasarım: Grafik tasarım görsel olarak bir tasarım oluşturulan, istenilen ve hedeflenen mesajı vermek amacıyla, ortaya tasarım sürecinden geçmiş, görsellerin çıkarılması işlemidir.

Video: Dijital ortamlarda görüntülenebilen bir diğer içerik sistemi ise video konseptleridir. Video içerikleri sayesinde, içerik üreticileri kullanıcıların birçok duygularına hitap eden içerikler oluşturabilirler.

Ses: Ses formatında içerik türüne şarkılar, remixler, dublajlar örnek gösterilebilir. İçerik üreticileri gerek kendi sesleriyle gerekse de başkalarının sesiyle, yeni bir içerik oluşturabilirler.

Fotoğraf: Gerek stok fotoğrafçılığı olsun, gerekse sanatsal fotoğraflar olsun, fotoğraf alanında da dijital içerikler üretilir. Bireysel çekilen portreler, selfiler de bir nevi içerik sayılabilir.

İllüstrasyon: Hem dijital sanat olarak hem de dijital içerik olarak çok önemli bir yere sahiptir. Kişinin yaratıcılığını, limitlerini ve yeteneği gösterebileceği bir alandır.

Blog: Yazı siteleri ve bu sitelere üretilen yazı formatında içeriklerdir. Dijital dünyada bilgi alma kaynağının çok önemli bir yerini kapsar. Bu yüzden bu tür çok önemli gözükmese de dijital dünyanın en büyük yapı taşlarından birisidir.

Yazılım: Dijital dünyanın en küçük yapı taşlarından birisi yazılımlardır. Yazılımlar, bizim dijital dünyadaki hareketlerimizi, varlığımızı simgeleyen en büyük zincir halkasıdır. Dijital dünyada kullandığımız her şey, bir yazılımdır. Bu yüzden yazılımı dijital dünyanın en büyük, dijital içerik türü olarak görebiliriz.



Şekil 2- Bazı Dijital İçerik Türlerini Gösterir Şekil, Kaynak: URL 2

3.2. Dijital İçerik Üreticisinde Olması Gereken Özellikler

Dijital içerik üretmek, nesiller boyunca hayatımızda olmayan bir kavram olduğundan dolayı, öğrenilecek ve araştırılacak çok fazla konusu bulunmaktadır. Bu yüzden kişi bu olay örgüsü üzerine çalışarak, kendi dijital içerik üreticiliği becerilerini geliştirmesi, yeni özelliklere sahip olması gerekmektedir. Bu özelliklerden bazıları şunlardır;

Yaratıcılık: Dijital platformlarda, dijital içerik üreticisinin en belirgin ve ayırıcı özelliklerinden birisidir. Kişi diğer içerik üreticilerden ne kadar farklı, özgün, yaratıcı işler yaparsa dijital dünyada o kadar ilgi görmesi de oldukça muhtemeldir. Bu yüzden dijital içerik üreticisinin, sahip olması gereken özelliklerin başında, yaratıcılık gelmektedir.

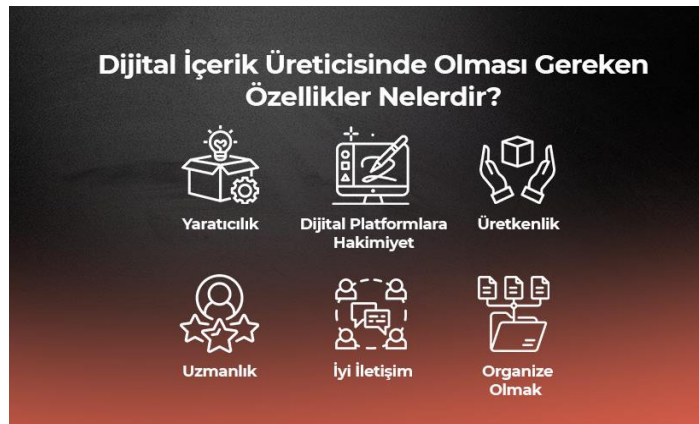
Dijital Platformlara Hâkimiyet: Dijital içerikler, dijital platformlarda yayınlanacağından dolayı, bu platformların dinamiklerine ve kurallarına dijital içerik üreticisinin hâkim olması oldukça önemlidir. İçerikler izlenmesi ve tüketilmesi için yapıldığından dolayı, dijital içerik üreticisinin, daha fazla kişiye ulaşması için dijital içerik platformlarının özelliklerini oldukça iyi bilmesi gerekmektedir.

Üretkenlik: Dijital içerik üreticisi olmak için en önemli konu üretmektir. Düzenli içerik üreten kişi kullanıcılar tarafından takdir göreceğinden ve daha akılda kalıcı olacağından, kendini bu alanda geliştirmesi için oldukça büyük sebepleri olacaktır. Bu yüzden dijital içerik üreticisi olmak için ilk sahip olmanız gereken özellik bir şeyler üretmemiz ve üretken olmamızdır.

Uzmanlık: Her ne kadar dijital içerik üretimi yeni bir konu olsa da, bu işin de uzmanlıkları bulunmaktadır. İçeriği üreteceğiniz programlarına hâkimiyetiniz, ürettiğiniz içerik hakkında sahip olmanız gereken bilgiler, sizi dijital içerik üreticisi konusunda bir adım daha öteye taşıyacaktır.

İyi İletişim: İçerik üretimi ders bilgi, öğüt vermek ve insanların tüketmesi için yaptığımızdan, insanlarla iyi bir iletişimimizin olması, bizi daha başarılı hale getirebilmektedir. Bunun yanı sıra, sahip olduğumuz iyi iletişim özelliği ile içeriklerimizde vermek istediğimiz mesajı çok daha iyi bir şekilde anlatabiliriz.

Organize Olmak: İçerik üretimi çoğu zaman karmaşık bir süreç olabilir. Bu yüzden yapmak istediğiniz içeriğin önce planını oluşturup ve bu plana sadık bir şekilde hareket etmeniz oldukça önemlidir. Bunun yanı sıra büyük çaplı işlerde, iş yükünü iyi organize etmek, işin önemli bir bölümüdür.



Şekil 3- Dijital İçerik Üreticisinde Olması Gereken Bazı Özellikleri Gösterir Şekil, Kaynak: URL 2

4. WEB 2.0 KAVRAMININ TANIMI

Web kavramı ilk olarak internetin gündeme gelmesiyle birlikte kullanılan platform üzerinde bulunan özel dokümanlara erişimi sağlayan sistemi tarif etmek için kullanılmıştır. Web teknolojilerinin ilk basamağı olarak kabul edilen Web 1.0 kavramı klasik (standart) HTML kodlarından üretilmiş, son kullanıcıların içeriğe etki edemediği, sadece izleyebildiği, durağan yapılı statik web sitelerini tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Web 1.0 teknolojisi ile geliştirilen internet sitelerinde içerik olarak genellikle metin ve resimler kullanılmakta, etkileşim alt düzeyde gerçekleşmektedir (Filiz, 2018). Buna karşın, gelişen ve değişen günümüz dünyasında insanoğlunun gereksinimleri farklılaşmakta olup, bu gereksinimleri karşılayabilmek için web teknolojilerinin ikinci basamağı olarak kabul edilen Web 2.0 uygulamaları geliştirilmiştir. Web 2.0 kavramı, kullanıcıların üst düzeyde etkileşimde bulunabildiği, içeriğe kullanıcı yetkileri doğrultusunda etki edebildiği, dinamik (değişken) yapılı ve kullanıcı odaklı web sitelerini tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Web 2.0 teknolojileri kullanılarak geliştirilen internet sitelerinde içerik olarak genellikle çoklu ortam öğeleri (resim, video, ses) kullanılmakta, iletişim farklı biçimlerde senkron (eş zamanlı) veya asenkron (eş zamansız) olarak gerçekleştirilmektedir (Genç, 2010; Karaman, Yıldırım ve Kaban, 2008).

Gündelik hayatımızın ve yaşantımızın vazgeçilmez bir unsuru olan internet (www); ilk kullanılmaya başlandığı yıllarda sadece bilgiyi görüntülemek ve bilgiye erişmek için kullanılmaktaydı. Bugün ise Web 2.0 teknolojisi ve uygulamaları sayesinde etkileşimli ve paylaşımlı olarak bilginin görüntülenmesi yanında müdahale edilmesi ve üretimini de sağlamaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojileri alanında yaşanan bu gelişim sürecinde kullanıcı ve katılımcılardan tüketim yerine bilgi, belge, içerik üretmeleri de beklenmektedir. Web 2.0 kavramı ilk kez 2004 yılında, O'Reilly ve MediaLive International tarafından düzenlenmiş ve Google, Yahoo, Msn gibi dönemin lokomotif şirketlerinin de katıldığı Web içerikli bir konferansta, Web alanında yaşanan gelişmeler ve ilerlemeler tartışılırken ortaya çıkmıştır (Genç, 2010).

En yaygın ve tanılır ifadelerle web 2.0: Kullanıcıların aktif olduğu internet ortamlarıdır. Yani daha sade ve anlaşılır bir biçimde ifade etmek gerekirse; Vikipedi, YouTube, Twitter, Instagram, Facebook, Ekşi sözlük, Wikiliks, Tiktok gibi kullanıcılarının aktivitelerinin takip edilebildikleri, iletişime geçilebildikleri, ortak aktivite yapılabilindiği internet siteleri veya uygulamalardır.

Web 1.0 Teknolojisi	Web 2.0 Teknolojisi
Yazı temelli web siteleri	Çoklu ortam (video, resim, ses) içerikli siteler
Tek elden içerik sağlama	Ziyaretçilerin de içerik sağlamasına imkan tanıma (blog, wiki)
Yavaş internet bağlantısı	Daha fazla sosyal etkileşim (yorumlar, sosyal ağlar)
Kısıtlı etkileşim	Platform temelli siteler (Youtube, Digg, Blogger)
Pahalı yazılımlar	Ücretsiz içerik üretici araçları

Şekil 4- Web 1.0 Teknolojisi ile Web 2.0 Teknolojisi Arasındaki Bazı Farklar, Kaynak: Hamlı & Hamlı, 2021.

4.1. Web 2.0 Araçları

Bu bölümde eğitim öğretim de tercih edilebilecek ve dijital ders içeriği hazırlarken en çok başvurulabilecek sunum araçları, oyun ve bulmaca araçları, YouTube video paylaşım sitesi, dosya paylaşım araçları, ölçme ve değerlendirme araçları, web sitesi tasarlama araçları, tartışma araçları ve zihin haritası oluşturma araçlarından bahsedilmiştir.

Sunum araçları: Öğrencilerin ilgi ve dikkatini çekerek etkili sunular yapılmasını sağlayan araçlardır. Bu araçlardan bazıları şunlardır: Prezi, bir konu hakkında çevrimiçi sunum yapılmasını sağlayan bir araçtır. Powtoon, konuşma balonları, resimler, karakterler ve daha birçok materyal kullanarak bir animasyon oluşturmanıza imkân sağlayan bir araçtır. Go Animate, çeşitli animasyonların oluşturulduğu bir araçtır. İçeriğinde barındırdığı karakterler, arka planlar, karakter hareketleri, resimler ile farklı konu alanlarında animasyonlar hazırlanabilmektedir. Bu araç ile istenildiğinde hazırlanan videolar tüm kullanıcılara açılabilir veya sadece sınıfta bulunan öğrencilerin görmesine izin verilebilmektedir. Öğretmenler öğrencileri gruplara ayırabilir, farklı gruplara farklı içerikler atayabilir veya farklı grupların diğer grupların içeriklerini görmesini engelleyebilmektedir. Go Animate içerisinde silahlar, alkol veya şiddet içeren öğelerin kullanımı yasaklanmıştır. Emaze, gelecek neslin çevrimiçi sunum programı olmaya aday bir sunum programıdır. Hedef kitlelere güzel bir görsel deneyim yaşatmak için HTML5 özellikleri ile çalışan

profesyonelce hazırlanmış şablonlar kullanılarak sunumlar oluşturulmasını sağlamaktadır. Avantajları, çevrimiçi olarak kullanıldığı için bilgisayara herhangi bir kurulum gerektirmemesi, kişiye özel blog sayfası açma imkânı vermesi ve üç boyutlu sunumların yapılmasına imkân sağlamasıdır. Dezavantajları ise, çevrimiçi olduğu için mutlaka internet bağlantısı gerekmektedir, basit kullanımlar için ücretsiz olması avantaj gibi görünse de sınırsız depo kapasitesi ve diğer birçok özellik için para ödenmesi gerekmektedir, Türkçe dil desteği bulunmamaktadır. Calameo, dijital dergiler, etkileşimli yayımlar ve çevrimiçi kataloglar oluşturulmasını sağlayan bir platformdur. Adobe Pdf, Microsoft Word, Microsoft Powerpoint, Microsoft Excel, Open Office Impress, Open Office Calc, Open Office Writer ve metin editörleri kullanılarak oluşturulan dokümanları göze hoş gelen yayınlara dönüştürerek bu yayımların paylaşılmasını sağlamaktadır. Padlet, okullarda sınıf içerisinde ya da koridorlarda bulunan duyuru, afiş, şiir ve resim gibi materyallerin asıldığı eğitim panolarından esinlenerek hazırlanmıştır. Padlet öğrencilerin bir panoyu elektronik ortamda tasarlamasını ve projelerini bu pano üzerinde hazırlayarak sunum yapmasını sağlayan bir platformdur. Sway, Microsoft firması tarafından geliştirilmiş ve tasarımı gayet basit olarak hazırlanmış bir sunum aracıdır. Sway ile hiçbir ek programa ihtiyaç duymadan sunumlar hazırlanmaktadır. Hazırlanan sunumlar istenildiği takdirde sosyal medyada ya da web sitelerinde paylaşılabilir.

Oyun ve bulmaca araçları: Öğrencilerin çeşitli oyun ve bulmaca etkinlikleri ile konuları eğlenceli bir ortamda pekiştirmelerini sağlayan araçlardır. Bu araçlardan bazıları şunlardır: LearningApps.org, etkileşimli öğelerle eğitim ve öğretim süreçlerini desteklemek için yapılmış bir uygulamadır. Mevcut öğelere yeni içerikler verilebilir ya da kullanıcılar tarafından çevrimiçi yeni öğe oluşturulabilir, gerekirse öğeler yeniden şekillendirilebilir. Amaç tekrardan kullanılabilen öğelerin bir araya getirilmesi ve kullanıcıların hizmetine sunulmasıdır. Learning Apps platformu kullanılarak eşleştirme, grupları doğru eşleştirme, sayı doğrusu, normal sıralama, serbest metinli cevaplar, resim üstünde eşleştirme, çoktan seçmeli test, boşluk doldurmalı metin, uygulama demeti, film ve ses dosyasını uygulama ile kullan, çengel bulmaca, adam asmaca, kim milyoner olmak ister, gruplu yapboz, kelime yığını, bul bakalım ne nerede, adam asmaca, at koşusu, eşini bul ve tahmin et gibi bulmaca ve oyun içeren etkinlikler tasarlanmaktadır. Aynı zamanda geliştirilen uygulamalara oylama, sohbet odası, takvim, not defteri ve not ve ilan tahtası gibi araçlar da eklenmektedir. Armored Penguin, çeşitli bulmacaların çok hızlı bir şekilde hazırlanmasını sağlayan bir uygulamadır. Big Hug Labs, içerisinde puzzle yapma, fotoğraf düzenleme, harita oluşturma, poster yapma gibi etkinliklerin yapılmasını sağlayan bir platformdur. Karar Çarkı, birden fazla seçeneğin olduğu durumlarda kararsız kalındığında kullanılan bir uygulamadır. Aynı zamanda sınıf içerisinde çeşitli gruplar oluşturulmak istenildiğinde sınıftaki tüm öğrencilerin ismi yazılarak çarkın çevrilmesiyle grupların oluşturulmasını sağlamaktadır. Kısaca bu araç ile karar verilemeyen durumların oyunlaştırılarak seçim yapılması sağlanmaktadır.

Dosya paylaşım araçları: Kullanıcıların kendilerine ait dosyaları hesaplarında paylaşmalarını sağlayan araçlardır. Bu araçlar ile paylaşılan dosyaları kullanıcılar bilgisayarlarına indirerek çevrim dışı olarak erişim sağlayabilirler. Bu araçlardan bazıları şunlardır: Google Drive, Google tarafından oluşturulmuş ve yönetilen bir dosya depolama ve eşleme hizmetidir. One Drive, Microsoft firmasının sunduğu bir çevrimiçi dosya depolama ve paylaşma hizmetidir. Yandex Disk, Yandex sunucularında dosya depolanmasını sağlayan bir servistir. Diskte bulunan dosyalarla internete bağlı herhangi bir cihazdan çalışılabilir. YouTube, bir video barındırma web sitesidir. Kullanıcıların kendilerine ait videoları oluşturdukları kanallarda paylaşmalarına izin veren bir platformdur.

Ölçme ve değerlendirme araçları: Kullanıcıların eğlenceli bir ortamda birbirleri ile rekabet ederek sorulan soruları doğru olarak cevaplamaya çalıştıkları araçlardır. Bu araçlardan bazıları şunlardır: Socrative, sınıf içerisinde veya kullanıcıların belirlediği zamanlarda, hazırlanan sorularla anlık geri bildirim alınan, anket yapılan, çevrimiçi sınav uygulanan ve sınav sonuçlarını anında alarak paylaşılan, grup olarak çevrimiçi sınav yapılan, ücretsiz bir Web 2.0 aracıdır. Kahoot, uygulaması ve hazırlanması çok basit olan bir platformdur. Öğretmenlerin soru ve cevapları girerek hazırladıkları sınavları öğrencileri ile bir kod yardımı ile sınıf içinde uygulamaya dönük bir araçtır. Her cevap sonucunda doğruyu en kısa sürede verenler listelendiği için rekabetçi bir ortam oluşturmaktadır. Quizizz, öğretmenlerin soru ve cevapları girerek hazırladıkları sınavları öğrencileri ile bir kod yardımı ile sınıf içinde uygulanmasını sağlayan bir araçtır.

Web sitesi tasarlama ve tartışma araçları: Kullanıcıların kendilerine sunulan çeşitli şablonlardaki, metin, resim, animasyon ve video gibi vb. içerikleri değiştirerek hızlı bir şekilde web sitesi oluşturmalarını sağlayan araçlardır. Bu araçlardan bazıları şunlardır: Wordpress, dünyada en çok kullanılan blog sistemlerinden biridir, açık kaynaklı ve ücretsiz olarak dağıtılmaktadır. WordPress kullanarak kısa süre içinde kullanıcılar kendi sunucularına kurulum yapabilir, sitelerini yayımlayabilir ve sitelerine içerik

ekleyebilmektedir. Weebly, web sitesi ya da blog sayfası oluşturmanın en kolay yollarından biridir. Sürükleyip bırakma yöntemi ile web sayfası oluşturma konusunda uzman bilgisine sahip olmadan profesyonel sayfalar oluşturabilme imkânı sunmaktadır. Wix, dünya çapında milyonlarca kullanıcıya sahip, dünya standartlarında bir web sitesi oluşturma platformu sağlayan bir şirkettir. Wix kullanılarak istenilen özelliklerde bir web sitesi ücretsiz olarak oluşturulabilmektedir.

Zihin haritası oluşturma araçları: Kullanıcıların bir konu hakkında zihinlerinde canlandırdıkları yapıları diyagram ve haritalarla göstermelerini sağlayan araçlardır. Bu araçlardan bazıları şunlardır: Creately, diyagram ve zihin haritası oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır. Cooogle, zihin haritası oluşturulmasını sağlayan bir platformdur. Datawrapper, çevrimiçi ortamda zihin haritası ve diyagram oluşmak amacıyla kullanılan bir platformdur. Sonraki bölümde, araştırmanın problem ve alt problemlerinden bahsedilmiştir.

Blog sayfası: Web günlüğü olarak tanımlanan bu sayfalar, en son giriş yapılan içeriğin ilk sırada yayınlandığı çevrimiçi dergiler olarak tanımlanmaktadır. Blog sayfalarının içerikleri ters kronolojik sıralamaya göre sunulmaktadır. Web 2.0 oluşumu içerisinde önemli bir yer teşkil eden bloglar, weblog sözcüğünden kısaltılarak türetilmiş olup, genellikle kişisel ilgi alanları etrafında web sitesi sahiplerinin günlük olarak çeşitli konular hakkında fikirlerini, gözlemlerini yazdıkları, internet kullanıcılarının da bu günlük tarzındaki bilgilere yorumlarını ekleyebildikleri web sitelerini tarif eder (Eldeniz, 2010).

Afiş hazırlama: Afiş, poster, bülten, broşür, el ilanı, etkileyici görsel gibi sunumlar hazırlamamıza imkân tanıyan uygulamalardan oluşur. Başlıca tercih edilen ücretsiz ve kullanımı kolay rahat erişebilir bazı uygulamalar şunlardır: Canva, Emaze, Postermywall, Easelly Web.

Artırılmış gerçeklik: Artırılmış gerçeklik deneyimi sunan, hazırlamamıza yardımcı olan, 3D tasarım deneyimi sağlayan uygulama ve araçlarıdır. Günümüzde tercih edilen en popüler uygulamalar: 3D coloring, Quiver, Ag, Aurasma, Blippar, Animal 4D, Anatomy 4D, Augment.

E-Kitap hazırlama: Herkesin kısa süre içerisinde görsel hikâyeler oluşturabileceği ve tüm dünya da tercih edilen öğrenci öğretmen veli koordinasyonunda kullanılabilen, etkileşimli dergi, broşür, kitap oluşturmamızı sağlayan uygulamalardan oluşur. Erişmesi en kolay ve dünya çapında tercih edilen, en çok kullanılan bazı uygulamalar şunlardır: My Story Book, Storyjumper, Flippingbook, Storybird, Flipsnack.

İş birliği- Etkileşim: Veli öğretmen ve öğrenciler için sosyal etkileşim, sosyal öğrenme araçlarıdır. Daha çok sanal sınıf, öğrenci takip, öğrenme süreci destekleme amaçlarıyla tercih edilir. Google Classroom, Mentimeter, Edmodo, Classdojo, Learningapps en tercih edilebilir bazı uygulamalardır.

Online sınav-Anket-Quiz: Kısa anketler hazırlayabileceğimiz, yarışmalar düzenleyebileceğimiz, internet üzerinde testler oluşturup öğrencilere bilgisayar telefon tablet aracılığıyla çözdürebileceğimiz ve değerlendirebileceğimiz uygulamalardır. Güncel tercih edilen bazı araçlar şunlardır. Google formlar, Kahoot, Socrative, Quizizz.

Uzaktan eğitim araçları: 23 Mart pandemisinin tüm dünyada etkili olmasıyla önemi belirginleşen uzaktan eğitim sisteminin en ihtiyaç duyulan araçlarından oluşur. Konferans, sunum, paylaşım, ders vermek, ders almak, canlı görüntülü etkileşim sağlayan uygulama ve araçlardır. Tüm dünya da tercih edilen başlıca uygulamalar, Adobe Connect, Tealink, Zoom, Skype, Google Hangouts, Google Meet, Eztalks, GotoMeeting programlarıdır.

Kodlama robotik: Bu uygulamalar ile algoritma yaratabilir, 3 boyutlu eğitici oyun hazırlayabilir, kodlama öğrene ve öğrenebilir, kavramlarla öğretebiliriz. Blockly Games, Kodu Game, mobil Kod, compute It, Kodable, Lightbot, Mblock, Tinkerchat, codris, Code Monkey, code Combat, Tynker, Algo Dijital ücretsiz ve kullanımı kolay uygulamaların başında gelir.

Google Tablolar: İş ve eğitim alanında birlikte çalışma araçlarından birtanesi de çevrimiçi hesaplama işlemci google tablolarıdır. Microsoft Excel kadar özelliklere sahip olmasa da kullanıcıların eş zamanlı olarak hücreleri kullanabildiği birlikte çalışma imkânı sağlayan bir web 2.0 aracıdır.

Google Drive,: Dosyaları ortak bir alanda paylaşabileceğimiz bulut yani ortak ve veri tabanlı depolama aracıdır. Maksimum 15 gb yükleme alanı verse de iş ve eğitim alanında paylaşım kolaylığı sağlamaktadır.

Google Dokümanlar: İş ve eğitim alanında birlikte çalışabileceğimiz çevrimiçi kelime işlemci aracıdır. Birden fazla kullanıcının bir araya gelip doküman üzerinde yorum ekleyerek etkileşimli bir çalışma gerçekleştirmeleri mümkündür. Aynı zamanda sesle yazdırma, çevrimiçi çeviri, yazarların ne zaman ekleme/düzeltilme yaptıklarını görme, internet üzerinden medya ekleme gibi faydalı özelliklere sahiptir.

Google Slaytlar: İş ve eğitim alanında kullanılabilir çevrimiçi sunu hazırlama aracıdır. Android telefon, tablet veya bilgisayardan sunu oluşturup düzenleme ve diğer kullanıcılarla oluşturulan sunular üzerinden ortaklaşa çalışma imkânı vermektedir. İstenilen zamanda istenilen yerde sunuya ulaşıp tablet veya dizüstü bilgisayarlarla sunum yapma kolaylığı sağlamaktadır.

Google Keep: İş ve eğitim alanında kullanılabilir çevrimiçi ajanda aracıdır. Bireysel olarak yapılacaklar listesi veya notlar almanın yanında ortaklaşa planlamalar da gerçekleştirme imkânı sağlamaktadır. Sesli olarak not alma özelliği ile alınan sesli notları metne çevirme özelliği de mevcuttur. İş ve eğitim alanında çalışanların ve öğrencilerin işlerini kolaylaştıran araçlardan birtanesi de google keep araçlarıdır.

Google Formlar: Google Drive ofis paketinde Google Dokümanlar, Google E-Tablolar ve Google Slaytlar ile birlikte gelen bir anket yönetim uygulamasıdır. Formlar; Dokümanlar, E-Tablolar ve Slaytlar'da bulunan tüm işbirliği ve paylaşım özelliklerini içermektedir.

Kahoot: Okullarda ve diğer eğitim kurumlarında eğitim teknolojisi olarak kullanılan oyun tabanlı bir öğrenme platformudur. Çoktan seçmeli sorularla öğrencilerin katılımı sağlanarak eğlenceli bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Thinglink: Görsellere video, ses, link, yazı gibi etiketler ekleyerek görseli interaktif hale getirme platformudur. Thinglink'le tarihi bir mekânın fotoğrafı üzerine orayı tanıtan bir video eklenebilir. Etkileşimli infografikler veya bilgilendirici haritalar oluşturulabilir.

Powtoon. İş ve eğitim alanında eğlenceli animasyon slaytlar oluşturabileceğimiz bulut tabanlı web 2.0 aracıdır. Özellikle eğitim alanında öğrencilerin uzaktan eğitimlerinde kullanılabilir veya sınıf içinde öğrencilerin derse katılımlarını artıracak etkili bir araçtır

Voki: Çevrimiçi oluşturulan karakterlerin, yazılı metinleri seslendirdiği bir web 2.0 aracıdır. Voki Classroom seçeneği de olan araç ile öğrencilerin derse motivasyonu sağlanarak öğrencilerin oluşturdukları karakterlerle araştırmalarını daha eğlenceli hale getirmeleri sağlanır.



Şekil 5- Web 2.0 İle Kullanılabilir Bazı Uygulama Başlıkları, Kaynak: Yazar Kaynağı.

4.2. Web 2.0 Araçları İle Neler Yapabiliriz

- Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, LinkedIn gibi sosyal ağları kullanabiliriz.
- Online içerik oluşturabilir ve paylaşabiliriz.
- Online anketler ve online sınavlar hazırlayabiliriz.
- Bloglara yazılar yazabilir ve yorum yapabiliriz.
- Sunu hazırlayabilir ve hazırladığımız sunuları paylaşabiliriz.
- RSS (Zengin Site Verileri) takip edebiliriz. RSS bir sitenin veya blogun günlük haber akışı veya yenilikleri hakkında bilgi veren sunuculardır.
- Online oyun sağlayıcıları ile eğitsel oyun hazırlayabilir ve oynayabiliriz.
- eTwinning projeleri için online video, sunu, dergi, bülten, e-kitap oluşturabilir ve yayımlayabiliriz.
- Etkileşimli video- animasyon hazırlayabiliriz.

- Afiş, broşür, pankart, tanıtıcı kartvizit tasarlayabiliriz.
- Artırılmış gerçeklik, VR, sanal ortam hazırlayabiliriz.
- Online anket, online sınav, quız hazırlayabilir ve değerlendirebiliriz.
- Zoom, Skype, Adobe Connect, Team Link gibi uygulama araçları ile uzaktan eğitim ortamları sağlayabiliriz.
- Web sitesi, blog hazırlayabiliriz.
- Codris, Code Combat, Mblock, Tynker, Scracsh gibi uygulamalar ile robotik kodlama yapabiliriz.
- Yabancı dil uygulamaları ile çeviri yapabiliriz.
- Derslerde anında geri bildirim almak, öğrencilerin dikkatini çekmek, konu tekrarı yapmak, dersi pekiştirmek gibi pek çok alanda web uygulamalarını kullanabilir (Durmuş, 2015).

4.3. Web 2.0 Uygulamalarını Kullanmanın Eğitici- Öğretmen Açısından Faydaları

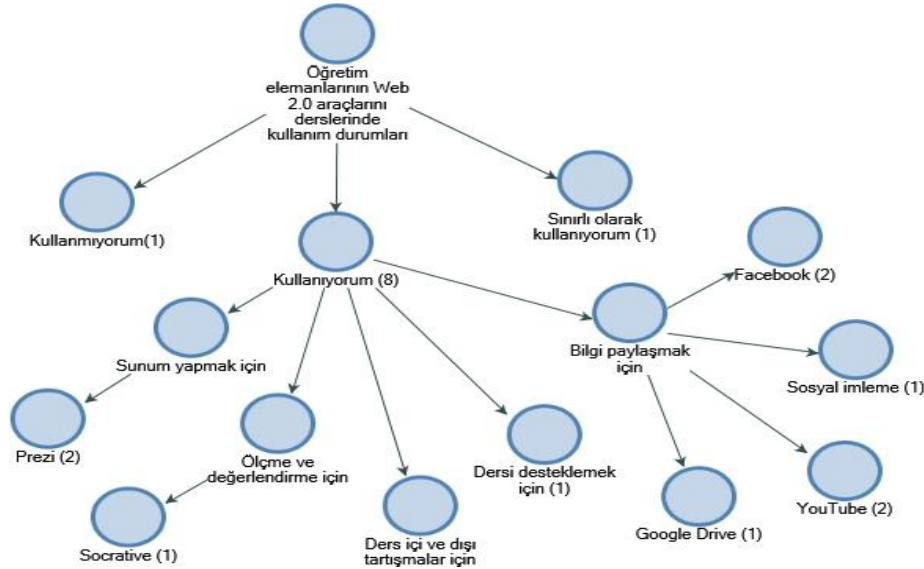
- Web 2.0 araçlarını kullanan bir eğiticinin sınıfa getirdiği farklı aktivite, program ve ürünler sayesinde sınıfa canlılık ve hareketlilik katar.
- Öğretmenin değerlendirme anlayışı çeşitlenir, yazılı notların ötesinde öğrenciler tarafından ortaya konan ürünleri de değerlendirir (Durmuş,2015).
- Öğretmen derslerinde daha güncel ve işlevsel içerikleri kullanır.
- Öğretmen Günlük hayattan güncel sorun ve problemler üzerinden rahatlıkla örnekler verebilir.
- Öğretmen ortaya konan bir ürünün izini internet ortamında rahatlıkla sürebilir.
- Yeni nesil gençlere daha uygun bir eğitim ortamı hazırlamamıza yardımcı olur.
- Web 2.0 araçlarının çeşitliliği sayesinde öğretmen zaman ve mekân konusunda özgürleşir. Bu durumda öğretmenin daha kısa zamanda daha çok bilgi vermesini, değerlendirme aşamasında ki vakit kaybını da minimum seviyelere çekerek bu zamnı daha farklı etkinliklerde kullanma imkânı sağlar.

4.4. Web 2.0 Uygulamalarını Kullanmanın Öğrenci Açısından Faydaları

- Farklı öğrenme tarzı olan öğrencileri destekler.
- Öğrencileri ileriki hayatlarında teknoloji okuryazarı, aktif ve katılımcı bireyler olmaya iter.
- Web 2.0 araçlarını kullanan öğrenciler daha aktif ve daha zihinde olurlar.
- Öğrenciler web 2.0 araçları ile ürün odaklı çalıştıkları için, çabalarının sonuçlarını mutlu edici seviyede somut olarak görürler.
- Web 2.0 uygulamaları ile çalışan öğrenciler bilgiye en güncel ve işlevsel şekliyle ulaşırlar.
- Öğrencilere ders kitaplarının ötesine geçme, içerik oluşturma ve içeriği manipüle etme hakkı tanır. Bu da öğrencilerin öz güvenlerinin gelişmesini sağlar (Durmuş,2015).
- Web 2.0 araçları ile çalışan öğrenciler genellikle gruplar halinde kolektif çalışmaya teşvik edilir. Bu durum da öğrencilerin daha sosyal ve grup çalışmasına yatkın olma özelliklerini geliştirir.
- Öğrenciler hazırladıkları ürünler ile ilgili eleştiriler alabilirler ve bu eleştirilere göre rahatlıkla ortaya koydukları ürünü geliştirebilirler. Bu şekilde öğrenciler üzerinde çalıştıkları akademik konularla daha çok iç içe olur ve kendi öğrenme üzerinde kontrolleri artar (Durmuş,2015).
- Öğrencilerin bilişsel olarak gelişimini destekler ve akılda kalıcı bilgi edinmelerini sağlar.
- Web 2.0 araçlarını kullanan öğrenciler ürün üzerinde esnek çalışma imkânına sahip oldukları için kendilerine en uygun ve en iyi öğrenme yoluyla öğrenmeyi gerçekleştirebilirler.
- Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğrenciler bilgiyi tüketen konumundan; bilgi üreten, sorgulayan, araştıran konumuna geçerler.
- Web araçları öğrenciler için öğrenmeyi daha anlamlı hale getirir ve öğrenciler daha motive olmuş bir şekilde öğrenme sürecinin bir parçası olurlar ve farklılaştırılmış öğrenme yöntemleri geliştirirler.

4.5. Web 2.0 Uygulamalarını Kullanmanın Eğitim Ortamına Faydaları

- Daha aktif ve daha katılımcı bir sınıf ortamı oluşturur.
- Eğitim ortamındaki öğrencilerin birbirlerine karşı olumlu tutumlar sergilemelerini ve kaynaşmalarını sağlayarak sosyal ortam oluşturur.
- Eğitim ortamında grup çalışması, etkili öğrenme, üst düzey düşünme, yapılandırmacı öğrenme, bireysel öğrenme, sorumluluk alma gibi becerilerin gelişmesine katkı sağlar.
- Sıklıktan uzak daha eğlenceli sınıf ortamlarının oluşmasına katkı sunar.
- Yeni nesil öğrencilere, yeni nesil öğrenme metod ve yöntemlerini kullanabilecekleri ortam sağlar.
- Etkileşimli, katılımcı ve teknolojik sınıf ortamlarının tahsis edilmesini sağlar.
- Eğitim-öğretim faaliyetlerinde dijital içeriklerin kullanıldığı ortamlar, öğrencilerin konuları algılama kapasitelerini artırır.
- Öğrenme ürünleri açısından her öğrencinin bilgiye erişim düzeyini yükseltir.
- Her öğrenciye öğrenmede bireysel özelliklerine uygun imkânlar verir.
- Öğrencilerin öğrendiklerini unutma oranlarını azaltır, çağdaş öğretim ortamı ve koşulları hazırlayarak öğrencileri güdüler, öğrencileri öğretim etkinliklerine katılmaya özendirir ve bireylere yaşam boyu eğitim görme olanağı sunar (Durmuş,2015).



Şekil 6- Eğitici ve Öğreticilerin Web 2.0 Uygulama ve Araçlarını Gösterir Şekil, Kaynak: Tuğrul & Karalar,2017.

5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmaya, tüm yazarlar tarafından eşit katkı sunularak derleme tarzında elde edilen bilgi ve bulgular tartışılarak sonuç ve öneri şeklinde aşağıda belirtilmiştir. Önceki bölüm ve içeriklerde bahsettiğimiz bilgiler ve sunduğumuz tüm durumların gerçekleşmesi; öncelikle eğitici durumundaki öğretmenlerin teknolojiyi ne kadar iyi kullandıkları ve alfa nesil diye adlandırdığımız günümüz yeni nesil öğrencilerinin hazır bulunan ve yatkın olan bilgi ve iletişim algılarına yeterli düzeyde hükmetmeye özen gösterecek seviyede kabiliyetli olmalarına bağlıdır. Bu kabiliyet hem teşvik edici, yol gösterici düzeyde olmalı hem de öğrenci yeteneklerinden geri kalmayacak hatta ileri seviyede olacak boyutta olmalıdır.

Günümüzde bilgi teknolojilerindeki hızlı değişim ve gelişim birçok yeni ihtiyacı doğurmaktadır. Zamanla ortaya çıkan, sadece bilgi sunmayı değil, aynı zamanda bilginin paylaşılması ve değişen şartlara göre yeniden anlamlandırılması doğrultusundaki ihtiyaçlar, web teknolojilerinin de değişmesine neden olmuştur. Bu değişimler sonucunda, internet ile gelen klasik web yapısından, Web 2.0 adı verilen yeni teknolojilere geçilmiştir. Web 2.0 teknolojilerinin kullanım alanı her geçen gün hızla genişlemektedir. Bu durumun başlıca nedeni, Web 2.0 teknolojilerinin kullanıcı ve web uygulamaları arası etkileşimi, kullanıcılar arası etkileşimi, işbirlikçi çalışmaları ve bilgiye erişimi internet ortamında “oldukça kolay” bir

hale getirmesidir. Söz konusu bu özellikler, Web 2.0 teknolojileri ve standartlarının eğitim alanında kullanılmasına da ön ayak olmuştur.

Problem çözme, eleştirel düşünme, iş birliğiyle çalışma, iletişim, yaratıcılık gibi 21. yüzyıl becerilerinin öğrencilere kazandırılabilmesi için Web 2.0 araçlarının öğretme-öğrenme ortamlarına entegre edilmesinde en önemli faktörlerden biri öğretmenlerin yetiştirilmesidir. Öğretmenler de olması gereken bu faktör, öncelikle öğretmen ve öğretmen adayının öz öğrenme, öz gelişme becerisinde olmadır. Bu beceriye sahip öğretmenlere eğitim aldıkları üniversitelerin eğitim fakültelerinde ve formasyon birimlerinin eğitim öğretim faaliyetlerinde daha güncel daha detaylı bir formatta “öğretim teknolojileri” ders içeriğinde öğretmen ve öğretmen adaylarına ders olarak verilmelidir. Ayrıca gelişen ve ilerleyen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin getirdiği yenilikçi ve yapılandırmacı dijital eğitim öğretim materyallerini sıkı şekilde takip etmeleri gerektiği vurgulanarak empoze edilmelidir.

Web 2.0 araçlarının kalıcı öğrenmeyi artırma, eğitim ve öğretim sürecini daha etkin hale getirme, kavram öğretimini kolaylaştırma, öğretme ve öğrenme sürecini kolaylaştırma, eğitim ve öğretimde verimliliği artırma gibi önemli etkilerinin olabileceği gözlemlenmiştir.

Gelişen teknolojileri bireylere öğretecek olan öğretmenleri, sadece teknolojileri ile tanıştırmak yerine, öğretmenlerin teknolojiyi kendi öğretim yaşantılarına adapte edip uyum sürecine katkı sağlayacak farklı fikirler kazanmalarını sağlamalarına ve öğrenme-öğretme etkinliklerini geliştirme becerileri kazanmalarına olanak tanınmalıdır (Akpınar, 2003). Öğretmenlerin teknolojiyi uygun biçimde kullanması, teknolojiyi kullanabilen bireyler yetiştirebilmeleri için önemlidir (Usta & Korkmaz, 2010). Bu nedenlerle, gelişen gösteren teknolojileri yaşamlarında ve derslerinde verimli ve etkin olarak kullanabilen öğretmen adaylarının yetiştirilebilmesi için, öğretmen adaylarına üniversite eğitimlerinde teknoloji kullanımı ile ilgili bilgi ve beceriler kazandırılmalıdır.

Dijital içerik oluşturma ana alanının alt yetkinlik alanlarında kendini geliştirmek isteyen öğretmenlerin, kelime işlemciler, elektronik tablolar programları, sunu hazırlama programları, kelime bulutu, zihin haritası, infografik hazırlama, resim – video – ses – animasyon işleme program ve uygulamalarına, web 2.0 araçlarına yönelik eTwinning Mesleki Gelişim Kurs platformlarına ve hizmetiçi eğitim programlarına katılım sağlamaları gerekmektedir (URL 3).

Öğretim elemanları Web 2.0 araçlarının pedagojik faydalarını, zamandan ve mekândan bağımsız bir platform sağlaması, kullanımının kolay olması, ergonomik olması, öğretimi daha etkili hale getirmesi olarak belirtmişlerdir. Öğretimin daha etkili olmasında ise Web 2.0 araçlarının ders içeriklerini zenginleştirdiği, içeriklerin kolay hazırlanabildiği ve güncellenebildiği, içeriklere hızlı erişilebildiği, hazırlanan içeriklerin ilgi ve dikkat çekici olduğu vurgulanmıştır. Bazı araştırmalarda bu bulguyu destekleyen pek çok araştırma bulunmaktadır (Tuğrul ve Karalar, 2017).

Bu çalışma ile Web 2.0 uygulama ve araçları ile oluşturulan dijital ders içeriklerinin eğitim öğretime etkisinden bahsedilmiş, web 2.0 uygulamalarının neler olduğu belirtilmiş, web 2.0 uygulamalarının öğretmen, öğrenci ve derslik açısından faydalarına değinilmiştir. Bunun dışında çağın gereksiniminin bir sonucu olarak gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin getireceği Web 3.0, Web 4.0 ve yapay zekâ teknolojileri hakkında araştırmalar yapıp, bu teknolojilerin eğitim öğretim üzerine etkileri konuları hakkında çalışmalar yürütülmelidir.

KAYNAKÇA

- Alpar, D., Batdal, G. & Avcı, Y. (2007). Öğrenci Merkezli Eğitimde Eğitim Teknolojileri Uygulamaları. *HAYEF: Journal Of Education*, 4(1), 19-31.
- Arslan, A. & Staub, S. (2015). Kuşak Teorisi Ve İçgirişimcilik Üzerine Bir Araştırma. *Kafkas University. Faculty Of Economics And Administrative Sciences. Journal*, 6(11), 1-24.
- Akpınar, Y. (2003). Öğretmenlerin Yeni Bilgi Teknolojileri Kullanımında Yükseköğretimin Etkisi: İstanbul Okulları Örneği. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 2 (2), 79-96.
- Altuntuğ, N. (2012). Kuşaktan Kuşağa Tüketim Olgusu Ve Geleceğin Tüketici Profili. *Organizasyon Ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 203-212.
- Berkup, S. B. (2015). *Sosyal Ağlarda Bireysel Mahremiyet Paylaşımı: X Ve Y Kuşakları Arasında Karşılaştırmalı Bir Analiz*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi.

- Çelik, M.(2014). *Hizmet Sektöründeki Y Kuşağı Çalışanlarının İş Hayatındaki Beklentileri (İstanbul Örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi.
- Durmuş, A. (2015). *Web 2.0 Araçları Ve Eğitsel Uygulamalar*. Buket Akkoyunlu, Aytekin İşman & Ferhan Odabaşı (Ed). Eğitim Teknolojileri Okumaları. (S. 525 – 536) TOJET – Sakarya Üniversitesi.
- Eldeniz, L. (2010). *İkinci Medya Çağında Etkileşimin Rolü Ve Web 2.0 İkinci Medya Çağında İnternet*, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Filiz, O. (2018). Eğitimde Web 2.0 Araçları. Adile Aşkı Kurt (Ed.), *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri İçinde* (S.115-147). Ankara: Nobel Akademi.
- Hamalı, S. & Hamalı, D. (2021). Web 2.0 Araçlarının Derslerde Kullanılmasının Akademik Başarıya Etkisi. *Uygulamada Eğitim Ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-16
- Genç, Z. (2010). Web 2.0 Yeniliklerinin Eğitimde Kullanımı: Bir Facebook Eğitim Uygulama Örneği. *Akademik Bilişim '10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, (237-242).
- Karaman, S., Yıldırım, S. ve Kaban, Y. (2008). Öğrenme 2.0 Yaygınlaşıyor: Web 2.0 Uygulamalarının Eğitimde Kullanımına İlişkin Araştırmalar Ve Sonuçları. *XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri*. 35-40,
- Kaynak, A. (2017). X, Y, Z Yetmez; Biraz Da Alfa Olsun, <http://www.mediacaonline.com/X-Y-Z-Yetmez-Biraz-Da-Alfa-Olsun/> Erişim: 01.01.2023
- Keskindemir, S. T. (2016). *İş Sağlığı Ve Güvenliği Düzenleme Ve Uygulamalarına İlişkin Kuşaklar Arası Farklılıklara Dair Mavi Yakalı Çalışanlar Özelinde Manisa İlinde Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Somyürek, S. (2014). Öğretim Sürecinde Z Kuşağının Dikkatini Çekme: Artırılmış Gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram Ve Uygulama*, 4(1), 63-80.
- Öztermiyeci, E. (2019). *Türkiye'de Ulusal Program Ve Uluslararası Bakalorya Programı Öğrencilerinin 21. Yüzyıl Becerilerine İlişkin Algıları*. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Usta, E. & Korkmaz, Ö. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Yeterlikleri Ve Teknoloji Kullanımına İlişkin Algıları İle Öğretmenlik Mesleğine Yönelik Tutumları. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 1335-1349.
- Tuğrul, A. & Karalar, H.(2017). Sınıf Eğitimi Öğretim Elemanlarının Web 2.0 Araçlarına Yönelik Görüşleri. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 456-474.
- Yiğit Seyfi, Ü. (2016). *X Ve Y Kuşaklarının Ruhsal Zekâ Özellikleri İle Çalışma Algıları Üzerine Bir Analiz*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Manisa: Celal Bayar Üniversitesi.
- Williams, S. (2010). Welcome To Generation Z. *B&T Magazine*, 60, 27-31.
- Williams, G. (2015). Meet Alpha: The Next 'Next Generation' <https://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-nextnextgeneration.html> erişim: 05.01.2023
- URL 1 <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> Erişim: 05.01.2023
- URL 2 <http://www.babblela.com/dijital-icerik-ureticisi-nedir/> Erişim: 05.01.2023
- URL 3 <http://etwinningonline.eba.gov.tr/lesson/modul-4-dijital-icerik-olusturma/> Erişim: 04.01.2023