



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**TÜRKÇE DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINDA YER ALAN ORTAOKUL 6. SINIF
OKUMA KAZANIMLARINA YÖNELİK WEB 2.0 ARAÇLARI ESAS ALINARAK
HAZIRLANAN ETKİNLİK ÖRNEKLERİ**

Zeynep YİĞİT

ORCID: : 0000-0001-5405-2058

Danışman

Prof. Dr. Şerife AKPINAR

ORCID: 0000-0003-2821-517X

Bu tez çalışması Türk Dil Kurumu tarafından desteklenmiştir.

Konya – 2024

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimin başından itibaren burs desteğiyle yanımda olan Türk Dil Kurumuna çok teşekkür ederim.

Lisans eğitimimden başlayarak yüksek lisans sürecim boyunca desteğini, bilgisini, tecrübesini ve anlayışını benden esirgemeyen, beraber çalışmaktan çok mutlu olduğum, akademik duruşu, birikimi ve şahsiyetiyle daima örnek olan, tez danışmanım saygıdeğer hocam Prof. Dr. Şerife AKPINAR'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez çalışmamın başından sonuna kadar daima istişareye açık olan kıymetli fikirlerini benimle her zaman cömertçe paylaşarak yol gösteren değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Aliye Nur ERCAN GÜVEN'e, çalışmaya değerli bilgileriyle katkıda bulunan sayın Arş. Gör. Dr. Rabia GÜRBÜZ US'a teşekkürlerimi sunarım. Kıymetli vakitlerini ayırarak tezle ilgili görüş ve önerilerini paylaşan, birikimlerinden istifade ettiğim saygıdeğer hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Bilal UYSAL ve Doç. Dr. Erhan AKDAĞ'a teşekkür ederim.

Her yönüyle okumam ve ilimle mücehhez olmam için hep yolumu açan; tüm ilimlerin "Bir"e ulaştığı, hakikatin en yakından müşahede edildiği ebedî mekânın sakini, gül dağının ardındaki babacığım Ali YİĞİT'e, varlığıyla en büyük güç kaynağım olan, eşsiz merhameti, sevgisi ve desteğiyle daima arkamda duran, tüm eğitim hayatımın baş rollerinden canım annem Havva YİĞİT'e, ailenin en küçük ferdi olarak kendilerinden hayat boyu pek çok şey öğrendiğim abilerim ve ablama sonsuz teşekkürle...

Daima desteklerini hissettiğim değerli dostlarım Elif ve Şeyda Nur'a da teşekkür ediyorum.

Zeynep YİĞİT

Haziran 2024

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	vii
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	viii
KISALTMALAR.....	ix
ÖZET	x
ABSTRACT	xi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	5
1.2. Araştırmanın Amacı	6
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Varsayımlar	7
1.5. Sınırlılıklar.....	7
1.6. Tanımlar	7
2. OKUMA BECERİSİ, ÖĞRETİM MATERYALİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1. Okuma Becerisi	9
2.2. Öğretim Materyali	10
2.3. Öğretim Materyali Geliştirme Sürecinin Temel Bileşenleri	11
2.4. Öğretim Materyali Hazırlama Kriterleri.....	12
2.4.1. Görsel tasarım öğeleri	14
2.4.2. Görsel tasarım ilkeleri	15
2.5. Eğitimde Dijital Materyal Tasarımı	15
2.6. Türkçe Dersinde Materyal Kullanımı.....	17
2.7. İlgili Araştırmalar	18
2.7.1. Makaleler.....	18
2.7.2. Tezler.....	20
3. WEB SİSTEMİNİN GELİŞİMİ	22
3.1. Web 1.0	22
3.2. Web 2.0	23
3.2.1. Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanımı	26
3.2.2. Yaygın olarak kullanılan Web 2.0 araçları.....	28
3.2.3. Öğretim materyali olarak Web 2.0 araçları kullanımının faydaları	30
3.3. Web 3.0	31
4. YÖNTEM.....	34
4.1. Araştırmanın Modeli	34

4.2. Araştırmanın Kapsamı.....	34
4.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri	35
4.4. Verilerin Toplanması.....	36
4.5. Verilerin Çözümlemesi.....	37
4.6. Geçerlik ve Güvenilirlik.....	45
5. BULGULAR	53
5.1. Etkinlik 1 - Atasözü ve Deyimler Sanal Müzesi	53
5.1.1 Sınıf düzeyi.....	53
5.1.2. Ders adı.....	53
5.1.3. Kazanım.....	53
5.1.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	53
5.1.5. Kullanılan program.....	54
5.1.6. Etkinlik erişim adresi.....	55
5.1.7. Açıklama	55
5.1.8. Görseller	57
5.2. Etkinlik 2 - Metnin Derinliklerine İniyorum; Grafikleri Yorumluyorum. / Gümüş Kanat Metni Örneği.....	60
5.2.1. Sınıf düzeyi.....	60
5.2.2. Ders adı.....	60
5.2.3. Kazanım.....	60
5.2.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	61
5.2.5. Kullanılan program.....	61
5.2.6. Etkinlik Erişim Adresi.....	62
5.2.7. Açıklama	63
5.2.8. Görseller	64
5.3. Etkinlik 3 - Okuduğum Mektuptan Hareketle Rota Çiziyorum	68
5.3.1. Sınıf düzeyi.....	68
5.3.2. Ders adı.....	68
5.3.3. Kazanım.....	68
5.3.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	68
5.3.5. Kullanılan program.....	69
5.3.6. Etkinlik erişim adresi.....	70
5.3.7. Açıklama	70
5.3.8. Görseller	71
5.4. Etkinlik 4 – Zamirli Gökyüzünde Bir Pilot	74
5.4.1. Sınıf düzeyi.....	74
5.4.2. Ders adı.....	74
5.4.3. Kazanım.....	74
5.4.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	74
5.4.5. Kullanılan program.....	74
5.4.6. Etkinlik erişim adresi.....	75

5.4.7. Açıklama	75
5.4.8. Görseller	76
5.5. Etkinlik 5 - Okuduklarından Çıkarımlarda Bulunan Jokey	78
5.5.1. Sınıf düzeyi.....	78
5.5.2. Ders adı.....	78
5.5.3. Kazanım.....	78
5.5.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	78
5.5.5. Kullanılan program.....	79
5.5.6. Etkinlik erişim adresi.....	79
5.5.7. Açıklama	80
5.5.8. Görseller	80
5.6. Etkinlik 6 - Gezi Yazısını Çok Boyutlu Keşfediyorum / Afyon Başlıklı Metin Örneği	83
5.6.1. Sınıf düzeyi.....	83
5.6.2. Ders adı.....	83
5.6.3. Kazanım.....	83
5.6.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	84
5.6.5. Kullanılan program.....	84
5.6.6. Etkinlik erişim adresi.....	85
5.6.7. Açıklama	85
5.6.8. Görseller	87
5.7. Etkinlik 7 - Mısıraları Resmet; Ritimleri Keşfet / Şu Sonsuz Koşu Şiiri Örneği.....	91
5.7.1. Sınıf düzeyi.....	91
5.7.2. Ders adı.....	91
5.7.3. Kazanım.....	91
5.7.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	91
5.7.5. Kullanılan program.....	93
5.7.6. Etkinlik erişim adresi.....	93
5.7.7. Açıklama	93
5.7.8. Görseller	94
5.8. Etkinlik 8 - Bulmacayı Tamamla, Ulaş Gizli Mesaja	96
5.8.1. Sınıf düzeyi.....	96
5.8.2. Ders adı.....	96
5.8.3. Kazanım.....	96
5.8.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	96
5.8.5. Kullanılan program.....	96
5.8.6. Etkinlik erişim adresi.....	97
5.8.7. Açıklama	97
5.8.8. Görseller	98
5.9. Etkinlik 9 - Edat, Bağlaç ve Ünlemlerin İzinde Bir Adadan Kaçış Oyunu.....	100
5.9.1. Sınıf düzeyi.....	100
5.9.2. Ders adı.....	100

5.9.3. Kazanım.....	100
5.9.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	100
5.9.5. Kullanılan program.....	100
5.9.6. Etkinlik erişim adresi.....	101
5.9.7. Açıklama	101
5.9.8. Görseller	103
5.10. Etkinlik 10 - Çekim Ekleri Yapbozu	106
5.10.1. Sınıf düzeyi.....	106
5.10.2. Ders adı.....	106
5.10.3. Kazanım.....	106
5.10.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	106
5.10.5. Kullanılan program.....	106
5.10.6. Etkinlik erişim adresi.....	106
5.10.7. Açıklama	107
5.10.8. Görseller	107
5.11. Etkinlik 11 - Medya Metinlerini Değerlendirelim - Bize Neyi, Nasıl Söylüyorlar?	109
5.11.1. Sınıf düzeyi.....	109
5.11.2. Ders adı.....	109
5.11.3. Kazanım.....	109
5.11.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	109
5.11.5. Kullanılan program.....	110
5.11.6. Etkinlik erişim adresi.....	110
5.11.7. Açıklama	110
5.11.8. Görseller	111
5.12. Etkinlik 12 - Metindeki Söz Sanatlarını Fark Et; Seslendir-Tasarla-Animasyon Üret. / Kirpi İle Kestane Metni Örneği.....	114
5.12.1. Sınıf düzeyi.....	114
5.12.2. Ders adı.....	114
5.12.3. Kazanım.....	114
5.12.4. Materyalin ders içi kullanım amacı	114
5.12.5. Etkinlik erişim adresi:	114
5.12.6. Kullanılan program.....	115
5.12.7. Açıklama	115
5.12.8. Görseller	117
6. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	120
KAYNAKLAR.....	127

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Ortaokul 6. Sınıf Türkçe Dersi Öğretim Programında Yer Alan Kazanımlara Yönelik Web 2.0 Araçları Esas Alınarak Hazırlanan Etkinlik Örnekleri başlıklı tez çalışmamın toplam **135** sayfalık kısmına ilişkin, 21/06/2024 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%11** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

21/06/2024

Zeynep YİĞİT

Prof. Dr. Şerife AKPINAR

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

21/06/2024

Zeynep YİĞİT



KISALTMALAR

ISTE : International Society for Technology in Education/Uluslararası Eğitimde Teknoloji Topluluđu

MEB : Millî Eğitim Bakanlığı

OECD : Organisation for Economic Co-operation and Development/Ekonomik İş Birliđi ve Kalkınma Örgütü

PISA : Programme for International Student Assessment/Uluslararası Öğrenci Deđerlendirme Programı

s. Sayfa

TDÖP : Türkçe Dersi Öğretim Programı

vb. Ve benzeri

vd. Ve diđerleri

ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Türkçe Eğitimi Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

TÜRKÇE DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINDA YER ALAN ORTAOKUL 6. SINIF OKUMA KAZANIMLARINA YÖNELİK WEB 2.0 ARAÇLARI ESAS ALINARAK HAZIRLANAN ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

Zeynep YİĞİT

Eğitim-öğretim süreci temelde öğrenci ve öğretmen arasındaki iletişim ağı üzerine kurulu, benimsenen amaçlar doğrultusunda yapılandırılabilen, çok boyutlu bir alandır. Bu süreçten en yüksek verimi almak için çeşitli unsurlardan yararlanılmaktadır. Her geçen gün hızlı bir gelişme gösteren teknoloji ve dijital dünya, geleneksel yaklaşımlara göre öğrenci profilinde de bir dönüşüme yol açmıştır. Öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları, içine doğdukları dijital dünya ekseninde farklılık göstermektedir. Sürekli yeni bir uyarana maruz kalan günümüz öğrencilerini tek düze öğretim teknikleriyle, standart etkinliklerle derslere bağlamanın oldukça güç olduğu bir gerçektir. Teknolojide sürekli değişip gelişen paradigmlar eğitim süreç ve ürünlerine de yansımaktadır. Eğitimciler, öğrencilerin ders hedeflerine daha hızlı, ilgili ve kullanışlı bir şekilde ulaşabilmek için çoğu zaman alternatif arayışlarına girmektedir. Bu noktada materyaller ve geliştirilen etkinlikler, eğitim ortamları için önemli bir rol üstlenmektedir. Akademik çalışmaların o alanda çalışanlara sunduğu imkânlar arasında belli bir sistem içerisinde üretilmiş içeriklerin, materyal havuzu gibi önerilerin sunulması da vardır. Bu doğrultuda temel nitel desen üzerine kurgulanan çalışmanın amacı 2019 ve 2023 Türkçe Öğretim Programı'nda ortak olan ortaokul 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarının tamamına odaklanarak Web 2.0 araçlarıyla etkinlikler tasarlamak ve bu kapsamda eğitimciler, öğrenciler, araştırmacılara materyaller sunmaktır. Araştırmanın kapsamını amaca yönelik seçilen Web 2.0 araçları ile 2019-2023 Türkçe dersi öğretim programında yer alan okuma becerisi kazanımları oluşturmaktadır. Araştırma sürecinin her aşamasında doküman analizleri, alan yazını taramaları yapılmış ve uzmanlarla deneyimli öğretmenlerden görüşler alınmıştır. Bunun için hazırlanan form ile yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırma dört temel kavram alanı üzerinden kurgulanmıştır. Bunlar; eğitimde materyal tasarımı, Web 2.0 araçları, Türkçe dersi öğretim programında yer alan okuma becerisi kazanımları ile ders kitabı etkinlik ve metin içerikleridir. Çalışma kapsamında Millî Eğitim Bakanlığının hazırladığı 6. sınıf Türkçe ders kitabındaki metinler ve etkinlikler analiz edilmiştir. Ardından Web 2.0 araçlarına ilişkin alan yazını taranmış, bu araçlarla etkinliklerin özgün bir şekilde bütünleştirilme durumları sorgulanmış, okuma becerisi kazanımlarıyla kesişim noktaları oluşturulmuştur. Bu kesişim noktaları kurgulanarak materyal tasarım ilke ve öğeleri çerçevesinde Türkçe dersleri için yeni materyal tasarımları yapılmıştır. Çalışma boyunca ulaşılan veriler ve alınan uzman görüşleri ışığında Türkçe derslerinde dijital materyal tasarımına elverişli pek çok Web 2.0 aracı bulunduğu; bu araçları kullanarak dersler için etkileşimli, zengin içerikli, ilgi çekici, özgün materyaller tasarlanabileceği görülmüştür. Nitekim çalışma sonunda eğitimciler ve öğrenciler için çeşitli etkinlik tasarımları sunulmuş ve bazı önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Türkçe eğitimi, Okuma becerisi, Web 2.0, Materyal tasarımı.

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Turkish and Social Sciences Education
Turkish Education Program
Master Thesis

ACTIVITY EXAMPLES PREPARED BASED ON WEB 2.0 TOOLS FOR SECONDARY SCHOOL 6TH GRADE READING ACQUISITIONS IN THE TURKISH LANGUAGE CURRICULUM

Zeynep YİĞİT

The education and training process is a multidimensional field that is basically based on the communication network between students and teachers and can be structured in line with the adopted purposes. Various elements are used to get the most efficiency from this process. Technology and the digital world, which is rapidly developing day by day, has also led to a transformation in the student profile compared to traditional approaches. Students' interests and needs differ depending on the digital world they are born into. It is a fact that it is very difficult to connect today's students, who are constantly exposed to new stimuli, to lessons with monotonous teaching techniques and standard activities. Constantly changing and developing paradigms in technology are also reflected in educational processes and products. Educators often look for different alternatives in order to reach students' course goals in a faster, more relevant and useful way. At this point, materials and developed activities play an important role in educational environments. Among the opportunities that academic studies offer to those working in that field are the presentation of content produced within a certain system and suggestions such as a material pool. In this regard, the aim of the study, which is based on a basic qualitative pattern, is to design activities with Web 2.0 tools by focusing on all secondary school 6th grade reading skill achievements that are common in the 2019 and 2023 Turkish Curriculum and to present materials to educators, students and researchers in this context. The scope of the research consists of Web 2.0 tools selected for the purpose and the achievements included in the 2019-2023 Turkish course curriculum. At every stage of the research process, document analyzes and literature searches were conducted and opinions were received from experts and experienced teachers. For this purpose, the prepared form and semi-structured interview technique were used. The research is structured around four basic concept areas. These; material design in education, Web 2.0 tools, reading skill acquisitions in the Turkish course curriculum, and textbook activity and text contents. Within the scope of the study, the texts and activities in the 6th grade Turkish textbook prepared by the Ministry of National Education were analyzed. Then, the literature on Web 2.0 tools was scanned, the original integration of these tools and activities was questioned, and their intersection points with reading skill gains were established. By constructing these intersection points, new material designs were made for Turkish lessons within the framework of material design principles and elements. In light of the data obtained throughout the study and the expert opinions received, it was concluded that there are many Web 2.0 tools suitable for digital material design in Turkish lessons; It has been seen that interactive, content-rich, interesting and original materials can be designed for courses by using these tools. As a matter of fact, at the end of the study, various activity designs were presented to educators and students; suggestions have been made.

Keywords: Turkish education, Reading skills, Web 2.0, Material design.

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Eğitim ve öğretim, tarih boyunca insanlığın gelişiminde önemli bir yere sahip olmuştur. Bu nedenle eğitim öğretim faaliyetleri için çağın gereklerine göre farklı yöntemler denenmiştir. Günümüzde ise bilim ve teknolojide hızlı gelişmeler yaşanmakta ve bunlar güçlü bir geleceğe sahip olmak isteyen ülkelere önemli fırsatlar sunmaktadır (Koç ve Böyük, 2013, s. 139). Teknoloji, toplumdaki her yaş grubunun günlük hayat pratiklerinden resmi işlerine kadar çevresini kuşatmış durumdadır ve bu kuşatmasını giderek genişletmektedir. Sosyal dinamikler ve eğitim ortamlarındaki beklentiler de bu yönde şekillenmektedir.

Günümüzde hem bilgi kapsamı hem de teknolojik gelişmeler büyük bir hızla değişmekte ve yayılmaktadır. Bu oluşumlar, doğal olarak öğrenme-öğretme biçimlerini etkilemektedir. Öğretim materyallerinin hazırlanmasından sunuş ve değerlendirme sürecine kadar teknolojinin, özellikle bilişim teknolojilerinin vazgeçilmezliği eğitimcileri yeni kuramlar ve uygulama yollarının arayışına yönlendirmiş ve yeni bilim dalları olarak, oluşturulmaya başlanmıştır. Çoklu-ortam teknolojileri ve web teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte bu durum daha da gelişmiş ve giderek önem kazanmıştır. (Gülcü vd. 2013, s. 198)

Eğitim ve teknoloji iki ayrı kavram olmasına karşın iç içe yürüttükleri süreçler, bütünleşmiş fonksiyonlar ve birbirini desteklemeleri bakımından birbirinden ayrılmaz alanlar olarak görülmeye başlanmıştır. Bu doğrultuda eğitim sürecinde, eğitim teknolojisi kullanımı yaygınlaşmış ve kullanıcılarına geniş imkânlar sunmuştur. Eroğlu (2014, s. 184), eğitim teknolojisinin yazı öncesi, yazı, görsel – işitsel araçlar, programlı öğretim, ferdî, toplu, bilgisayar destekli eğitim gibi pek çok aşamayla günümüze uzandığını ve başlangıçta konu, derslik, öğretim yardımcıları modelleri ile sınırlandırıldığını ancak günümüzde özgün bir eğitim bilimi olarak temsil edildiğini belirtmektedir. Böylece eğitim teknolojileri işlevsel ve kapsayıcı olma nitelikleriyle ön plana çıkmaktadır. Günümüzde eğitim teknolojisine ilişkin gelişmeleri beş ana kategoride özetlemek mümkündür. Bunlar;

- 1 – Yeni teknolojik sistemler
- 2 – Öğrenme – öğretme süreçlerine ilişkin gelişmeler
- 3 – Eğitim ortamlarına ilişkin gelişmeler

4 – Öğretim programı düzenleme yöntemleri

5 – Eğitimde insan gücü ile ilgili gelişmelerdir.

Bilgisayarlar, televizyon sistemleri, eğitsel amaçlı uydular, tele-iletişim, bilgi işlem sistemleri, veri bankaları, veri tabanı sistemleri, çoklu ortamlar, benzeşim ortamları, eğitim teknolojisi merkezleri, etkileşimli video vb. bazı örnekler eğitim teknolojisinin ortam boyutuna ait yeni uygulama örnekleridir. Tam öğrenme, yeterliği dayalı öğrenme, ferdî ve bağımsız öğrenme, uzaktan eğitim, açık öğretim, mikroöğretim, ortamlara dayalı öğretim gibi gelişmeler öğrenme-öğretme süreçleriyle yakından ilgili yeni uygulamalardır. (Eroğlu, 2014, s. 184)

Eğitimde bilgisayar destekli öğretime farklı amaçlar için başvurulmakta bu sayede öğretim ortamları zenginleştirilmektedir. Bilgisayar destekli öğretim, eğitim faaliyetlerine materyal çeşitliliği sunmakta ve öğrencilerin derse olan ilgisini artırmaktadır. Sunulan konu ve öğelere odaklanmayı da sağlamaktadır. Dinçer (2006) Bilgisayar Destekli Eğitim'in her dalda farklı yararlar gösterdiğini örneğin öğrencilerin anlamadıkları konuyu dilediği kadar tekrar edebileceğini, öğrencinin kendi öğrenme süreçlerini yapılandırabileceğini ayrıca konuların ardından cevaplarına anında dönüt alabileceğini söyleyerek öğrenciye farklı alternatifler sunulmasına, ilgi alanlarına göre eğitim alınmasına olanak sağladığını belirtmiştir.

İnternet, sunduğu imkânlarla her geçen gün etki alanını genişletmektedir; farklı disiplinler de buradan payını almaktadır. İnternet, bireylere başta kısıtlı kullanım olanakları sunmasına rağmen her zaman gözde olmasının yanında günümüzde de hızlı veri akışının, veri paylaşımının, kullanım kolaylıklarının ve zaman gibi unsurlardan tasarruf sağlamanın getirdiği işlevsellikle öncülüğünü korumaktadır. Günüç (2017) 1980'li ve 1990'lı yıllar boyunca kullanılan Web 1.0 teknolojilerinin internetteki bilgiyi aramak, bilgiye erişmek üzerine olduğunu, 2000'li yıllarda geliştirilen Web 2.0 teknolojilerinin ise sürece aktif olarak katılan, etkileşim ve iş birliği üzerine bir sistem olduğunu söylemiştir (s. 90). Bu özellikler, Web 2.0 teknolojilerini önceki çoğu teknoloji aracından ayırmaktadır. Web 2.0, kullanıcılara daima katılım sağlayabileceği, bireylerin kendisini ifade edebileceği ortamlar sağlar; bu sistemde kullanıcılar kaynak katılımcısı olarak kabul edilirler (Kamar, 2021, s. 26). Web 2.0'nin sunduğu sistemlerde kullanıcının süreçte aktif bir şekilde yer alması, işleyişi takip edebilmesi ve sürece müdahale edebilmesi eğitimde yapılandırmacı yaklaşımın temel aldığı esaslarla da örtüşmektedir. Çünkü yapılandırmacı yaklaşım alıcının/öğrencinin daima pasif

konumda olmasındansa süreçte aktif olmasını ve öğrenme faaliyetlerini yapılandırıp düzenleyebilmesini önceler. Horzum da (2010, s. 613) bu görüşü benimseyerek Web 2.0 araçları vasıtasıyla bireysel farklılıkların ön planda olacağını, etkinliklerin iş birliği içerisinde oluşturulup birlikte anlamlandırılacağını söylemiş ve Web 2.0 araçlarının yapılandırmacı öğrenmelere sağladığı destek bakımından kullanımlarının öne çıktığını belirtmiştir.

Grosseck'e göre eğitimde Web 2.0 araçlarından yararlanılması; öğrencilerin merakına cevap vermekte, duygularının, hayal güçlerinin ve inisiyatif alma becerilerinin gelişimine destek olmaktadır. Ona göre eğitim ortamlarında Web 2.0 araçlarını kullanmanın avantajları şunlardır:

- Çoğu aracın ücretsiz olması nedeniyle eğitim maliyetinin azaltılması
- Teknolojik olanakları seçme konusunda esneklik
- Araçların kapsamlı bilgi ve iş birliği fırsatları sunması
- Kullanıcıların kaynaklara erişiminin kontrol edilebilmesi
- Birikmiş deneyimlerin ve kaynakların paylaşılabilmesi
- Sabit platformlardan bağımsızlık (tarayıcılı bir bilgisayar ve internet bağlantısı yeterlidir)
- Kullanımının karmaşık olmaması, bilgi gerektirmeden uzun bir süre kullanılabilmesi
- Bilginin aranması, yönetimi, düzenlenmesi konusunda daha az zaman ve enerji kullanılması
- Zaman ve mekân sınırlaması olmadan bilgiye hızlı ve kolay erişim imkânı
- Son teknolojik gelişmeler sayesinde kullanılan araçların ve yöntemlerin artması
- Dijital içerik oluşturmaya olanak sağlanması. (2009, s. 480)

Web 2.0 teknolojisi kullanıcılara pek çok araç seçeneği sunmaktadır. Bu araçlar farklı amaçlara hizmet etmesi bakımından kullanım genişliği oluşturmaktadır. Web 2.0 araçlarına temel birkaç örnek vermek gerekirse sunum hazırlama için Nearpod, Flipgrid, Prezi, Powtoon; kavram haritası ve çizim araçları için Padlet, Easel.ly; dijital pano hazırlamak için Canva, Linoit; işbirlikçi öğrenme için Gitmind, Socratic Dialog; elektronik kitap oluşturmak için Storybird, Storyjumper; sınav ve test oluşturmak için Kahoot, Quizizz, Wordwall gibi uygulamalardan bahsedilebilir. Bu örnekler haricinde farklı kavramlara yönelik pek çok araç sayılabilir. Web'deki gelişmelerin birçok disiplinle etkileşim içinde olduğu bilinmektedir. Türkçe Eğitimi de bu disiplinlerden biridir. Türkçe Eğitimi; okuma, yazma, dinleme, konuşma,

söz varlığı gibi ana dili becerilerini kapsayan teorik ve pratik anlamda pek çok noktaya temas eden detaylı bir alandır.

Dil becerileri arasında dış dünyanın algılanıp zihinde yapılandırılma süreçlerini sağlayan ve pek çok birikimin temelini oluşturan okuma becerisi önemli bir yer tutar. “Görsel tanıma, dikkat ve ilişkilendirme ile başlayan okuma süreci değerlendirme, analiz, sentez, eleştirel düşünme, sorgulama, yorumlama gibi üst düzey bilişsel becerilerin kullanılarak sözcüklerin birey tarafından anlamlandırılmasına kadar uzanmaktadır. Okuduğunu anlama olarak ifade edilebilecek bu nokta okumanın temel amacı olmasının yanı sıra öğrenmenin gerçekleşebilmesi için de olması gereken ön koşul beceriler arasında yer almaktadır” (Koç, 2021, s. 189). Okumanın bu ön koşul beceriler arasında olması Türkçe dersinin kapsamının, hedeflerinin ve işlenişinin yapılandırılmasında kritik bir rol oynar. Çünkü öğrencilerden okuma becerisini geliştirerek diğer dil becerilerini inşa etmesi bununla birlikte söz varlığını, mantıksal düşünme sistemini, anlamlandırma süreçlerini ve bilişsel düzeyini geliştirmesi beklenir. Okuma becerisi çok boyutlu olarak hayata tesir eder ve bu çok yönlülüğü okuma alışkanlıklarının geliştirilmesi hususunda daha çok çalışma yapılmasını gerekli kılar. Bu doğrultuda temel bir görev üstlenen Türkçe dersi öğretim programlarında, diğer becerilerde olduğu gibi okuma becerisi için de hedeflenen kazanımlar detaylandırılmıştır. Okuma becerisi belli temeller üzerine şekillense de öğretim programlarında bazı farklı kategorilerle sunulan kazanımlar güncel hâliyle; akıcı okuma, anlama ve söz varlığı olarak üç başlık altında sıralanmıştır. Programda diğer beceriler arasında en fazla yeri okuma becerisi kazanımları tutar. “Okuma, ilk olarak edilgen bir dil becerisi olarak nitelendirilmesine rağmen, sonraları okumanın etken bir dil becerisi olduğu düşünülmüş ve en son olarak okuma etkileşimli bir dil becerisi olarak adlandırılmıştır” (Wallace, 2001, aktaran Razi, 2007, s. 1). Bu sebeple okumanın etkileşim boyutu da öne çıkarılmalıdır. Çağdaş eğitim öğretim yöntem ve tekniklerinden yararlanarak okuma becerisinin geliştirilmesine odaklanılması gereği ortaya çıkmaktadır. Çünkü değişen teknolojik şartlar, okuma becerisinin etkileşim boyutunu çok yönlü olarak desteklemeye olanak sağlamaktadır. Özellikle diğer web ağları arasında etkileşim yönüyle öne çıkan Web 2.0, okuma becerisinde kullanılacak materyaller için geniş bir potansiyele sahiptir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda (2019) Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde belirlenen yetkinliklerden biri de dijital yetkinliktir. Bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsayan dijital yetkinlik; “bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması

ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir” (TDÖP, 2019, s. 5). Bununla birlikte *Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları* içerisinde “bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerinin geliştirilmesi ile basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi düzenleme, sorgulama, kullanma ve üretme becerilerinin geliştirilmesi” maddeleri verilmiş *Öğrenme Öğretme Yaklaşımı* başlığı altında ise “dil öğrenimi doğrusal bir faaliyet olmadığından dört temel dil becerisinin kazandırılmasında tek bir öğrenme öğretme yaklaşımı benimsenmemeli, farklı öğretim yöntem ve teknikleri bir arada ve dengeli şekilde kullanılmalıdır” (TDÖP, 2019, s. 8) ifadeleri yer almıştır. Verilen bilgiler ışığında Türkçe dersi kazanımlarının aktarılmasında güncel gelişmelerden, dijital imkânlardan, farklı araçlardan ve yöntemlerden yararlanılması gerektiği görülmektedir.

1.1. Problem Durumu

Sürekli gelişme gösteren teknolojik unsurlar ve değişen kitle ihtiyaçları göz önüne alındığında eğitim öğretim sürecinde kullanılan yöntem, teknik ve materyallerin yeniden yapılandırılması kaçınılmazdır. Öğretim programlarında da bu husus farklı başlıklar altında ele alınmaktadır. Öte yandan derslerdeki materyal kullanımı incelendiğinde çoğunlukla klasik ürünler üzerinden ilerlendiği ve ders kitaplarında verilen etkinliklerle yetinildiği gözlenmektedir. Oysa günümüzde Web 1.0'ın ardından hızla gelişim gösteren Web 2.0, Web 3.0 ve yapay zekâ gibi teknolojiler eğitimcilerde de pek çok imkân sunmaktadır. Bunların içerisinde Web 2.0 araçları; sistemi, kullanım kolaylığı, kolay ulaşılabilirliği ve etkileşim odaklı olmasıyla eğitim materyallerine olanak sunması açısından öne çıkmaktadır. Türkçe dersinde Web 2.0 araçlarına yeterli düzeyde olmasa da başvurulmakta, bu konuya ilginin her geçen gün artmasına karşın Türkçe dersi kazanımları özelinde Web 2.0 araçlarına ilişkin sınırlı sayıda araştırmaya ulaşılmaktadır. (Akçay, 2009; Batıbay, 2019; Özbal, 2017; Şener, 2019).

Diğer taraftan Web 2.0 araçlarının Türkçe Eğitimi'nde kullanılmasına dair çalışmaların çoğunlukla yabancılara Türkçe öğretimi alanında yoğunlaştığı (Akyıldız, 2022; Dünder, 2019) ancak ortaokullarda ana dili Türkçe olan öğrencilere yönelik Türkçe dersi kazanımlarını kapsayan çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir. Ayrıca Web 2.0 araçları bağlamında dört temel dil becerilerinden daha çok yazma, dinleme gibi becerilere odaklanılmasına karşın ortaokul 6. sınıf düzeyinde okuma becerisini esas alan kazanım temelli, özgün etkinlik tasarımları gerçekleştiren çok fazla çalışmanın öne çıkmadığı görülmüştür. Bu doğrultuda TDÖP'de (2019) verilen kazanımlara paralel olarak yayımlanmış Türkçe Dersi Öğretim

Programı Kritik Konu ve Kazanımlar başlıklı programda (2023) yer alan ortaokul 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına odaklanmayı ve bu kazanımlar çerçevesinde 6. sınıf düzeyinde Web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlikler tasarlamayı amaçlayan çalışmanın problem cümlesi şu şekilde oluşturulmuştur:

Web 2.0 araçları kullanılarak ortaokul 6. sınıf Türkçe dersi okuma becerisi kazanımlarına yönelik nasıl etkinlikler tasarlanabilir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışma; 2019 ve 2023 Türkçe Öğretim Programı'nda ortak olarak yer alan ortaokul 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına odaklanmayı, bu kazanımlar çerçevesinde Web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlikler tasarlamayı bu kapsamda eğitimcilerle öğrencilere materyal sunmayı amaçlamaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Teknoloji her geçen gün getirdiği yeniliklerle hayatın birçok alanıyla temas kurmaya devam etmektedir. Eğitim-öğretim faaliyetleri de bundan payını almış ve bu faaliyetlerin süreç içerisinde teknolojik gelişmelerle etkileşimi artmıştır. Geçmiş kuşakların aksine sanal vericilerle kuşatılmış bir dünyanın içine doğmakta olan öğrenciler, eğitim faaliyetlerinin en önemli muhatabıdır. Bu durum eğitim süreçlerinde de içerikleri zenginleştirme, yeni uygulamalardan yararlanma, öğrencilerin zihin dünyalarına hitap etme gibi gereklilikleri beraberinde getirmiştir.

Web 2.0 araçları ise kullanıcılara pek çok fonksiyonu bir arada sunmakta, kolay ulaşılabilir ve ekonomik olmasıyla ön plana çıkmaktadır. Yapılandırmacı eğitimin öğrenciyi süreçte aktif kılan, gerçek hayatla etkileşimli olan, iş birlikçi öğrenmeyi temel alan bakış açısıyla Web 2.0 araçlarının sunduğu imkânlar bütünleştirilebilir niteliktedir. Türkçe Eğitimi alanındaki materyal yetersizliği göz önüne alındığında bu potansiyelin değerlendirilmesi önem arz etmektedir. Ayrıca 2019 Türkçe Öğretim Programı'nda yer alan ardından 2023'te yayınlanan programda vurgulanan 6. sınıf kazanımlarının özelinde Web 2.0 araçları kullanılarak geliştirilen etkinlikleri kapsayan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Çalışma; alandaki bu eksikliğin giderilmesine katkıda bulunması, öğretmen, öğrenci ve eğitim camiasına materyal sunması, eğitimde yeni uygulamaları önelemesi bakımından önem taşımaktadır.

1.4. Varsayımlar

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına yönelik tasarlanacak etkinlikler için Web 2.0 araçlarının uygun olduğu varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırma; 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan aynı zamanda 2023 Kritik Konu ve Kazanımlar başlıklı Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda tekrarlanan 6. sınıf düzeyindeki okuma becerisi kazanımları ve belirlenen hedefe uygun Web 2.0 araçlarıyla sınırlı tutulmuştur.

Çalışma çerçevesinde geliştirilen materyallerde, 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda 6. sınıf okuma becerisi kapsamında yer alan 35 kazanımın tümü ele alınmıştır. Bu kazanımlardan 21'i 2023 Kritik Konu ve Kazanımlar başlıklı Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda sunulmuştur. Araştırmanın ele aldığı kazanımlar her iki programı da kapsamaktadır.

Çalışmada kullanılan Web 2.0 araçları ise şunlardır: Artsteps, Thinglink, Padlet, LearningApps, Canva, Wordwall, VisualArt, PicsArt, Forky, Datawrapper, Travelboast, MyPuzzle, Genially, Prezi. WordArt, ChatterPix Kids, InShot.

1.6. Tanımlar

Türkçe Dersi Öğretim Programı: Millî Eğitim Bakanlığı tarafından tematik yaklaşımla hazırlanan, dil becerilerinin ve yeterliliklerinin geliştirilmesi çerçevesinde yapılandırılan, hedeflenen kazanımların her sınıf düzeyi için dört temel dil becerisi altında gruplandırıldığı Türkçe dersine yönelik öğretim programıdır. (TDÖP, 2019)

Kazanım: “Öğrencilerden öğrenme süreci sonunda edinmesi beklenen bilgi, beceri, tutumlardır” (Akbaba Altun ve Temiz, 2021, s. 4).

Eğitim Teknolojisi: “Daha etkin bir öğrenme-öğretme temini için insan-makine sistemlerinde personel ve öğretim araçlarının faaliyetlerini koordine eden eğitimle ilgili kuramların etkili ve olumlu biçimde sonuçlandırılması için kişisel-araç-gereç, süreç ve sonuçtan oluşan bir sistemler bütünüdür” (Alkan, 1974, s. 340).

Web 2.0 Araçları: “Web 2.0, interneti bir geliştirme platformu olarak konumlandırmaktadır. Bu sebeple günümüzün sosyal, ekonomik ve teknolojik trendlerine en uygun metodolojiyi üretmektedir” Web 2.0 araçlarının temel aldığı standartlar genel olarak şöyle sıralanabilir:

- Kollektif akli kullanma
- İnsan kullanımına bağlı olarak zenginleşen özelleşmiş veri
- Kullanıcılara geliştirme ortakları olarak güvenebilme
- Zengin kullanıcı deneyimi
- Tek bir cihaza bağımlı kalmadan fonksiyonel özelliğini devam ettirebilme
- Bitmeyen uygulama ve iş geliştirme süreçleri
- Tek ve tutarlı bir hizmet karşılığı kullanıcılarıyla olan ilişkisini uzun tutmak
- Geliştirme maliyetlerinin düşük bütçelerle karşılanması. (Dumlupınar, 2007, s. 2-4)

BÖLÜM 2

2. OKUMA BECERİSİ, ÖĞRETİM MATERYALİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde çalışma konusuna ilişkin kavramsal çerçeve sunularak daha önce yapılan bazı araştırmalar ele alınmıştır.

2.1. Okuma Becerisi

Dört temel dil becerisi içinde önemli bir yere sahip olan okuma, bireylerin dış dünyayı geniş bir çerçeveye algılamasına olanak sağlayarak düşünce sistemlerine doğrudan hitap etmektedir. Okuma becerisinin edinilmesiyle bireyin dikkat alanı genişler, birikim düzeyi artmaya başlar. Bu doğrultuda çok yönlü düşünme becerileri de aktifleşerek okuma sürecine eşlik eder. Koç'a göre (2021) okuma akademik beceriler için kritik bir rol oynamasının yanında temel bir yaşam becerisi olarak nitelenmektedir. Ana dili eğitiminin öncelikli amaçlarından biri, bireylerin düşünme becerilerini zenginleştirerek derinleştirmektir. Okuma; düşünceyi besler, yeni bakış açılarıyla karşılaştırır, ufku genişletir ve eleştirel düşünme becerilerine zemin hazırlar. Özbay ve Bahar; (2012) ana dili eğitiminin düşünme, algılama, hayal gücünü kullanma ve kendini ifade etme becerilerini geliştirmeyi amaçladığı düşünüldüğünde ileri okumanın hem amaç hem araç işlevinde olduğunu belirtmektedir.

Okumak, edebiyatın temel dayanağı, eğitimin neredeyse kendisi olarak algılanmış, bu iki alanda kimi zaman bir araç, kimi zaman da bir amaç olmuştur. Ancak her şartta okumanın ana dili eğitiminde büyük bir önemi var olagelmıştır. Okumanın önemi üzerinde eğitim ve edebiyatın başlangıcından bu yana çokça durulmuş olsa da okumanın müstakil bir araştırma tartışma konusu hâline gelmesinin tarihi çok gerilere uzanmaz. (Özbay ve Bahar, 2012, s. 161)

Okuma; bir beceri olarak ele alınmış, tüm boyutlarıyla kavramsallaştırılmış, üzerine pek çok çalışma yapılmış alanlardan biridir. Okumanın *bilişsel, duyuşsal ve devinişsel* olarak üç farklı boyutundan söz edilebilir. Okumanın bilişsel boyutu zihinsel süreçleri, duyuşsal boyutu, okumaya ilişkin tavır değer yargısı gibi unsurları; devinişsel boyutu ise fiziksel yönünü kapsamaktadır. (Karakaş, 2013) Ayrıca okuduğunu anlama, dört bileşen üzerinden açıklanmıştır. Bunlar okuma amaçları, tanımsal süreçler, okumanın işlevsel süreçleri ve okuma modelleridir. (Grabe ve Stoller, 2011) “Okuma sürecinde okuyucular, yeni bilgiyi kendilerinde var olan bilgiyle birleştirirler. Şema (arka plan bilgisi), okuyucuların sadece bilgiyi nasıl tanıyacaklarını değil, aynı zamanda nasıl saklayacaklarını da etkiler” (Razi, 2007, s. 46).

Okuduğunu anlama; bireyin hazırbulunuşluğu ve bakış açısıyla inşa edilen, mevcut birikimle alınan yeni bilgilerin değerlendirilip sentezlendiği bir süreç olarak tanımlanabilir. Koç (2021), okuduğunu anlama yeteneğinin öğrenme-öğretme süreçlerinde tam olarak kazanılması gerektiğini söyleyerek “başta Türkçe dersi öğretim programları olmak üzere öğretim programlarının genelinin bireylerin okuma becerilerini mümkün olan en üst düzeye çıkartabilecek nitelikte olması” gerektiğini belirtir (s. 189). Türkçe öğretim programlarının içeriğinde zaman zaman yapılan değişikliklerle güncellemeler olsa da okuma becerisi programlarda her zaman kendine geniş bir yer bulmuştur. Ayrıca biçimsel ve niceliksel değişimlere karşın beceri temelli kazanımlar büyük oranda niteliğini korumuştur. 2019 ve 2023 yılında Türkçe öğretimi için yayımlanan programlarda da okuma becerisi dört temel beceri içinde en fazla kazanıma sahip beceri olarak öne çıkmaktadır. Okuma becerisi kapsamında kazanımlar *akıcı okuma, söz varlığı ve anlama* başlıkları altında sıralanmıştır. TDÖP 2019’da ortaokul kademesindeki tüm sınıf düzeylerinde okuma becerisi için toplam 140 kazanım yer alırken TDÖP 2023’te 145 kazanıma yer verilmiştir (TDÖP, 2019; TDÖP, 2023).

Dil becerilerinin birbiriyle olan ilişkisi ve iç içe olma durumu göz önüne alındığında okumanın diğer becerilerle çok boyutlu bir bağı olduğu görülmektedir. Okuma tek yönlü bir faaliyet olmanın aksine etkileşim boyutu olan aktif bir süreçtir. Bu süreci en iyi şekilde yönetebilmek, süreçten en yüksek verimi alabilmek amacıyla okuma eylemi çevresel etkenlerle, içeriklerle, materyallerle zenginleştirilerek becerinin bilişsel, duyuşsal ve devinişsel yönlerine katkı sağlanmalıdır. Böylece okumanın etkileşim ağı geliştirilerek dil becerilerinin bütüncül bir şekilde ilerlemesine alan açılabilir. Öte yandan teknolojiyle birlikte etkileşim imkânları olan pek çok ortam sunulmaktadır. Bu ortamlardan okuma becerisi kapsamında yararlanma potansiyeli bulunmaktadır. Bireyi farklı okuma ortamlarıyla karşılaştırmak, uyaran çeşitliliği sağlamak, okuma sürecini ve okuduğunu anlama becerisini derinleştirmek için eğitim öğretimde farklı alternatifler denenmesi kaçınılmazdır.

2.2. Öğretim Materyali

Eğitim öğretim sürecini etkileyen pek çok unsur bulunmaktadır. Öğretim sürecinin merkezinde öğrenciler yer alırken onların etrafında gelişen fiziki, sosyal, somut ve soyut nitelikte farklı değişkenler sayılabilir. Eğitimcilerin öncelikli amaçlarından biri öğretim süreçlerinden en üst seviyede verim sağlayabilmektir. Bu amaç doğrultusunda eğitimciler tarafından duyuşsal, bilişsel, psikomotor hedeflerin tamamının eğitimin birincil muhatabı olan öğrencilere eksiksiz ve derinlikli olarak aktarılmasının yolları aranmaktadır. Öğrenci ve

öğretmen arasındaki temel iletişim olgusu üzerinden okunabilen öğretim süreci çeşitli boyutlar içermektedir. Öğretim odaklı iletişim ağının sağlıklı bir şekilde ilerleyebilmesi için bazı araçlara ihtiyaç duyulmaktadır. Çünkü eğitimcilerin hedef kitlesi olan öğrencilerin her biri kendine has zekâ özelliklerine, karakterlere, potansiyellere ve ilgi alanlarına sahiptir. Bu nedenle eğitimciler muhataplarına ulaşabilmenin farklı kanallarını aramalıdır. Amaçlara en işlevsel şekilde ulaşabilmenin yollarından biri de tek düze araçlarla süreci ilerletmekten ziyade farklılıklara yönelik zengin içeriklere başvurmaktır. Bu hususta öğretim materyalleri öne çıkmaktadır. “Öğretmenlerin dersin konusu, amaçları ve kazanımları doğrultusunda materyalleri kendilerinin hazırlamaları ya da olan hazır materyalleri kullanmaları öğrenme-öğretme sürecinde öğrencilerin derse olan ilgisini çekmekte, akademik başarıyı arttırmakta ve kalıcı öğrenmeye katkı sağlamaktadır” (Uzungöz vd. 2017, s. 318).

Eğitimde materyal kullanımı bulunduğu zaman dilimine, nesillerin değişen algı ve ihtiyaçlarına göre çeşitlilik gösterebilmektedir. Materyal hazırlama sürecini sistemsel olarak yürütebilmek için bazı bileşenleri, kriterleri göz önünde bulundurmak gerekir.

2.3. Öğretim Materyali Geliştirme Sürecinin Temel Bileşenleri

Öğretim programlarının tasarlanmasından öğretim materyalinin tasarlanmasına kadar pek çok eğitim ögesini kapsayan öğretim tasarımı sürecinde; amaçlar, hedeflenen grup, çevresel koşullar ve kaynaklar göz önünde bulundurulmalıdır (Çakır, Karataş, 2012). Öğretim materyali geliştirme sürecinde esas alınması gereken unsurlar için farklı tasnifler yapılabilir de Civelek (2014) tarafından sıralanan aşağıdaki maddeler materyal geliştirme aşamasındaki temel bileşenleri yansıtmaktadır.

1. Öğretim Hedefleri: Öğretimde kullanılacak araç gereçler öğrencilerin öğretim hedeflerine kolayca ulaşmalarına yardımcı olmalıdır.

2. Öğretim Yöntemi: Öğretmen öğrenme-öğretme sürecinde farklı yöntemlere yer vermelidir. Öğretimde konu, hedef ve öğrenciler farklılaştığından yöntemler de farklılaşmalıdır. Dolayısıyla öğretimde kullanılan yöntemlerle birlikte araç-gereçler de farklılık göstermelidir.

3. Öğrenci Özellikleri: Öğrenciler genel özellikler, (yaş, sağlık, sosyo-ekonomik yapı), giriş davranışları (ilgi, tutum, hazırbulunuşluk, beceri, öğrenme hızı), öğrenme stilleri (görerek, işiterek, dokunarak) gibi özellikler açısından farklılık gösterdiğinden bu doğrultuda farklı araç gereçler kullanılmalıdır.

4. Öğretmen Özellikleri: Öğretmenin tutumu, becerisi, bilgi düzeyi, öğrenme-öğretim sürecini planlama ve yönetme biçimi öğrenme etkinliğinin gerçekleşme düzeyini etkileyecek en önemli faktördür.

5. Öğretim Ortamının Özellikleri: Öğretim ortamı ışık, renk, büyüklük gibi özellikler bakımından öğrenenler üzerinde farklı etkilere sahiptir.

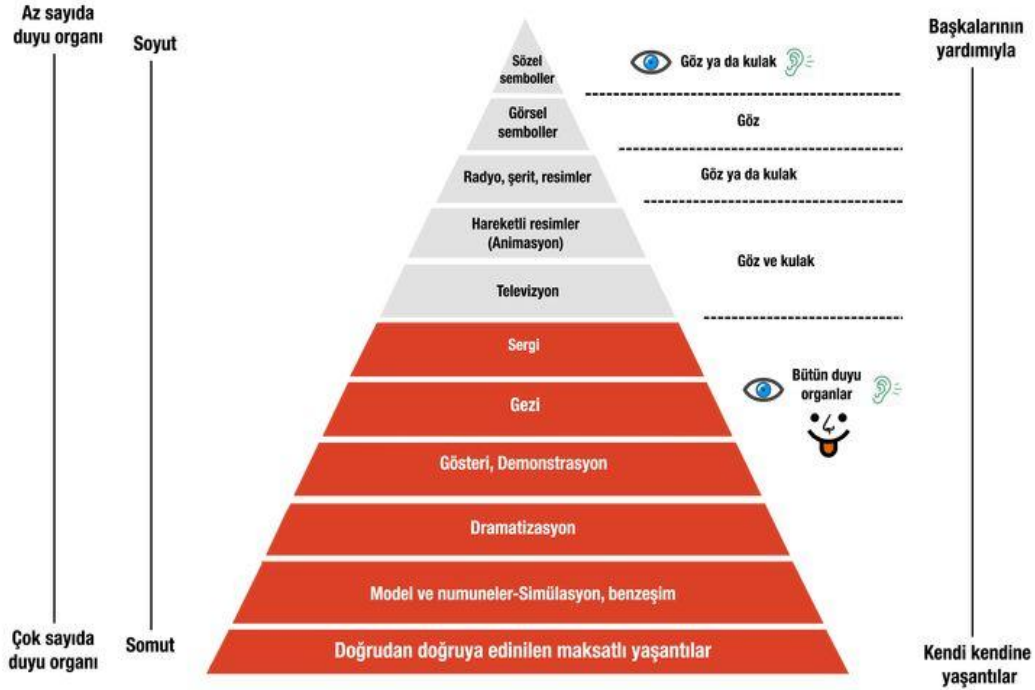
6. Araç-Gereçlerin Özellikleri: Öğretim araçlarının öğrenme-öğretim sürecinde iyi planlanarak etkin kullanımı halinde öğrenciyi güdülemektedir.

Öğrenme – öğretim sürecinde kullanılan duyu organı sayısı öğrenme miktarını ve öğrenmenin kalıcılığını artırmaktadır.

7. Kısıtlamalar: Öğretim için ayrılan zaman, bütçe, eğitim ortamı, araç gereç kullanımı hakkında bilgi yetersizliği ve sınıf mevcudunun kalabalık olması gibi nedenler etkilemektedir. (s. 2)

2.4. Öğretim Materyali Hazırlama Kriterleri

Tüm ders içerikleri gibi öğretim materyallerinin de amaç dışı ve plansız olmaması gerekir. Hazırlanan materyallerin öğrencilere sunulacağı ve derslerde bunlar için zaman ayrılacağı düşünüldüğünde ürünler üzerinde seçici ve titiz olmak gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Eğitimcilerin materyal tasarlama sürecine rehberlik edecek bazı kriter ve ilkeler belirlenmiştir. “Öğretim tasarımı ile öğrenenlerde var olan bir bilgi ya da beceri eksikliğini gidermek için öğretim yöntemlerinin belli bir kombinasyon ile kullanılması söz konusudur. Bu kombinasyonları değişik öğretim ortamlarına uygularken, uygulamanın kalitesinin tutarlılık göstermesi için öğretim tasarımı ilkeleri gereklidir” (Çakır ve Karataş, 2012, s. 23). Materyaller hazırlanırken bu ilkelerin dikkate alınması, bir standart oluşturulmasına ve hedef kitleye etkili şekilde ulaşılmasına imkân tanır. Materyallerin etkililiğini artıran en önemli unsurlar; içeriğin zenginleştirilmesi, tasarım öğelerinin dikkate alınması ve birden fazla duyu organına hitap edilmedir. Bu nedenle Edgar Dale'nin “yaşantısı konisi” ismiyle sembolleştirdiği ilkelerin materyal tasarımında merkeze alınmasının verimliliği artırdığı düşünülmektedir.



(<https://tr.pinterest.com/pin/737112664006779008/>)

Şekil 2.1. Edgar Dale'nin yaşantı konisi.

Öğretimde öğrencinin ne kadar fazla duyu organına hitap edilirse, öğretim etkililiği o derece artmakta ve öğretim daha anlamlı, kalıcı ve hızlı olmaktadır. Eğitimde öğrenme sürecine katılan duyu organı sayısı ile öğrenme arasındaki doğrusal ilişkiyi gösteren birçok araştırma bulunmaktadır. Eğitimde öğrenme sürecini daha etkili hale getirmek için materyal kullanmak öğrenciye konu ve kazanımlara özgü çok zengin, renkli, görsel ve işitsel mesajlar içeren bir öğretim ortamı sunabilir. (Usta, 2015, s.3)

Sadece sözel sunumla aktarılan ders içerikleri kısa sürede unutulabilirken materyal kullanılan içerikler yıllar sonra bile öğrenci tarafından hatırlanabilir. Materyallerin derslere dahil edilmesi öğrencilerin farklı duyularına hitap eder; soyut konuların kavranmasını kolaylaştırır ve kalıcı öğrenmelere olanak tanır (Uzungöz vd., 2017, s. 318). Materyallerden üst düzeyde verim sağlayabilmenin öncelikli yolu, oluşturulan hazırlık kriterleri doğrultusunda hareket etmektir. Bu noktada *Görsel Materyal Tasarım İlkeleri ve Öğeleri* başlıklarıyla karşılaşılmaktadır. Görsel tasarım öğeleri ürünlerde çeşitli ifade imkânları sunan, bir eseri oluşturmak için kullanılan yapı taşları olarak nitelendirilebilir (Gezer, 2019). Aynı zamanda Gezer (2019) görsel algılamaya önemli açıklamalar getiren Gestalt teorisine değinerek “şekil, biçim, boyut, renk, doku veya değer gibi görsel özellikleri paylaşan şeyler izleyicinin aklında

birbirine ait olarak algılanır. Algı, bir örgütlenme olayı olup, gelen duyular derlenip, toparlanıp, organize edilerek anlamlı hâle getirilir” (s. 603) demiştir. Materyal tasarım sürecini *Tasarım Öğeleri ve Tasarım İlkeleri* olarak iki kısımda değerlendiren Yıldız (2020) kriterlerin çerçevesini şu şekilde oluşturmuştur:

2.4.1. Görsel tasarım öğeleri

2.4.1.1. Boşluk – alan

Çizgi, resim, şekil, metin gibi objelerin kapladığı alan, dolu alan ve bu öğelerin kapladığı alan dışında kalan ise boş alandır. Türkçe ders materyalinde verilmek istenen mesaj ya da önemli kavram gözün en fazla algıladığı sol üst köşeye yerleştirilmelidir.

2.4.1.2. Çizgi

Materyalde çizgiler, öğrencilerin dikkatlerini çekerek görselliklerini arttırmak ve vurgu yapmak amacı ile kullanılmalıdır.

2.4.1.3. Şekil

Materyalde dikkat çekici sıra dışı şekiller kullanmak, dağılan ilgiyi derse tekrar çekecektir. Ayrıca şekiller arasında çok fazla boşluk da bırakılmamalıdır.

2.4.1.4. Doku

Öğrencilerde bir doku hissi uyandırabilmek için pürüzlü, yumuşak, sert, mat ya da parlak dokular kullanılmalıdır.

2.4.1.5. Renk

Materyalde Türkçe konusuna ve öğrencilerin gelişimsel özelliklerine uygun renkler kullanılmalıdır.

2.4.1.6. Yazı

Materyalde en fazla iki yazı türü kullanılmalı, yazının puntosu ve karakteri öğrencilerin özelliklerine uygun olmalı, süslü yazı yerine düz yazı kullanılmalı, büyük harfler başlıklarda kullanılmalıdır. Ayrıca koyu renkli öğelerin açık renkli zemin üzerine, açık renkli öğelerin ise koyu renkli zemin üzerine yerleştirilmesine de dikkat edilmelidir. (Yıldız, 2020, s. 99)

2.4.2. Görsel tasarım ilkeleri

2.4.2.1. Oran-Ölçek

İnsan gözünün algıladığı her şeyde bir oran ve ölçek bulunmaktadır. Bu doğrultuda “materyaldeki öğelerin öğrenci tarafından doğru algılanabilmesi için seçilen öge, öğrencilerin yakın çevrelerinde görüp bildikleri, tanıdık bir öge ile ölçeklendirilmelidir” (Yıldız, 2020, s. 100).

2.4.2.2. Yakınlık

Bu kurala göre öğeler birbiriyle ilişkili olma durumuna göre yakın veya uzak olarak konumlandırılmalıdır (Küçük, 2011).

2.4.2.3. Hizalama

“Tasarımda öğelerini hizalı olarak kullanmak kullanıcılar için bir düzen algısı oluşturarak bilginin hatırlanmasını kolaylaştırır” (Yalın, 2008).

2.4.2.4. Vurgu

Materyalde önemli yerlere farklı renk, yazı stili ya da doku ile dikkat çekilmesidir (Yıldız, 2020, s. 100).

2.4.2.5. Denge

“Materyaldeki öğeler yatay ve dikey olarak materyale eşit ağırlıklarda yerleştirilmelidir” (Yıldız, 2020, s. 100).

2.4.2.6. Bütünlük

“Bir görseli meydana getiren öğelerin bir bütün olarak görünmesini sağlayan öğeler arasındaki ilişkidir” (Yıldız, 2020, s. 100).

2.5. Eğitimde Dijital Materyal Tasarımı

Bulduğumuz yüz yılda hızlı bir teknolojik gelişme yaşanmakta ve bu gelişmeler hayatın farklı alanlarında da dönüşümlere neden olmaktadır. Teknoloji; bireylerin ihtiyaçlarına yönelik üretilen, insan aklıyla yürütülen sistemler bütünü olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle teknolojinin, odağı insan olan eğitim alanıyla oldukça fazla etkileşime sahip olduğu görülmektedir. “Öğretim teknolojisini, sınıf ortamında kullanmanın önemi günümüzde yadsınamaz bir gerçek olduğu gibi, öğrenme-öğretme süreçlerinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Öğretim teknolojisi sınıf ortamındaki öğretme işini etkili hale getirdiği gibi, öğrenmeyi kalıcı kıldığı ve yapılandırıcı öğrenme sürecine katkıda bulunduğu söylenebilir” (Uzungöz vd. 2017,

s. 318). Dijital materyaller geleneksel materyal anlayışının aksine eğitimcilere daha fazla tasarım özgürlüğü, içerik zenginliği, üretim pratikliği ve ekonomikliği sunmaktadır. Ayrıca öğretmenler sınıfta teknolojiyi kullanarak öğrencilerin derse aktif katılımını artırabilir; disiplin problemlerinin daha az olduğu etkili bir sınıf yönetimi gerçekleştirebilir (Uluuysal, 2017). Öğretim teknolojilerinden Web 2.0 da eğitim ortamlarında önemli bir dönüşüme neden olmuştur. Öyle ki bu dönüşümden hareketle literatürde pedagoji 2.0, e-öğrenme 2.0 gibi kavramlar oluşmuş ve eğitim ortamlarını yeniden biçimlendirebilecek etki alanları meydana gelmiştir (McLoughlin ve Lee, 2007).

Teknolojik donanımların hangi içerikle, hangi yöntemlerle ve ne şekilde kullanılacağı teknoloji entegrasyonunun başarısını etkileyen faktörlerdendir. Bu noktada da var olan teknolojik donanımların öğretim sürecinde nasıl kullanılacağını planlayacak, gerekli düzenlemeleri yapacak ve öğrencilerle etkileşimi sağlayarak verimli bir öğretme-öğrenme süreci gerçekleştirecek olan öğretmenlere büyük sorumluluklar düşmektedir. Bu nedenle öğretimin lokomotifi olan öğretmenlerin, 21. yüzyıl öğrenenlerine yönelik geçmişe göre daha farklı yeterliklere sahip olması beklenmektedir (Uluuysal, 2017, s.4).

Materyal tasarlarken dikkate alınması gereken hususlar teknoloji-eğitim entegrasyonunda dijital materyal içeriklerinin oluşturulmasında da göz önüne alınmalıdır. Deperlioğlu ve Sarpkaya (2009, s. 16-17), dijital e-içerik ilkelerini altı maddede özetlemiştir:

1. Birlikte çalışabilirlik (Interoperability): Farklı kaynaklardan alınan içeriklerin birleştirilmesi; farklı sistemlerde çalıştırılabilmesi; farklı sistemlerin birbirleri ile iletişim kurması ve etkileşimi.
2. Yeniden kullanılabilirlik (Re-usability): E-öğrenme içeriğini oluşturan bilgi nesnelerinin (metin, grafik, ses, animasyon, video, kod...) yeniden kullanılabilir olması. Bu nesnelerin bir araya getirilerek farklı bir öğrenme nesnesine dönüşebilmesi.
3. Yönetilebilirlik (Manageability): Kullanıcıya ya da içeriğe ait bir bilginin eğitim yönetim sistemi tarafından izlenmesi.
4. Ulaşılabilirlik (Accessibility): Kullanıcının bir öğrenme nesnesine ne zaman isterse ulaşabilmesi.

5. Devamlılık (Durability): Teknolojik bir gelişmenin; örneğin içerik üretilirken kullanılan bir aracın yeni bir sürümünün çıkmasının, yeniden tasarım ya da kodlama gerektirmemesi.

6. Ölçeklenirlik (Scalability): Teknolojinin kullanıcı sayısında, ders sayısında ya da içerikte muhtemel bir artışı kaldırabilecek nitelikte olması.

2.6. Türkçe Dersinde Materyal Kullanımı

İnsan doğar doğmaz bir dil dünyasının içinde var olur. “Kişinin, içinde yaşadığı toplumda sağlıklı ilişkiler kurabilmesi, eğitimi sırasında her türlü öğrenmeyi başarılı bir şekilde gerçekleştirebilmesi büyük ölçüde ana dilini etkili kullanmasına bağlıdır” (Karakuş, 2012, s.4). Ana dili öğretiminin temel amaçlarına örnek olarak öğrencilerin düşünme becerilerinin derinleştirilmesi, idrak kabiliyetlerinin artırılması verilebilir. Dil sadece soyut imgeler bütünü değildir aynı zamanda hayata dönük becerilerle de iç içedir. Dil, derin imge dünyasıyla yaşam becerilerine dönük çok boyutlu yansımalar sunan bütüncül bir yapıdır. Türkçe derslerinde kullanılan materyallerde de bu bütüncül bakış açısı esas alınmalı, tüm materyal olanaklarından yararlanılmalıdır. “Dil öğretiminde öğrenme sürecine ne kadar çok duyu dâhil olursa öğrenme o derecede etkili olmaktadır. Bu süreçte seçilen materyallerin amaca uygunluk yanında, dersin içeriği ile örtüşmesi, hangi temel becerinin öğretimi amaçlanıyorsa bu doğrultuda materyal seçimine gidilmesi gereklidir” (Coşkun, 2014, s. 335). Çağın getirdiği ihtiyaçlar ve şartlar doğrultusunda dijital içeriklerden faydalanılarak öğrenciler için oldukça ilgi çekici, verimli, güdüleyici materyaller tasarlanabilir. Coşkun (2014, s. 336), “dil öğretiminde özellikle de Türkçe öğretiminde öğrenme-öğretme sürecinde görsel- işitsel materyal kullanılması önemlidir” diyerek eğitim ortamlarında bunun önemsenme derecesine ve Türkçe öğretmenlerinin materyal kullanımına ilişkin tutumlarına vurgu yapmıştır Türkçe derslerinde görsel, işitsel, yazılı, oyunlaştırılmış, geleneksel, dijital materyaller alt boyutlarıyla kullanılabilir.

Türkçe derslerinde materyal kullanımının pek çok faydası sayılabilir. Yıldız (2020, s. 97-98), bu faydaları şöyle özetlemiştir:

- Çoklu öğrenme ortamı sağlayarak Türkçe öğrenme ortamlarını zenginleştirirler.
- Fiilimsi, fiillerde kip ve ses olayları gibi anlaşılmasında zorluk çekilen konuların öğretiminin tasarlanmasında zamandan tasarruf sağlarlar.

- Materyaller, Türkçe dersine bilişsel giriş davranışları, duyuşsal giriş özellikleri gibi farklı giriş davranışları ile gelen, dolayısıyla farklı bireysel ihtiyaçları olan öğrencilerin bu ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olurlar.
- Toplu öğretimin yapıldığı Türkçe derslerinde, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, ilgi alanları ve merak durumlarına uygun materyallerle öğrenme ortamını zenginleştirir ve öğrencilerin dikkatlerinin konuya çekilmesine yardım ederek motivasyon düzeyini arttırlar.
- Sıfatlar gibi önkoşul öğrenmelerin (isimlerin hatırlanması) hatırlanması gerektiği konuların öğretiminde, çoklu algı kanallarının kullanımına imkân verdikleri için öğrencilerin hatırlamalarını kolaylaştırır ve hatırlama düzeylerini artırırlar.
- Türkçe dersi içeriğinde yer alan deyimler, atasözleri, sözcükte yapı vb. soyut kavramların somutlaştırılmasını sağlar ve konuların daha kolay kavranmasını sağlarlar.
- Diksiyon, vurgu, tonlama gibi becerilerin kazandırılmasında tekrar tekrar uygun örneklerin kullanılmasını olanaklı kıldıklarından bilgilerin uygulamaya dönüştürülmesine yardımcı olurlar.
- Anlatım biçimleri ve düşünceyi geliştirme yolları, anlatım bozuklukları gibi karmaşık içeriği zenginleştirerek anlaşılmayı kolaylaştırır.
- Sözcükte anlam (kelimedede anlam), cümlede anlam, paragrafta anlam, anlatım biçimleri ve düşünceyi geliştirme yolları, anlatım bozuklukları gibi günlük yaşamda da sıkça karşılaşılan ve yaşamla sıkı bağlantıları olan konularda, öğrencilerin dikkatlerinin konuya daha kolay çekilmesi, öğrendiklerini günlük hayata transfer edebilmeleri ve yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlarlar.
- Türkçenin düzgün olarak kullanılmadığı yerlerde, vakalarda güvenli gözlem yapma imkânı sunarlar.

2.7. İlgili Araştırmalar

2.7.1. Makaleler

Cardoso (2019) çoklu okuryazarlık ve yabancı dil olarak İngilizce (EFL) sınıflarında teknolojinin kullanımı üzerine yaptığı çalışmada öğretmenlik uygulamalarında yeni teknolojilerin, özellikle de Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin algıları araştırmayı amaçlamıştır. Bu kapsamda Portekiz'deki üçüncü aşama ve ortaöğretimdeki İngilizce öğretmenlerine çevrimiçi bir anket gönderilmiştir. Katılımcılardan sıklıkla kullanılan materyaller ve dijital araçlar, öğretmenlerin teknoloji kullanımına ilişkin genel görüşleri, dijital ve eleştirel okuryazarlık yaklaşımına ilişkin soruların cevaplanması istenmiştir. Çalışmaya katılan öğretmenlerin yalnızca %16'sının dijital metinlerle ilgilendiği görülmüştür. Bu

doğrultuda öğretmenlerin çoklu okuryazarlık ve dijital okuryazarlık gelişimiyle ilgili çalışmaların artırılması gerektiği vurgulanmıştır. Araştırma sonucunda teknolojinin öğretimde kullanımına dair daha derinlemesine çalışmalar yapılması gerektiği, teknoloji kullanımına ilişkin uygun rehberlik, eğitim ve öğretimin gerekli olduğuna ulaşılmıştır.

Topçu, (2021) “Türkçe Eğitimi Alanında Yapılmış Dijital Öğrenme Tezlerinin İncelenmesi” başlıklı çalışmasında Türkçe Eğitimi alanında yapılan dijital öğrenme konulu tezleri incelemiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması ile desenlenen araştırma, 41 tez ile sınırlandırılmıştır. Verilerin toplanmasında “Tez İnceleme Formu”ndan yararlanılmış ve toplanan veriler betimsel analiz ile çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin daha aktif olacağı, dijital kanalları doğrudan kullanacağı çalışmaların artmasının gerekliliği; tutum, görüş, akademik başarılar gibi özelliklerin yanında öğrencilerin dijital yeterliklerinin de geliştirilmesi için çalışmalar yapılması gerektiği belirtilmiştir.

Pehlivan Coşkun ve Şeker (2022), “Web tabanlı oyunlar aracılığıyla öğrencilerin konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik atölye çalışmaları” yapmayı amaçladıkları araştırmalarında nitel desene başvurmuş ve doküman incelemesiyle verilerini elde etmiştir. Örnekleme ortaokul beşinci sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmada, “5. sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerini geliştirmek ve desteklemek amacıyla planlanan Web 2.0 destekli etkinlik önerileri” yer almıştır. Çevrimiçi beş atölye olarak planlan etkinlikler, oluşturulan şablona göre kurgulanmıştır. Atölye çalışmalarının aşamaları oluşturulurken uzman görüşüne başvurulmuştur. Çalışma sonunda sunulan etkinlik önerilerinin çevrim içi ders alternatifleri oluşturacağı vurgulanmıştır.

Ateşli ve Yıldız (2022) yaptıkları çalışmada Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde yararlanılabilecek Web 2.0 araçlarını tanıtmış ve bu araçlarla yeniden yapılandırılan Bloom taksonomisine uygun şekilde etkinlikler tasarlamıştır. Özel bir eylem araştırması niteliğinde olan bu araştırma, tarama modelinde betimsel bir çalışmadır. Veriler Bloom Taksonomisi çerçevesinde incelenmiştir. Çalışma kapsamı için B1 seviyesi belirlenmiş ve etkinlikler oluşturulurken Sevim Ak’ın Ayakkabı Tamircisi metninden yararlanılmıştır. Metin Emaze sunum aracına yazılarak hatırlama basamağında Wordwall, anlama basamağında Padlet pano programı, uygulama basamağında Canva, analiz basamağında Visme, değerlendirme basamağında Linoit ve son olarak yaratma basamağında da Storyboardthat aracı kullanılmıştır. Ayrıca oluşturulan etkinliklerin tamamı Blendspace aracına aktarılmıştır.

Önal ve Tanık Önal (2022) 7E öğrenme modeline dayanarak çevrimiçi derslerde öğretmen eğitimi için çevre eğitimine yönelik Web 2.0 araçlarından Padlet uygulaması ile etkinlik tasarlamışlardır. Nitel araştırmalardan fenomenoloji desininin esas alınarak

gerçekleştirildiği bu çalışmada veriler, 10 öğretmen adayından görüşme formu ile toplanmıştır. Verilerin analizi sonucunda Padlet uygulaması ile tasarlanan etkinliğin öğrencilerin motivasyonlarını artıracığı, kolay öğrenme alanları oluşturacağı ve eğlenerek öğrenmelerine olanak tanıyacağı belirtilmiştir. Araştırma sonunda Web 2.0 araçlarından Padlet kullanımının farklı disiplinlerde yaygınlaştırılarak değerlendirilmesi önerilmiştir.

Altunkaynak ve Sarıkaya (2024), “İlköğretim 5. Sınıf Müzik Derslerinde Web 2.0 Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi: Learningapps Örneği” başlıklı çalışmalarında 5. sınıf müzik derslerindeki bazı konuları Web 2.0 araçlarından Learningapps uygulaması kullanarak öğrencilere aktarmışlardır. Çalışma, nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desenle yürütülmüş ve toplam 17 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda ders içinde kullanılan Web 2.0 aracının öğrencilerin derse yönelik tutumlarında ve akademik başarılarında olumlu yönde anlamlı farklılıklar oluşturduğu görülmüştür.

Kansızoğlu vd. (2024) Türkçe Öğretmeni adaylarının dijital öykü oluşturmaya ilişkin deneyim ve görüşlerini inceledikleri araştırmaları kapsamında Türkçe öğretmenliği programında öğrenim gören 21 öğretmen adayıyla çalışmışlardır. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasına başvuru yapılan araştırmada veriler, “yarı yapılandırılmış görüşme formu” ve “dijital öykü değerlendirme rubriği” kullanılarak toplanmıştır. Veriler ışığında Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öykü oluşturma konusunda teknik becerilerinin orta seviyenin altında olduğu ve bu konuda problemler yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öyküleme konusundaki başarılarının orta derecede olduğu görülmüştür.

2.7.2. Tezler

Dumlupınar (2007) Web 2.0 standartlarının e-öğretim modellerine etkileri ve örnek uygulama” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasının ilk bölümünde Web 2.0 teknolojisinin ne olduğuna, temellerine, kapsamına değinmiş, Web 2.0 ve Web 1.0 arasındaki farkları örnekler üzerinden göstermiştir. Web 2.0 teknolojisiyle var olan araçlar, uygulamalar hakkında derinlemesine bilgiler verilen çalışmanın ikinci bölümünde Web 2.0 özelliklerinin eğitim modellerinde uygulanabilirliğini anlatılmıştır. Ayrıca çalışmada E-öğretim 2.0 konusuna ilişkin görüşlerden bahsedilmiş ve son bölümde uygulama örneği olarak Akademist adlı prototip uygulamadan söz edilmiştir. Uygulamanın özelliklerinden ve daha önce vurgulanan örneklerden hareketle Web 2.0 standartlarının e-öğretim modellerine etkileri tartışılmıştır. Araştırmanın sonucunda Web 2.0 araçlarıyla ortaya çıkan öğrenci-arayüz etkileşiminin diğer tüm etkileşim türlerini kapsayabilecek nitelikte olduğuna, E-öğretim 2.0’ın zorunlu öğretimin monotonluğunu, sıkıcılığını azalttığına, öğrencilerin bu uygulamalara katılımının okuma ve

yazma becerilerini geliştirdiğine, ifade özgürlüğünü temel alan Web 2.0 araçlarının kullanıcılara demokratik kültür deneyimleri yaşattığına, bu araçların ekonomik olduğuna ve kullanıcı kitlelerine göre yapılandırılabilceği sonucuna ulaşılmıştır.

Batıbay (2019), yaptığı araştırmada bir Web 2.0 aracı olan Kahoot uygulamasının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Nicel araştırma modelinden deneysel desenin kullanıldığı çalışmanın çalışma grubunu ortaokul 7. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırma kapsamında deney grubunda ders işlenirken Kahoot destekli etkinliklere başvurulmuş, kontrol grubunda ders kitabındaki etkinliklere bağlı kalınmıştır. Motivasyon Testi ve Türkçe Başarı Testi aracılığıyla toplanan verilerin analizleri yapılmış, Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinde motivasyonun yüksek oranda arttığı görülmüştür. Araştırmanın bir diğer sonucu ise uygulamalar neticesinde öğrenci başarı puanlarında anlamlı bir artış saptanamadığı yönündedir. Ayrıca araştırmanın bulguları, Türkçe dersinde motivasyon ve başarı puanlarına ilişkin cinsiyetler arasında herhangi bir farklılık olmadığını göstermiştir.

Şener (2019), çalışmasında “teknopedagojik eğitim kapsamında Türkçe öğretmenlerinin Web 2.0 araçlarını kullanma durumları”nı farklı değişkenler açısından incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın örneklemini Van’da görev yapan 150 Türkçe öğretmeni oluşturmuştur. Nicel desende yapılan çalışmada genel tarama yöntemi kullanılmıştır. Veriler; “Web 2.0 araçları kullanım ölçeği” ve “Web 2.0 araçları kullanım anketi” aracılığıyla toplanmış, SPSS programıyla analiz edilmiştir. Araştırma; Türkçe öğretmenlerinin Web 2.0 aracı kullanımını beceri düzeylerinin "orta düzey" olduğu, öğretmenlerin en çok video, fotoğraf ve animasyon araçlarını kullandıkları ayrıca en fazla içerik ve gerçek deneyimler sunma, eğitim-öğretim ortamını farklı öğelerle zenginleştirme amacıyla kullandıkları gibi sonuçlara ulaşmıştır. Bu sonuçlara ek olarak Web 2.0 kullanımında yoğun olarak karşılaşılan problemler arasında yeterli dijital içeriğin olmamasına ve erişim sorunlarına yer verilmiştir.

Akyıldız (2022), “Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde görev temelli dil öğretim yöntemine göre yapılandırılan Web 2.0 araçlarıyla kelime öğretimi” üzerine yaptığı çalışmasında hedef dilde kelime öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik etkinlik örnekleri sunmayı amaçlamıştır. Araştırmada temel nitel desen araştırma yöntemi kullanılmış, bu kapsamda taranan veriler başlıklara ayrılarak neden sonuç ilişkisi bağlamında birbiriyle ilişkilendirilmiştir. Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kelime öğretimi için kullanılacak Web 2.0 araçları görev temelli dil öğretim yöntemine uygun olacak şekilde belirlenmiştir. Bu kapsamda “Web 2.0 araçlarından Powtoon, Word Wall, Quizizz, Microsoft Word, Pixton,

LearningApps, Vyond, Pictrama, Wooclap, Wordmint, Renderforest, Paint, Artsteps” araçları seçilmiş bu araçlar kullanılarak etkinlikler tasarlanmıştır.

BÖLÜM 3

3. WEB SİSTEMİNİN GELİŞİMİ

İnsanlık, internetin hayata dahil olmasıyla hızlı bir sanal gelişimle karşı karşıya kalmıştır. Bu gelişim süreci bazı evrelerde gerçekleşmiştir. Temel bilgi paylaşımıyla başlayan web ağ sistemi; zamanla kullanıcılara etkileşim alanları sağlamış, çok yönlü araçlar sunmuş, yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojileri oluşturmuştur. Bu bölümde gelişimini sürdüren web sisteminin evreleri belli başlıklarla ele alınmıştır.

3.1. Web 1.0

İnternetin doğduğu ilk dönem olarak nitelenebilecek Web 1.0 ağı, günümüze kadar gelişerek gelmiş, çoğu sistemin temelini oluşturmuştur. Bu web ağının aktif olduğu dönemde insanların bilgisayarlarla etkileşimi tek yönlüdür. Örneğin Web 1.0 aracılığıyla sunucuya bağlanan kullanıcılar sadece sunucunun ilettiği bilgilere erişebilir ve işi bitince sayfaları kapatmakla aktif olabilir (Gözübüyüköğlü, 2019). İlk dönem web genellikle bilgiyi okuma ve araştırma odaklıdır. Web 1.0’da üretici az, tüketici konumundaki kullanıcı profili fazladır denilebilir. Kullanıcılar bu sistemde çoğunlukla alıcı rolünü benimsemek durumunda kalır. Web 1.0 kullanıcılara verilere müdahale etme, bilgiyi yapılandırma ve paylaşma olanakları sunmaz. Kısacası Web 1.0 tüm kontrolleri sadece kendi elinde tutan, görev paylaşımının yapılamadığı bir web sitesidir (Başkaya, Tursunovic, 2017).

WEB 1.0 {HTML, PORTALS}



(<https://www.hazhistoria.net/>)

Şekil 3.1. Web 1.0 diyagramı.

3.2. Web 2.0

İçinde bulunduğumuz çağ; web ve teknolojinin gösterdiği hızlı gelişime, her geçen gün farklı işlevlerle kullanıcının karşısına çıkmasına tanıklık etmektedir. Web'in gelişim sürecinde ise Web 2.0 önemli bir yere sahiptir. Web sisteminin ikinci nesli denilebilecek Web 2.0 kavramı; işbirlikçi, çoklu kullanım alanları sunmaktadır.

World Wide Web (www)'in ikinci kuşağını tanımlamak amacıyla kullanılan Web 2.0 kavramı ilk kuşak web araçlarından farklı niteliklere sahip araçları nitelemektedir. İlk defa Tim O'Reilly tarafından 2004'te kullanılan bu kavram katılımlı bir ortam ve yapı oluşturmaya olanak sağlayan yeni uygulamaları ve hizmetleri kapsar. Web 2.0 şemsiye bir kavramdır ve pek çok uygulamayı gerçekleştirmeyi sağlayan araçları içermektedir (Kırımlı ve Demirezen, 2022, s. 529).

O'Reilly ve MediaLive International (2005) arasındaki konferansta Web 2.0 kavramı üzerine beyin fırtınası yapılmış ve bu terim kuramsallaştırılmıştır. O'Reilly (2005), Web 2.0 ile ilgili hazırladığı kavram haritasında Web 2.0 sisteminin çekirdeği olarak şu fikirleri sıralamıştır:

Stratejik konumlandırma

- Platform olarak web

Kullanıcı konumlandırması

- Kendi verileri kontrol edebilme imkânı

Temel Yeterlilik

- Paket yazılım olmayan hizmetler
- Katılım mimarisi

- Uygun maliyetli, ölçeklenebilirlik
- Yeniden karıştırılabilir veri kaynağı ve veri dönüşümleri
- Tek bir cihazın seviyesinin üzerindeki yazılım
- Kolektif zekâdan yararlanma (s.1).

O'Reilly, Web 2.0'ı öne çıkaran nitelik olarak herhangi bir bileşenin platforma herkes tarafından eklenebilme potansiyelini vurgulamış ve "katılım mimarisi" kavramıyla Web 2.0'ın tüm kullanıcıların değer katabildiği bir alan olduğuna dikkat çekmiştir. (2005, s.3)

"Web 2.0 araçları, HTML vb. bilgisayar işaretleme dillerini bilme zorunluluğu olmaksızın belli bir düzeyde bilgisayar okuryazarlığına sahip kullanıcıların içerik üretip paylaşabildikleri çevrimiçi uygulamalarıdır" (Mete ve Batıbay, 2019, s. 1035). Gürleroğlu ve Yıldırım, (2022) "Web 2.0 hizmetlerinin ve uygulamalarının temel amacının kullanıcıların teknik engeller olmaksızın içerik paylaşmasını ve internetin iş birliği ve sosyal etkileşim potansiyellerinden yararlanmasını sağlamak" (s. 193) olduğunu söyler. Bununla birlikte Web 2.0 teknolojileri; işbirlikçi çalışmaların, kullanıcılar arası etkileşimin yanı sıra kullanıcı ve web uygulamaları arasındaki etkileşimi, bilgiye ulaşmayı internet üzerinde kolay bir hâle getirmekte bu doğrultuda kullanım alanını gittikçe genişletmektedir (Kekeç Morkoç ve Erdönmez, 2014, s.29). Web 2.0'ın ortaya çıkması ile web ortamı kaynakların arandığı salt bir bilgi havuzundan ziyade öğrenme topluluklarının birbirine bağlı olarak oluşturduğu küresel bir ağ olarak şekillenmiştir (Altunışık ve Aktürk, 2021, s. 207). Web 1.0 teknolojisinde kullanıcılar bilgiye ulaşırken sadece alıcı olarak konumlanmışlardı ancak Web 1.0'den sonra gerçekleşen gelişmeler, kullanıcıları salt alıcı konumundan çıkararak aynı zamanda verici konumuna da getirmiştir (Mete ve Batıbay, 2019, s. 1034). Bu durum kullanıcıların web ile etkileşiminde temel bir pozisyon değişikliğine gidildiğini göstermektedir. Kullanıcının algılanışındaki değişiklikler, Web 2.0 kavramının ortaya çıkışında önemli bir neden olarak sunulabilir. "Web 2.0 sosyal paylaşım sitelerini site içi araçları, web üzerindeki kütüphaneleri, blog sayfaları gibi web teknolojilerini içermektedir. Web 2.0'da email, telefon uygulamaları, web üzerinden mesajlaşma gibi ihtiyaçlardan dolayı XML, API, AJAX, RSS, blog vb. teknolojiler ve uygulamalar geliştirilmiştir" (Gözübüyüköğlü, 2019, s. 15). Farklı içerikleri kapsayan, görsel, işitsel, iletişimsel açıdan çeşitli unsurları barındıran pek çok Web 2.0 aracı kullanıcılara sunulmuştur. Bu araçlar kullanıcılar için hedeflenen amaca yönelik renkli, dinamik ve işlevsel, farklı arayüzlere sahip içerikler üretme imkânı oluşturmuştur. Bununla beraber Web 2.0 teknolojisi çoğu zaman soyut olarak varlığını sürdüren bilgi, imge ve tasarımları farklı biçimlerde

somutlaştırma olanağı sunmaktadır. Bu platformun etkileşime açık olması onu diğerlerinden ayıran önemli özelliklerdendir.

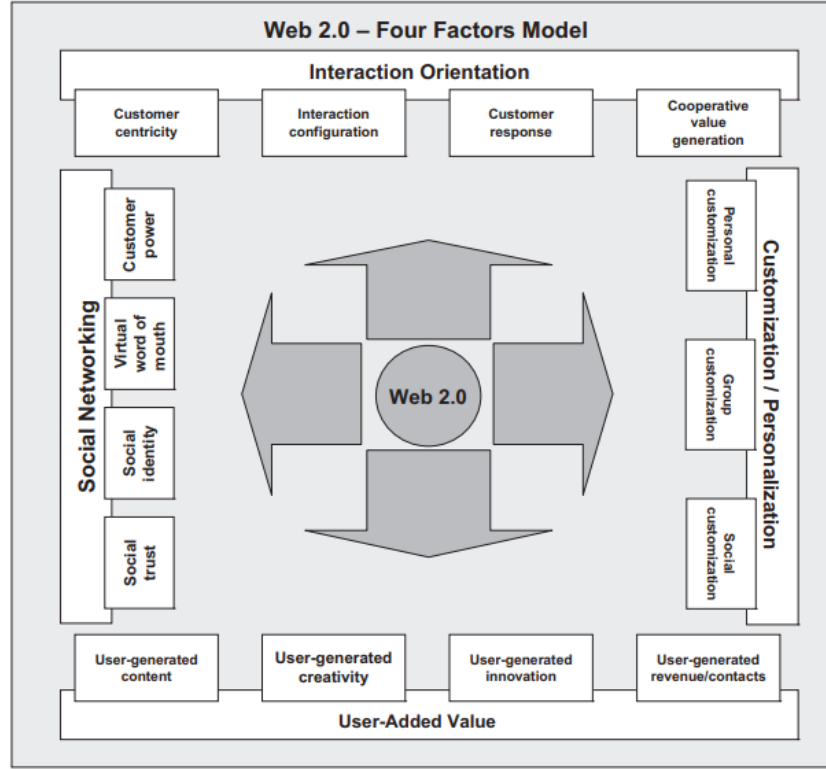


(<https://www.hazhistoria.net/>)

Şekil 3.2. Web 2.0 diyagramı.

Nitekim çeşitli kullanıcıların içerikler üzerinde aktif olabilme potansiyeli, içeriği zenginleştirmekte ve mevcut birikimi ileriye taşıyabilmektedir. Öte yandan günümüzde yapay zekâ teknolojisi kendine Web 2.0'in bir sonraki nesli olan Web 3.0'da yer bularak hızla ilerlemektedir. Web 2.0 ortaya koyduğu iletişim ağı ve anlamsal bağlar ile Web 3.0'a zemin oluşturmuş ve web platformları arasında dinamik geçişi sağlamıştır denilebilir.

İnsanlar bilgiyi aralarında etkileşimli bir şekilde paylaşmaya ihtiyaç duymaktadır. Web 2.0 teknolojisinin bu ihtiyaca yönelik geliştirildiği söylenebilir. Web 2.0 insan ve web arasındaki etkileşimi sağlaması bakımından öne çıkmaktadır. Bu web ağı sayesinde insanlar karşılıklı olarak bilgilerini paylaşabilmekte, ortak veriler meydana getirebilmekte, verileri kaydedebilmekte ve geliştirdikleri ürünler üzerinde iş birliğiyle çalışma yürütebilmektedirler. “Web 2.0 sosyal paylaşım sitelerini site içi araçları, web üzerindeki kütüphaneleri, blog sayfaları gibi web teknolojilerini içermektedir. Web 2.0'da e-mail, telefon uygulamaları, web üzerinden mesajlaşma gibi ihtiyaçlardan dolayı XML, API, AJAX, RSS, blog vb. teknolojiler ve uygulamalar geliştirilmiştir” (Gözübüyüköğlü, 2019, s15).



(Wirtz vd., 2010, s. 279).

Şekil 3.3. Web 2.0 Dört faktör analizi.

Wirtz vd. (2010) hazırladıkları bu şemayla Web 2.0'ı dört faktör modeli üzerinden açıklamışlardır. Bu dört faktör; etkileşim yönelimi, sosyal ağ, kullanıcı katma değeri ve kişiselleştirme başlıklarıyla oluşturulmuş ve alt maddelerle detaylandırılmıştır. Etkileşim yönelimi ile kullanıcı duyarlılığı, kullanıcılara veriler üzerinde yapılandırma olanağı sunulması ve iş birlikçi yaklaşıma imkân verilmesi dikkat çekmektedir. Sosyal ağ ile sosyal kimlik ve güven gibi olgular dile getirilirken kişiselleştirilme başlığı ile Web 2.0'ın kişisel olarak, grupla ve sosyal anlamda özelleştirmeler yapma rolü belirtilmiştir. Kullanıcı katma değeri işleviyle ise Web 2.0'ın kullanıcılara yaratıcılık ve yenilik oluşturma imkânı sunması öne çıkarılmıştır.

3.2.1. Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanımı

Kullanıcılara pek çok işlevi bir arada sunan Web 2.0 teknolojisinden çeşitli alanlarda yararlanılmaktadır. Eğitim alanı da bu web imkânlarından en fazla faydalanabilecek özelliklere sahiptir. Eğitimin odak noktası insandır ve eğitim öğretim ortamları bireyin ihtiyaçları doğrultusunda düzenlenir. İnsan; yaratılışı itibarıyla sosyal yönüyle öne çıkan, hayatının merkezinde etkileşimin yer aldığı, karşılaştığı uyaranları beş duyu organıyla çok boyutlu olarak algılayabilen, değerlendirme yapma yeteneğine sahip, hayal gücü olan üretici becerilerle donatılmış, derin zihinsel bağlar kurabilecek bir varlıktır. Eğitimin temel amacı ise bireyin

potansiyelini ortaya çıkarmak ona çeşitli ortamlar sunarak becerilerini keşfetmesinin ve bunları kullanabilmesinin yolunu açmaktır. Web 2.0 araçları; sunduğu etkileşim ortamlarıyla, zengin içeriklerle ve kolay ulaşılabilir olmasıyla eğitimin pek çok amacıyla ortak noktada buluşmaktadır. Eğitimciler çoğu zaman bu kesişim noktasından en işlevsel şekilde yararlanmanın yollarını aramaktadır. Çünkü her yeni gelen nesil bir öncekinden daha fazla dijital uyaranla muhatap olmakta ve nesillerin beklentileri, ilgileri teknolojik gelişmeler doğrultusunda oluşmaktadır. “Web 2.0”ın özelliklerine bakıldığında Web 2.0 uygulamalarının öğrencilerin bulunduğu dijital çağa uygun olduğu, öğrenciyi eğitim sürecine aktif katılmasına imkân verdiği ve yenilikçi olduğu söylenebilir” (Gürleroğlu ve Yıldırım, 2022, s. 194).

Öğrencilerin bilgi edinme süreçlerinde verilen teorik bilgilerin, teknolojik gelişmelerle yenilenebilir ve sürdürülebilirliğinin sağlanması için derslere ait kazanımlar teknoloji ile entegre uygulamaları içermelidir. Öğretmenlerin değişen rolleri 21. yüzyıl becerilerinin yanı sıra öğrenme stratejilerini kullanma, öğrenmeyi öğrenme ve üst düzey bilişsel beceriler ile kendini değerlendirme gibi pedagojik becerileri de edinmeleri gerekliliğini ortaya koymuştur. (Kırımlı ve Demirezen, 2022, s.528)

Günümüzde öğretmenlerin çağın gerekleri doğrultusunda teknolojik gelişmelerden haberdar olması ve dijital becerilerini artırarak kullanabilmesi beklenmektedir. Dijital bir dünyanın içine doğan öğrencilere sadece geleneksel yöntemlerle hitap edebilmek her geçen gün zorlaşmaktadır. Bu nedenle dersleri etkileşimli bir şekilde kurgulamak, geleneksel yöntemler ve dijital olanakları dengeli bir şekilde hedeflere uyarlayabilmek önem arz etmektedir. Bunun yanı sıra “Web 2.0 araçları ile gerçekleştirilen öğretim bazı durumlarda zamandan tasarruf sağlarken bazı durumlarda ise zaman alıcı bir uygulama haline dönüşebilir. Bu sebeple dersin tamamının Web 2.0 araçları ile işlenmesi yerine farklı öğretim yöntemleri de kullanılarak harmanlanmış bir öğrenme modeli esas alınabilir” (Gürleroğlu ve Yıldırım, 2022, s. 209).

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından (2017) “Öğretmenlik Mesleği Genel Yeterlikleri” başlığı altında yayımlanan çerçevede Mesleki Beceri Yeterlilik Alanı’nda şu ifadelere yer verilmiştir: “Bütün öğrenciler için etkili öğrenmenin gerçekleşebileceği sağlıklı ve güvenli öğrenme ortamları ile uygun öğretim materyalleri hazırlar”, “Öğretme ve öğrenme sürecini etkili bir şekilde yürütür” (s. 8). Bu doğrultuda öğretmenlerden etkili öğrenmeye yardımcı olacak, ihtiyaçları karşılayacak öğrenme ortamları hazırlayarak çağa uygun materyal çeşitliliği sağlamaları beklenmektedir. Web 2.0 araçları bu anlamda platform zenginliği sunmakta ve üretim sürecini kullanıcıların tasarım gücüne bırakmaktadır. Uluslararası Eğitimde Teknoloji

Topluluğu (ISTE), eğitimde teknolojinin kullanılmasını yaygınlaştırmayı amaçlamaktadır. Bu kuruluş eğitimcilerin uygulamalarını derinleştirebilecekleri, geleneksel yönelimler üzerine tekrar düşünebilecekleri bazı standartlar ortaya koymuş ve bunları “öğrenen, lider, vatandaş, işbirlikçi, tasarımcı, kolaylaştırıcı, analist” başlıklarıyla sıralamıştır. (ISTE, 2024) Hem ulusal hem uluslararası alanda öğretmenler için çizilen çerçevelerin eğitim öğretimde teknoloji kullanımının artırılması, dijital yeterliliğe sahip olunması gibi noktalarda kesiştiği ve bu anlamda ortak bir bakış açısı sunduğu görülmektedir. Sürekli gelişme kaydeden teknolojinin dinamik bir işlevde olması yeni çıkan teknolojik gelişmelerin eğitim ortamlarına entegre edilmesini öne çıkarmaktadır. (Usta, Güntepe ve Durukan, 2020)

Web 2.0 araçlarına sosyal ağlar başta olmak üzere pek çok uygulamanın işlevinden yararlanarak farklı disiplinlerde başvurulmaktadır. Özellikle pandemi döneminin getirdiği uzaktan eğitim süreçlerinde dijital ders içerikleri öne çıkmış, Web 2.0 araçlarının işlevselliği fark edilmiş ardından gelen süreç de bunu takip etmiştir. Son dönemde bu araçların kullanımına ilişkin pek çok seminer, eğitim ve program geliştirilmiş, eğitimcilerin yeterliliğini artırmaya yönelik çalışmalar yapılmıştır. Eğitim ortamları söz konusu olduğunda Web 2.0 araçlarından özellikle yabancı dil öğretiminde veya deneysel yönü baskın olabilen Fen dersi içeriklerinde yararlanıldığı gözlenmektedir. Ancak Web 2.0 araçlarından faydalanılarak farklı disiplinlerde özelleştirilmiş hedefler bağlamında daha fazla dijital içerik üretilebileceği aşikârdır. Bu çalışma da belirtilen durumlar doğrultusunda geliştirilmiştir.

Ayrıca Web 2.0 araçları eğitim öğretim süreçlerinin her aşamasına yönelik tasarım yapmaya olanak tanımaktadır. Afiş, pano hazırlamaktan e-kitap oluşturmaya, dijital hikâye ve karikatür oluşturmaktan animasyon yapımına sınav, anket gibi ölçme değerlendirme süreçlerinden kavram, zihin haritaları oluşturmaya kadar pek çok alana yönelik Web 2.0 aracı bulunmaktadır.

3.2.2. Yaygın olarak kullanılan Web 2.0 araçları

Web 2.0 teknolojisi sosyal medya platformlarının temelini oluşturmakta böylece geniş bir kullanım alanına sahip olmaktadır. Bunun yanı sıra etkileşimli içeriklerin hazırlanabileceği, görsel, işitsel, yazılı pek çok unsurun bir araya getirilip yorumlanabileceği, belirlenen amaçlara yönelik özgün ürünlerin tasarlanabileceği, paylaşım imkânlarının sunulduğu çok sayıda uygulama da Web 2.0 ile varlığını sürdürmektedir. Bazı Web 2.0 araçlarının işlevlerine göre kategorize edildiği çeşitli sınıflandırmalar yapılmıştır. Bunlardan biri Karabatak'ın (2022) yaptığı tasniftir:

Web 2.0 Uygulaması	İşlev
Canva, Spark.Adobe, Visme, Thinklink	Görsel İçerik Oluşturma
Actionbound,Deck.toys,Learningapps,Oppi,Padlet, Mentimeter	Etkileşimli İçerik Oluşturma
Kahoot,Goformative,Quizizz,Plickers,Socrative, Quizlet, Easytestmaker, Edpuzzle	Çevrimiçi Test Oluşturma
Classroom, Class Dojo, Google Classroom, Skype Classroom, Zondle, Triptico,	Sınıf Yönetimi
Duolingo,Learnings Training, Fsi Languages Courses,Happynum-bers,Voscreen,Flocabulary,	Yabancı Dil Öğrenimi
Storyjumper, Book Press, Story Creator, Halftone 2, Comic Book Creator, Storybird	Dijital Hikaye Oluşturma
Baamboozle,Classcraft,Crosswordlabs,Armored Penguin, Jigsaw Planet, Museen Thinkport,	Dijital ve Eğitsel Oyun
Blogger, Woto, Jimdo, Flavors.Me, Blogger, Wordpress, Kidblog, Joomla, Wix, Weebly	Web Sitesi Oluşturma
Edpuzzle,PowtoonSparkol,Roxio,Photoshow, Kizao,Vcasmo,Edpuzzle, Vizia,Moovly	Etkileşimli Video ve Müzik Araçları
Biodigital, Tinkercard, Sketchup, Unity 3D, Alice 3D,Anatomy 3D, Anatronica, Zooburst	3D Araçları
Alice,Thunkable,Glitch,Beeacademy,Code, Scratch.mit,Codemonkey	Kodlama
Educandy,Wordwall,Blendedplay,ClassDojo, Powtoon,Quiver	Oyunlaştırılmış Öğrenme İçeriği
Mystorybook, Storybird, Tikatok, Ourbox	E-Kitap Hazırlama
Spiderscribe,Popplet,Mindomo,Mindmeister, Cacao,Coggle	Zihin ve Kavram Haritası Oluşturma
Creately,Quivervision,Parkargame, AR Solar System, Anıtkabir AR, Quiver,Aurasma,Quiver Education	Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları
Emaze, Prezi, Fotobable, Nearpod,Slidetalk, Photobucket, Sliderocet,Plickers, Kahoot,	Sunum Hazırlama
Pollsnack, Riddle, Poll Everywhere, Jotform	Anket Araçları
Zentation,Movenote,Todaysmeet,Answergarden, Educ-reations, Blendspace	Ters Yüz Sınıf Araçları
Quizlet,Easytestmaker,Kubbu,Quibblo,Quizrevolution, Maker,Kahoot, Examtime,Creator,Knowmia, Edpuzzle, Gradecam, Quickkey, Exam Polldaddy, Flubaroo, Plickers, Quizizz	Online Sınav Araçları

(Karabatak, 2022, s. 26-27).

Şekil 3.4. İşlevlerine göre Web 2.0 araçları tasnifi.

Yukarıda verilen tasnif ve benzeri şekilde yapılan gruplandırmalar, eğitimcilerin amaçlarına yönelik Web 2.0 araçlarını bulmasına yardımcı olmaktadır. Verilen görseldeki Web 2.0 araçlarına ek olarak Artsteps, Forky, Wordart, Visualart, PuzzleMaker, Genially, Datawrapper, Travelboast, Turnuvax, Twiddla gibi araçlar da söylenebilir. Ne kadar farklı sınıflandırmalar yapılsa da mutlaka Web 2.0 araçlarından dışarıda kalacak olanlar vardır. Çünkü hâlihazırda Web 2.0 ağı sayesinde geliştirilen onlarca araç kullanılmaktadır.

3.2.3. Öğretim materyali olarak Web 2.0 araçları kullanımının faydaları

Web 2.0 araçlarını bu denli gündemde tutan, pek çok çalışmanın içeriğinde yer almasını sağlayan en önemli faktörlerin başında kullanıcılara sunduğu faydalar gelmektedir. İkinci nesil web ağı olarak adlandırılan bu teknolojiden sonra farklı aktiviteler sunan Web 3.0, Web 4.0 gibi yeni nesiller oluşmasına rağmen Web 2.0 araçları hâlâ kullanım alanını sürdürmektedir. Araçların farklı amaçlara hizmet edebilmesi, genellikle anlaşılabilir arayüzler sunması, kullanım kolaylığının olması, ulaşılabilirliği ve ekonomikliği gibi nedenler Web 2.0'ı öne çıkarmaktadır. Karaman, Yıldırım ve Kaban; Web 2.0 araçlarının eğitim öğretim alanına sağladığı katkıları şöyle sıralamıştır:

- Grup çalışması alışkanlığı
- Etkili öğrenme
- Üst düzey düşünme becerileri
- Bilgi okur-yazarlığı
- Yapılandırmacı problem çözme
- Öğrenciye uygunluk (ilgi çekme)
- Bireysel gelişim
- Sorumluluk alma (2008, s.39).

Kullanıcılarının ortak zekâ ve birikiminden yararlanma potansiyelinin Web 2.0'ı eşsiz kılan temel niteliklerin başında geldiğini söyleyen Altunışık ve Aktürk (2021), Web 2.0 sisteminin tüm bireylere içerik oluşturma imkânı tanıdığını, evrensel katılımı kolektif bilgi, yetenek ve zekânın ortaklaşa kullanımını sağladığını, öğrencilerin birbiriyle etkileşimde bulunarak tecrübelerini paylaşmalarına ve bilgilerini sürekli olarak yenileyebilmelerine alan

oluşturduğunu vurgulamıştır. Bununla birlikte Web 2.0 araçları gibi teknolojik gelişmenin getirdiği imkânların eğitime entegre edilmesi; çoklu öğrenme ortamlarına, farklı öğrenme türlerine aracılık eder ve çeşitli bilgi alanlarını kapsar buna ek olarak işbirlikçi, bağlamsallaştırılmış bilgiyi kolaylaştırır (Luckin vd., 2009).

Web 2.0 araçları farklı öğrenme şekillerini kapsayan aynı zamanda görsel, işitsel, kinestetik, yanı sıra sözel öğrenme çeşitliliği ile kelime öğrenmede ve öğrenilen kelimelerin kalıcı hale getirilmesinde kolaylıklar sağlamaktadır. Web 2.0 araçlarının desteklediği iş birliği ve etkileşime dayalı çoklu öğrenme modeli ile yaşamsal iletişime bağlı kelime öğrenme deneyimi kazanılmaktadır. (Akyıldız, 2022, s. 36)

Web 2.0 araçlarının başka bir olumlu yönü ise eğitimde akran desteğine, fırsat eşitliğine ve kalıcı öğrenmelere olanak tanınmasıdır (Pehlivan Coşkun, 2022). Bu durumun öğrencilerin eğitim ortamlarına, derslere bakış açısını ve tutumlarını da iyi yönde etkileyebileceği söylenebilir.

Eğitim teknolojileri özelinde Web 2.0 araçları da araç mahiyetindedir. Bu araçların öğrenme ortamına entegrasyonu ile birlikte dijital yetkinliğe sahip bireylerin kendi ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda, kendi öğrenme hızlarında, etkileşim halinde, kendi öğrenmelerinin sorumluluğunu alarak hedeflenen kazanımları daha rahat yapılandıracakları söylenebilir (Pehlivan Coşkun, 2022, s. 26).

Tüm bunlar eğitim amaçları doğrultusunda kullanılan Web 2.0 teknolojilerinin yapılandırmacı eğitim anlayışıyla örtüştüğünü, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve üst bilişsel becerilerini geliştirmeye yardımcı olduğunu göstermektedir.

3.3. Web 3.0

Web 1.0 ve Web 2.0 sistemlerindeki hızlı değişimin bir getirisi olarak gelişimini sürdüren en güncel ağlardan biri Web 3.0'dır. İnternet ağları arasındaki bağlantıların işlevinin artırıldığı Web 3.0'da kullanıcının rolü de diğerlerine göre farklılık göstermektedir. Bununla birlikte Coşan (2022), "Web 3.0'ı birbirleriyle bağlantılı verilerin olduğu bir platform olarak değerlendirmek mümkündür. Birçok bilişim teknolojisi uzmanı Web 3.0'ı semantik bir web ve kişiselleştirme alanı olarak değerlendirmektedir" (s. 2642) demiştir. Zengin bir veri akışı barındıran bu sistem, sadece insanlarla bağlantı kurmakla yetinmemekte cihazların birbirleriyle etkileşimine de olanak sağlamaktadır. Farklı kanallardaki verileri ilişkilendirerek anlamlı hâle getirmenin Web 3.0'ın üstlendiği görevlerden biri olduğu söylenebilir.

Artan bu veri hacmiyle birlikte internet içeriği daha çeşitli hale gelmiş, bu durum bilgi yönetimini daha kritik hale getirmiştir. Bu yönüyle Web 3.0, bilgilerin yayınlandığı anlamı formüle ederek Web'deki yapılandırılmamış bilgileri daha akıllıca kullanma yeteneğine sahiptir. Bu noktada yapay zekâ devreye girmektedir. Yapay zekâ teknolojisi, verileri (data) toplama, analiz etme ve dağıtma kabiliyetini kullanarak bunları enformasyona (information), bilgiye (knowledge) ve nihayetinde bilgeliğe (wisdom) çevirme imkânı sunmaktadır. (Coşan, 2022, s. 2643)



(<https://www.hazhistoria.net/>)

Şekil 3.5. Web 3.0 diyagramı.

Sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, metaverse, sanal para sistemleri, NFT gibi kavramlar Web 3.0 ile anılmaktadır ayrıca Web 3.0'ın temelde dijital dünyaları bir araya getirmeyi ve eşsiz bir evren tasarımı yapmayı amaçladığı söylenebilir. (Çelik, 2022)

Yapay zekâ teknolojilerindeki hızlı gelişim Web 3.0'ın oluşturduğu dinamiğe bağlanabilir. Bu teknolojiler sayesinde bilgiye hızlıca ulaşılabilen ve pek çok imkânla karşılaşılabilmektedir. Ancak bu hızlı veri akışı bazı sorunları da beraberinde getirme potansiyeline sahiptir, örneğin mahremiyet ve zaman israfı konusu bu bağlamda tartışılan konular arasındadır (Coşan, 2022).

İnternetteki gelişmeler durgunluk göstermeden devam etmekte her geçen gün etki alanını genişletmektedir. Her web nesli bir öncekilerin birikiminden yararlanarak yeni bir sistem kurmakta, farklı işlevler inşa etmektedir. Web sistemlerinin her biri, müstakil ağlar

olarak görülmektense birbirleriyle bağlantılı ve birbirlerini destekleyici olgular olarak düşünülebilir. Web 3.0'ı Web 4.0 ve Web 5.0 sistemleri takip etmektedir. Bu son gelişen sistemlerin gelecekte neler oluşturabileceğini ve hangi tekliflerle sahaya çıktığını zaman daha net gösterecektir.



BÖLÜM 4

4. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma sürecinin her aşaması detaylandırılmış, araştırmanın modeli, evreni, örnekleme, veri toplama araçları açıklanarak verilerin toplanma ve çözümleme süreçleri hakkında bilgiler verilmiştir.

4.1. Araştırmanın Modeli

Etkinlik tasarlama dayalı olan bu çalışmada temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. “Kapsamlı bir kullanım alanına sahip olan temel nitel araştırma deseni çeşitli disiplinlerde, uygulama alanlarında ve pratikte olduğu gibi eğitim alanında da sık kullanılan nitel araştırma desenlerindedir” (Akyıldız, 2022, s. 38). Yıldırım ve Şimşek (2021, s. 227), nitel araştırmalarda araştırılan olgu, durum veya olaya dair bütüncül bir resim ortaya koymanın önemine dikkat çekerek şunları söylemiştir: “Bilimin, hele insan ve iletişim odaklı nitel araştırmanın bilgi ve internet teknolojilerine kayıtsız kalması beklenemez. Çünkü yeni bir iletişim ve etkileşim formatı insanı, çevresini, toplumu, gerçekliğin oluşturulmasını ve yeni gerçekliklerin müzakere edilme sürecini değiştirmeye başlar” (s. 222). Çalışmada bu hususlar ışığında bilgi ve internet teknolojileriyle sosyal gerçeklikler bütünleştirilerek yeni tasarımlar ortaya konulmuştur.

4.2. Araştırmanın Kapsamı

Bu araştırmanın odaklandığı iki ayrı alan olduğu söylenebilir. İlk olarak 2019 ve 2023 Türkçe dersi öğretim programlarında yer alan tüm Türkçe dersi kazanımlarının içerisinde sadece 6. sınıf düzeyindeki okuma becerisi kazanımlarına odaklanılarak çalışmanın hedefi tayin edilmiştir. Çalışmada çeşitli sebepler ışığında okuma becerisine odaklanılmıştır. Bunlardan biri okuma becerisinin yoğun bilişsel faaliyet gerektirmesi ve diğer becerileri kapsayıcı, geliştirici nitelikte olmasıdır. Benzer (2019) okuduğunu anlamının yalnızca Türkçe derslerine özgü bir beceri olarak sınırlandırılmayacağını, okuma becerisine sahip olmayan öğrencilerin diğer derslerde de başarıya ulaşamayacağını belirterek okumayı bir “ara disiplin becerisi” olarak nitelendirmiştir (s. 98). Ayrıca Ekonomik İş Birliği ve Kalkınma Örgütü (OECD) tarafından yapılan, öğrencilerin okuma becerisini ölçen Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı (PISA) verileri Türkiye’nin OECD ortalamasının oldukça altında kaldığını göstermektedir. 2003 yılından itibaren yapılan analizlerde Türkiye’nin genel okuma puanının 2009’a kadar artış gösterdiği ancak sınava Türkiye’den katılan öğrencilerin doğru cevap genel ortalamasının %51’i geçemediği görülmektedir. Okuma eğitimi politikalarının geliştirilmesinde ülkelerin

eđitim sistemlerindeki zayıf ve gcl ynlerin fark edilmesini sađlayan bu sınavın sonularının dikkate alınması gerektiđi belirtilmektedir (Bozkurt, 2016, s. 1673). Bu dođrultuda Trke ders kitaplarında yer alan okuduđunu anlama soruları iin de neriler getirilmiřtir. Ders kitaplarındaki soruların “bilgi dzeyinden ıkarılarak bilgiyi gnlk hayatta kullandırmaya sevk edecek st dzey dřnme becerilerinin iře kořulacađı soru tiplerinden oluřturulması” gerektiđi vurgulanmaktadır (Benzer, 2019, s.98). Okuma becerisinin bu ok ynllđ ve kritik rol erevesinde alıřmada 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına odaklanılmıřtır.

te yandan arařtırmanın diđer odađını Web 2.0 kavramının sunduđu imknlar dhilinde sistemin ortaya ıktıđı gnden bugne kadar geliřtirilen tm dijital aralar oluřturmaktadır. Bu geniř alan ierisinden amaca ynelik tasnifler yapılmıř ve hedeflenen ders ierikleriyle btnleřtirilebilecek uygulamalar seilmiřtir. Bu dođrultuda aralara iliřkin kapsamı řu uygulamalar oluřturmuřtur: Artsteps, Thinglink, Padlet, LearningApps, Canva, Wordwall, VisualArt, PicsArt, Forky, Datawrapper, Travelboast, MyPuzzle, Genially, Prezi. WordArt, ChatterPix Kids, InShot. Bu araların belirlenmesinde cretsiz kullanım olanađı sunmaları, kullanıřlı arayze sahip olmaları, ieriklerin zenginleřtirilebileceđi eřitli seenekler bulundurmaları ve kazanımlarla iliřkilendirilebilecek nitelikte olmaları gibi zellikler dikkate alınmıřtır.

4.3. Veri Toplama Ara ve Teknikleri

alıřmanın verileri dokman analizi ve grřme tekniđi aracılıđıyla toplanmıřtır. Ulařılan verilerden hareketle hedeflenen kazanımlara ynelik yeni etkinlikler tasarlanmıřtır. Hoepfl (1997), nitel alıřmada dokman analizinin arařtırmacılar iin en deđerli bilgi kaynaklarından olduđunu sylemektedir. Dokman analizi yalnızca yazılı rnleri deđil aynı zamanda grafik temelli řemalar, fotođraflar, haritalar gibi pek ok kaynađı da kapsamaktadır. (Sak vd., 2021) alıřmanın materyal tasarım kısmı iin gerekli olan veriler; Trke ders kitapları, Trke dersi đretim programları, bilimsel yayımlar, video ierikler, konuyla ilgili web siteleri, sosyal medya kanalları, sreli yayımlar, geleneksel yaklařımla retilmiř materyaller, dijital ierikli materyaller kanalıyla toplanmıřtır.

Web 2.0 aralarının belirlenmesinde literatr taraması sonucu ulařılan verilerin yanı sıra “Top 100 Tools for Learning 2023” bařlıklı liste ile (<https://ilpasiapacific.com/top-100-tools-for-learning-2023/>), Web 2 Araları” isimli siteden (<https://web2araclari.com/>) yararlanılmıřtır. Web 2.0 aralarının isimlerinden bir havuz oluřturulmuř ve hedeflenen ierikle btnleřtirilebilecek olanlar seilmiřtir.

Karataş' göre (2017) görüşme tekniği araştırma kapsamında ulaşılan bireylerin bir konu, olgu veya durumla ilgili duygu ve düşüncelerinin anlaşılması faaliyetidir. “Görüşme tekniği, ulaşılmak istenen verinin elde edilmesine yönelik tüm çabaları içerir mahiyettedir” (Akman Dömbekçi ve Erişen, 2022). Çalışmada uzman ve uygulayıcıların görüşlerinin alındığı bölümde veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2021, s. 30), “belirli bir forma dayalı bir görüşme farklı bireylerden daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgi elde etmeyi sağlar” diyerek yarı yapılandırılmış görüşme yaklaşımının irdelenecek soruları veya içerik listesini kapsadığını belirtmiştir.

Materyallerle ilgili uzman ve uygulayıcı görüşlerinin alınması için yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur. Türkçe Eğitimi alanında görev yapan bir doktor öğretim üyesine kontrol ettirildikten sonra sorulara son şekli verilmiştir. Bu kapsamda Türkçe Eğitimi alanında doktor ve doçent olarak görev yapan iki farklı akademisyene ve ikisi yirmi yıllık biri on beş yıllık meslekî tecrübeye sahip olan toplam üç Türkçe öğretmenine sorular yöneltilmiş, materyallerle ilgili değerlendirme yapmaları sağlanmıştır. Görüşme soruları aşağıdaki gibidir:

- 1) Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller sınıf düzeyine uygun mudur?
- 2) Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller uygulanabilir midir?
- 3) Sizce bu materyaller hedeflenen 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına ulaşılmasına yardımcı olur mu?
- 4) Materyallerin sınırlılıkları sizce nelerdir?
- 5) Etkinliklerin ders kitabındaki etkinliklerden farkları nelerdir?
- 6) Materyallerle ilgili bir öneriniz var mı?

4.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanma sürecinde şu aşamalar izlenmiştir:

- 1) Eğitimde materyal anlayışı üzerine yurt içi ve yurt dışındaki kaynakların taranması.
- 2) Alan yazını taraması ve öğretmenlerle yapılan görüşmeler doğrultusunda Türkçe derslerinde yaygın olarak kullanılan materyallerin tespit edilmesi ve genel materyal anlayışının araştırılması.
- 3) Dijital materyallere ilişkin alan yazının taranması.

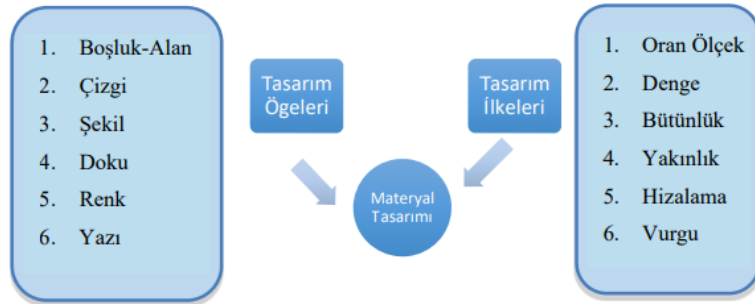
- 4) Materyal tasarım ve görsel tasarım ilkelerinin araştırılıp ortaya konulması.
- 5) Türkçe öğretim programlarının incelenmesi.
- 6) Kazanımların analiz edilmesi.
- 7) 6. sınıf Türkçe ders kitabındaki metinlerin ve etkinliklerin analiz edilmesi.
- 8) Okuma becerisi ve beceri odaklı materyaller üzerine alan yazının taranması.
- 9) Web 2.0 araçlarının taranması.
- 10) Web 2.0 araçlarının kullanımıyla ilgili eğitim video serisi izlenerek eğitim alınması.
- 11) Hedefe yönelik kullanılabilir Web 2.0 araçlarının isimlerinden bir havuz oluşturulması.
- 12) 2019 ve 2023 Türkçe Öğretim Programlarında yer alan 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarının analiz edilerek uygun Web 2.0 araçlarıyla eşleştirme taslağının oluşturulması.
- 13) Süreçte elde edilen verilerin analiz edilmesi.
- 14) Elde edilen verilere dayanarak materyal önerilerinin ve taslakların ortaya konulması.
- 15) Etkinlikler üzerine yürütülen fikirlerin, yapılan taslakların uzmanlarla ve uygulayıcılarla (*Türkçe Eğitimi alanındaki iki öğretim üyesi, Web 2.0 üzerine proje çalışmaları olan 25 yıllık tecrübeli bir Türkçe öğretmeni ve yine 20 yıllık meslekî tecrübesi olan başka bir Türkçe öğretmeniyle*) paylaşılarak görüşlerinin alınması.
- 16) Taslaklar üzerinde gerekli değişikliklerin ve geliştirmelerin yapılması.
- 17) Materyallerin hedeflenen kazanımlara yönelik oluşturulan içeriklerle materyal tasarım ilkelerine göre tasarlanıp ortaya konulması.
- 18) Uzmanların ve uygulayıcıların görüşlerinin alınması.
- 19) Materyallerin sınırlılıklarının kaydedilmesi.
- 20) Materyaller üzerinde gerekli düzenlemelerin yapılması.
- 21) Materyallere ilişkin açıklama, detay ve tanıtımların ayrıca materyallerin ders içi kullanımına dair önerilerin yazılı olarak ortaya konulması, içeriğe ilişkin görsellerin paylaşılması.

4.5. Verilerin Çözümlemesi

1. Aşama: Toplanan veriler doğrultusunda oluşturulan Web 2.0 araçları havuzundan hedefe yönelik kullanılabilirliği düşünülen araçlar seçilmiştir. Bu seçim sürecinde Türkçe Eğitimi alanındaki bir akademisyenden ve yirmi yıllık meslekî deneyime sahip iki Türkçe öğretmeninden görüş alınmıştır. Görüş alınan Türkçe öğretmenlerinden biri daha önce Web 2.0

üzerine proje çalışmaları yürütmüş ve eğitim bilimleri alanında lisansüstü eğitimini tamamlamıştır.

2. Aşama: Alan yazının taranması sonucu materyal hazırlama ilkeleri ortaya konulmuş ve materyaller hazırlanırken bu çerçeveye esas alınmıştır. Materyallerin taslaklarının paylaşılmasından tasarımın tamamlanmasına kadar süreç boyunca yirmi yıllık saha tecrübesi olan ve hâlihazırda görevine devam eden bir Türkçe öğretmeniyle görüş alışverişinde bulunulmuştur. Materyaller geri bildirimlere göre gerektiği noktada yapılandırılmıştır. Örneğin BlendedPlay isimli Web 2.0 aracıyla sınıf içi yarışma formatında bir oyun materyali tasarlanması planlanmış, içerikler kurgulanmıştır. Uygulamanın bağlantı adresini paylaşmaya izin vermemesi ve girilen verileri kaydetmediği için öğretmenin materyali ders öncesi hazırlayıp sınıfa götürmesine olanak tanımaması gibi sınırlılıkları sebebiyle bu materyalden vazgeçilmiştir. Çünkü materyalin tüm içeriğinin derste doldurulmak durumunda olmasının, paylaşılmasının süreyi olumsuz etkileyebileceği düşünülmüş ve bu durum göz ardı edilmemiştir. Bu nedenle materyal uygulanabilirlik açısından yetersiz bulunarak listeden çıkarılmıştır.



(Yıldız, S., 2020, s. 99).

Şekil 4.1. Materyal tasarım süreci.

Burada süreçte takip edilen materyal tasarım öge ve ilkeleri, çalışmada hazırlanan birkaç materyal görseli üzerinden örneklenmiştir:



Şekil 4.2. Thinglink uygulamasıyla hazırlanan materyal.

Thinglink uygulamasıyla hazırlanan bu materyal görselinde koyu zemin kullanılmış, üzerine açık renkte canlı ikonlar yerleştirilmiştir. Öğrencilerin dikkatini çekmek ve vurgu yapmak için çizgilerden yararlanılmış ve bunlar arasında anlamsal bağ kurulmuştur. Odağı aktif tutmak için düz etiketler yerine çeşitli şekilleri olan semboller kullanılarak konu etiketleri oluşturulmuştur. Birbiriyle içerik ilgisi olan şekilli etiketler birbirine yakın konumlandırılarak öğrenci zihninde bağlamsal sezdirme yapılmak istenmiştir. Materyalde ele alınan Afyon metninden hareketle merkeze metinsel öge olan Karahisar Kalesi yerleştirilmiş, çevresine ise metne ilişkin olgular hizalı olarak yerleştirilmiş. Böylece ilk bakıldığında metnin konusu merkeze alınarak metin etrafında gelişen unsurlar arasında bütünlük algısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Etiketlerin içinde yer alan bilgiler, metin etrafındaki bütünlük algısının devamı için aynı yazı stili ile yazılmıştır.



Şekil 4.3. Artsteps uygulamasıyla hazırlanan materyal.

Artsteps aracıyla tasarlanan bu materyalde ise duvarlarda ve zeminde *doku* kullanımına özen gösterilmiştir. Tasarım öğelerinden *boşluk-alan* ilkesine dikkat edilerek gerekli yerlerde boşluklar bırakılmış ve gözün ilk algıladığı yer olarak bilinen sol üst köşeye vurgulanmak istenen unsur yerleştirilmiştir. Yerleştirilen bu tabela görüntüsünde büyük harflerle *yazı* vurgulanmış ve beyaz zemin üzerinde *renk* uyumu açısından kırmızı renk kullanılmıştır. *Oran-ölçek* ilkesi ise öğrencilerin bildikleri nesnelere üzerinden konumlandırma yapmalarına olanak sağlamayı hedeflemektedir. Bu kapsamda Artsteps Sanal Müze materyalindeki kapı ve panoların kullanımı örnek olarak verilebilir.

3. Aşama: Süreç sonunda uzmanlardan ve öğretmenlerden yarı yapılandırılmış görüşme formuyla görüşler alınmıştır. Görüşme sorularına gelen cevaplar aşağıdaki gibidir:

I. Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller sınıf düzeyine uygun mudur?

Uzman1: *Tüm materyaller 6. sınıf düzeyine uygundur.*

Uzman2: *Araştırma için tasarlanan 12 etkinlik genel olarak 6. sınıf öğrencilerinin düzeyine uygun görünmektedir. Yapılan etkinlikler öncelikle 6. sınıf okuma becerisine göre hazırlanmış olduğu için seçilen metinler, öğretilmesi hedeflenen kelime ve kelime grupları doğru seçilmiştir. Seçilen web 2.0 araçları da genel sınıf seviyesine uygundur.*

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): *Evet uygundur, 6. sınıf müfredatındaki konulara yer verilmiştir.*

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): *Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller sınıf düzeyine uygundur.*

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): *Çalışma kapsamında tasarlanan materyallerin genel olarak sınıf düzeyine uygun olduğu gözlemlenmiştir.*

II. Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller uygulanabilir midir?

Uzman1: *Materyaller oldukça uygulanabilir ve kullanışlıdır.*

Uzman2: *Tasarlanan materyaller sınıftaki her öğrenciye ulaştığı sürece uygulanabilir. Öğrencilerin seviyesine bakıldığında, bilgisayar ya da tablet kullanma becerilerinin belli bir seviye ulaştığı varsayılmaktadır ve bu seviye tasarlanan materyalleri kullanma noktasında yeterli olacaktır. Materyaller açısından bakıldığında, materyallerin genel anlamda istenen okuma becerisi kazanımlarını uygun şekilde kazandırmaya yönelik hazırlandığı anlaşılmaktadır.*

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): *Evet uygulanabilir ancak internet ulaşımının sınırlı olduğu ve öğrenci sayısının fazla olduğu sınıflarda uygulamak zorlaşabilir.*

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): *Çalışma kapsamında tasarlanan materyaller çok rahat bir şekilde uygulanabilir.*

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): *Tasarlanan materyaller sınıf ortamında uygulanacaksa mevcudun çok fazla olmadığı sınıflarda daha fazla uygulanabilir. Eğer sınıf mevcudu çok fazla ise materyal ve etkinliklerin uygulanabilirliği açısından bazı zorluklar yaşanabilir.*

III. Sizce bu materyaller hedeflenen 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına ulaşılmasına yardımcı olur mu?

Uzman1: *Çok yardımcı olacağını düşünüyorum.*

Uzman2: *Okuma becerisi öncelikli olarak yazılı bir materyal ile geliştirilmeye çalışılan bir beceri olsa da son yıllarda ekrandan okuma ya da dijital okuma gibi kavramlar da alanyazında yer almaya başlamıştır. Teknolojinin de hızla ilerlediğini düşündüğümüzde okuma becerisinin yenilikçi uygulamalarla geliştirilmeye çalışılması olumludur. Bir diğer nokta ise uygulamanın yapıldığı yaş grubudur. Bu yaş grubu teknolojinin içine doğmuş ve hayatının her döneminde teknolojiyi kullanmış bir yaş grubudur. Bu yüzden derslerde teknolojik araç gereçlerin kullanılması ve internet tabanlı öğretimlerin gerçekleştirilmesi de öğrenciler için*

olumludur. Öğrencilerin yaş grubundan bağımsız olarak da bakıldığında, her yaştaki birey için daha fazla duyuyu destekleyen araç kullanımı öğretimde etkililiği arttıracaktır. Ayrıca araçları kendileri kullanmaları ve kendi deneyimlerini oluşturmaları da öğrenmede kalıcılığı sağlayacaktır. Bu yönlerden bakıldığında materyallerin, 6. sınıf okuma becerisine yönelik kazanımlara ulaşmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Materyaller genel olarak beceri kazandırma noktasında uygun olsa da yetersiz kaldığı bazı noktalar da var. Örneğin beşinci etkinlikte “okudukları ile ilgili çıkarımda bulunur” kazanımının çoktan seçmeli planlanmış bir araçtansa açık uçlu cevaplanabilecek bir şekilde tasarlanması ya da farklı bir web 2.0 aracı ile tasarlanması daha uygun olabilir. Çünkü aslında istenen şey öğrencinin neden sonucu kendisinin fark etmesidir. Öğrenci şıklarda kendi düşünmediği bir şeyi de uygun gördüğü için işaretleyebilir. Bu yüzden kendi düşüncesinin daha çok kullanılacağı bir etkinlik daha yararlı olacaktır.

Yine sekizinci etkinlikte aynı kökten gelen sözcüklerin ayırt edilmesine yönelik bir çalışma planlanmış ancak Puzzlemaker bunun için uygun bir web 2.0 aracı olmayabilir. Öğrenciler kelimeleri bulup gizli yanıtı ulaşacaklar bu eğlenceli bir yön ancak hangi kelimenin basit hangi kelimenin birleşik ya da türemiş olduğunu pekiştirecek parçası eksik gibi görünüyor. Puzzle içinden kelimeyi buldu ancak basit mi türemiş mi ile ilgili bir bilgi veren ya da bu bilgiyi sorgulayan kısımda geliştirilme yapılabilir.

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): Evet, öğrenciler açısından rutin dışına çıkıldığından ve eğlendirici yönü göz önüne alındığında amaca ulaşma açısından etkili olabilir.

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): Bu materyaller hedeflenen 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarına ulaşılmasına yardımcı olur.

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): Materyallerin, 6.sınıf okuma becerisi kazanımlarına ulaşılmasında yararlı neticeler sağlayabileceğini düşünüyorum. Özellikle materyallerin görsellerle desteklenerek interaktif bir şekilde ve ilgi çekici olması kazanımların pekiştirilmesi açısından faydalı olabilir. Ayrıca ilgili kazanımların öğrencilerin zihinlerinde kalıcılık kazanması noktasında da faydalı dönütler sağlanabilir. Öğrencilerin bu materyallerle konuları tekrar etmesi ile kazanımlarda pekiştirme gerçekleşebilir. Böylece ders işlenişinde verimlilik artışı meydana gelebilir.

IV. Materyallerin sınırlılıkları sizce nelerdir?

Uzman1: *Söz konusu etkinliklerin sınırlılığını; okuryazarlık gerektirmesi, uygulamaları kullanırken ilgili konuda ön koşul bilgileri bulunmayan ya da eksik olan öğrencilerce salt ezbere kaçılması oluşturabilir.*

Uzman2: *Materyallerle ilgili en büyük sınırlılık her öğrencinin materyalleri kullanacağı bir araca sahip olmama ihtimalidir. Günümüzde akıllı telefon, bilgisayar ve tablet gibi tüm araç gereçler çoğu evde bulunmaktadır ancak bu araçlara sahip olamayacak öğrencilerin varlığı da yadsınamazdır. Bunun dışında teknik bir aksaklık ya da internet kesintisi gibi durumlar da web 2.0 araçlarının kullanımı etkileyeceğinden sınırlılık olarak görülebilir. Ayrıca çok kalabalık sınıflarda uygulanması da zorlaşacağından zaman zaman öğretmen açısından zorlayıcı olabilir.*

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): *Kalabalık sınıf ortamlarında kullanımı kolay olmayabilir.*

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): *Konu ile ön koşul bilgisi olmayanlara bilgi aktaramaz. Ezberlemenin desteklenmesine neden olabilir.*

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): *Materyallerin uygulanabilirlik noktasında kalabalık sınıf ortamında bazı sınırlılıkları olabilir. Akıllı tahtadan etkinlik yapılacaksa öğrenciler, etkinlikleri sınıf ortamında yapmak için sıra beklerken sıkılabilir ve bu sebeple konsantrasyon dağılır. Etkinlikler ev ortamında yapılacaksa internet erişimi problemi yaşayanlar veya internet imkânı olmayanlar etkinliklere ulaşımında sıkıntı yaşayabilir.*

V. Etkinliklerin ders kitabındaki etkinliklerden farkları nelerdir?

Uzman1: *Etkinlikler, Türk ders kitabındaki etkinliklere göre daha ilgi çekici ve yaratıcı bir konuya, içeriğe ve uygulamaya sahiptir. Özellikle iş birlikçi öğrenme bakımından bu etkinlikler kitaptaki etkinliklerden ayrılmaktadır.*

Uzman2: *Ders kitabı etkinlikleri, genel olarak sınıf içinde uygulanma kolaylığı sağlayan ve çoğunlukla yazılı olan etkinlikler olarak karşımıza çıkmakta. Özellikle kalabalık sınıflarda öğretmenin rahatça uygulamasına yönelik olarak tasarlanan ders kitabı etkinliklerinde az sayıda da olsa teknolojiyi içine alan etkinliklerle karşılaşmaktadır ancak yeterli değildir. Bu yönüyle tasarlanan etkinlikler ders kitaplarından oldukça farklıdır. Ayrıca öğrencilerin için ilgi*

çekici bir materyal olduğundan motivasyona da arttıracığı düşünülmektedir. Motivasyonu arttırması yönüyle de ders kitabı etkinliklerinden farklılaşmaktadır. Onun dışında görsellerle desteklenmesi de ders kitabı etkililiklerinden ayrılan yönüdür. Zaman zaman ders kitaplarında da görsellere rastlanmaktadır ancak web 2.0 araçlarında zaman zaman üç boyutlu nesnelere yer verilmesi ya da hareketli bir ortam üzerinden etkinlik yapılması, ders kitaplarındaki görsellerden fazlaca farklılaşmaktadır. Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış bu etkinliklerin içinde oyunlaştırmayı da barındırması kâğıt üzerinde kalan -ilgi çekici olan materyaller kullanılsa bile- kitap etkinliklerinden bir adım öne çıkarmaktadır.

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): Ders kitabındaki etkinlikler genelde birbirini tekrar eden formatta, yazma gerektiren etkinliklerdir. Bu etkinliklerde ise öğrencileri sıkmayacak tarzda olması daha etkilidir. Tabi bu etkinlikleri de belli aralıklarla uygulamak, etkinliklerin öğrencilerde uyandırdığı heyecanı canlı tutması açısından önemlidir.

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): Okul kitabındaki etkinlikler çok sıradan çocuklar sıkılıyor ama bu etkinlikler ilgi çekici çok farklı merak uyandırıyor seçilen görseller boyutlar renkler verilen mesajlar hedefe ulaşmada belirleyici olabilir.

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): Etkinliklerin interaktif biçimde olması ve anlık geri dönüt sağlaması öğrencilerin konsantrasyonu açısından olumlu etkiler sağlayabilir. Ayrıca eğitici oyun şeklinde olması ve doğru cevaplar verildiğinde başarılı olanlara sembolik ödüller verilmesi öğrenme esnasında güdülenmeyi artırıcı etkiler sağlayabilir. Ders kitabındaki etkinliklerde ise doğru verilen cevaplarda ancak öğretmen tarafından sözlü vb. dönüt sağlanabilmektedir.

VI. Materyallerle ilgili bir öneriniz var mı?

Uzman1: Materyalleri oldukça beğendiğimden herhangi bir önerim bulunmamaktadır.

Uzman2: Materyallerin genel olarak 6. sınıf öğrencilerinin seviyelerine uygun olduğu düşünülmektedir ancak teknoloji sürekli güncellenen bir unsur olduğu için mümkün olduğunca güncelliği sağlanmalı ve özellikle YouTube linki ya da internet sitesi linki gibi erişim adresi gösterilen etkinliklerde sıklıkla kontroller yapılmalıdır. Zaman zaman linklerin erişilmez olma durumu ya da verilerin eski bilgi içerme durumu karşımıza çıkmaktadır.

Öğretmen1 (yirmi yıllık tecrübeli): Çalışmalarınız gayet güzel olmuş, başarılarınızın devamını dilerim bu doğrultuda farklı beceri alanlarıyla ilgili de çeşitlilik artırılabilir.

Öğretmen2 (yirmi yıllık tecrübeli): *Daha güncel aktüel konulardan seçilebilir.*

Öğretmen3 (on beş yıllık tecrübeli): *Materyallerin daha da çeşitlendirilmesi ve renkli görsellerle desteklenerek içeriğin zenginleştirilmesi etkinliklere olumlu katkı sağlayabilir.*

4.6. Geçerlik ve Güvenilirlik

Nitel çalışmalarda “araştırma sonuçlarının benzer ortamlara genellenebilmesi için nitel araştırmacının okuyucuyu, araştırmanın tüm aşamaları hakkında ayrıntılı bir şekilde bilgilendirmesi beklenir” (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 284). Geçerliğin sağlanması için verilen bu husus doğrultusunda araştırma sürecinde izlenen tüm aşamalar, başvuru kaynakları ve izlenen yol; yöntem bölümünde detaylı şekilde açıklanarak sunulmuştur.

Aynı zamanda “araştırmacı, araştırmada izlediği aşamaları ayrıntılı ve açık bir biçimde rapor ettiği takdirde araştırmanın dış güvenilirliği konusunda önemli bir adım atmış olacaktır” (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s.287) denmiştir. Nitel araştırmalarda iç güvenilirliğin karşılığı olarak tutarlılık kavramı öne çıkmaktadır. Bu başlık altında “güvenilirliğin belirli ölçüde sağlandığını ortaya koymak isteyen bir araştırmacının, görüşmenin başlangıcından başlayarak analizlerin raporlaştırılması dahil bütün süreçleri titizlikle yürütmesi ve raporlaştırması gerekmektedir” (Arslan, 2022, s. 402) ifadeleri kullanılmıştır. Bu kapsamda çalışma boyunca yürütülen bütün aşamalar ortaya konulmuş; alınan uzman ve öğretmen görüşleri doğrudan sunulmuştur. Süreçte esas alınan tasarım ilkeleri, bazı etkinlik görselleri üzerinden örneklenerek açıklanmıştır.

Tablo 4.1. Kazanımların materyallerde kullanılma durumu.

2019 TÜRKÇE ÖĞRETİM PROGRAMINDA YER ALAN 6. SINIF OKUMA BECERİSİ KAZANIMLARI		1. Etkinlik	2. Etkinlik	3. Etkinlik	4. Etkinlik	5. Etkinlik	6. Etkinlik	7. Etkinlik	8. Etkinlik	9. Etkinlik	10. Etkinlik	11. Etkinlik	12. Etkinlik
Akıcı Okuma	T.6.3.1. Noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okur.						✓						
	T.6.3.2. Metni türün özelliklerine uygun biçimde okur. <i>Öğrencilerin seviyelerine uygun, edebî değeri olan şiirleri ve kısa yazıları türünün özelliğine göre okumaları ve ezberlemeleri sağlanır.</i>						✓	✓					
	T.6.3.3. Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur.	✓											
	T.6.3.4. Okuma stratejilerini kullanır. <i>Sesli, sessiz, tahmin ederek, not alarak, soru sorarak, okuma tiyatrosu ve hızlı okuma gibi yöntem ve teknikleri kullanmaları sağlanır.</i>		✓					✓					
Söz Varlığı	T.6.3.5. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder. <i>a) Öğrencilerin tahmin ettikleri kelime ve kelime gruplarını öğrenmek için sözlük, atasözleri ve deyimler</i>	✓											

sözlüğü vb. araçları kullanmaları sağlanır. b) Öğrencinin öğrendiği kelime ve kelime gruplarından sözlük oluşturması teşvik edilir.													
T.6.3.6. Deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler.	✓												
T.6.3.7. Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder. İsim çekim ekleri (çoğul eki, hâl ekleri, iyelik ekleri ve soru eki) üzerinde durulur.									✓				
T.6.3.8. İsim ve sıfatların metnin anlamına olan katkısını açıklar.													✓
T.6.3.9. İsim ve sıfat tamlamalarının metnin anlamına olan katkısını açıklar.													✓
T.6.3.10. Edat, bağlaç ve ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.									✓				
T.6.3.11. Basit, türemiş ve birleşik kelimeleri ayırt eder.								✓					
T.6.3.12. Zamirlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.				✓									
T.6.3.13. Metni oluşturan unsurlar arasındaki geçiş ve bağlantı ifadelerinin anlama olan katkısını değerlendirir. (Ama, fakat, ancak, lakin, bununla birlikte ve buna rağmen ifadeleri üzerinde durulur.)					✓								

Anlama	T.6.3.14. Metindeki söz sanatlarını tespit eder. <i>Konuşturma (intak) ve karşılık (tezat) söz sanatları verilir.</i>												✓	
	T.6.3.15. Görselden ve başlıktan hareketle okuyacağı metnin konusunu tahmin eder.		✓				✓						✓	
	T.6.3.16. Okuduklarını özetler.		✓											
	T.6.3.17. Metinle ilgili soruları cevaplar. <i>Metin içi ve metin dışı anlam ilişkileri kurulur.</i>		✓					✓						✓
	T.6.3.18. Metinle ilgili sorular sorar.		✓											✓
	T.6.3.19. Metnin konusunu belirler.		✓											
	T.6.3.20. Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.		✓											
	T.6.3.21. Metnin içeriğine uygun başlık belirler.		✓											
	T.6.3.22. Metindeki hikâye unsurlarını belirler. <i>Olay örgüsü, mekân, zaman, şahıs ve varlık kadrosu, anlatıcı üzerinde durulur.</i>							✓						
	T.6.3.23. Metinde ele alınan sorunlara farklı çözümler üretir.		✓											
	T.6.3.24. Metnin içeriğini yorumlar. <i>a) Yazarın olaylara bakış açısının tespit edilmesi sağlanır. b) Metindeki öznel ve nesnel yaklaşımların tespit edilmesi sağlanır. c) Metindeki örnek ve ayrıntılara atıf yapılması sağlanır.</i>		✓					✓						

T.6.3.25. Metinler arasında karşılaştırma yapar.			✓			✓						
T.6.3.26. Metin türlerini ayırt eder. a) <i>Anı, mektup, tiyatro, gezi yazısı türleri öğretilmelidir.</i> b) <i>Metin türlerine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmemelidir.</i>			✓			✓						
T.6.3.27. Şiirin şekil özelliklerini açıklar. <i>Şiirde kafiye, redif gibi ahenk unsurları üzerinde durulur, bunların türlerine değinilmez.</i>							✓					
T.6.3.28. Metindeki gerçek ve kurgusal unsurları ayırt eder.												✓
T.6.3.29. Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur. <i>Neden-sonuç, amaç-sonuç, koşul, karşılaştırma, benzetme, örneklendirme, duygu belirten ifadeler, abartma üzerinde durulur.</i>					✓							
T.6.3.30. Görsellerle ilgili soruları cevaplar. a) <i>Öğrencilerin haber fotoğrafları ve karikatürleri yorumlayarak görüşlerini bildirmeleri sağlanır.</i> b) <i>Haberi/bilgiyi görsel yorumcuların nasıl ilettiklerinin sorgulanması sağlanır.</i>					✓							
T.6.3.31. Metinde önemli noktaların vurgulanış biçimlerini kavrar.			✓									

T.6.3.32. Medya metinlerini değerlendirir. <i>İnternet, sinema ve televizyonun verdiği iletileri değerlendirmeleri sağlanır.</i>												✓	
T.6.3.33. Bilgi kaynaklarını etkili bir şekilde kullanır.												✓	
T.6.3.34. Bilgi kaynaklarının güvenilirliğini sorgular. a) <i>İnternet/yazılı (dergi, kitap, broşür, gazete vb.) kaynakların güvenilirliklerinin sorgulanması sağlanır.</i> b) <i>Bilimsel çalışmalarda ağırlıklı olarak "edu" ve "gov" uzantılı sitelerin kullanıldığı vurgulanır.</i>												✓	
T.6.3.35. Grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar.		✓											

2023 TÜRKÇE DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI KRİTİK KONU VE KAZANIMLAR

2023-2024 eğitim öğretim yılı için hazırlanmış programda toplam 35 kazanımdan 21 kazanım kritik kazanım olarak verilmiştir. Bunlar aşağıda sıralanmıştır:

T.6.3. OKUMA

Akıcı Okuma

T.6.3.4. Okuma stratejilerini kullanır.

Sesli, sessiz, tahmin ederek, not alarak, soru sorarak, okuma tiyatrosu ve hızlı okuma gibi yöntem ve teknikleri kullanmaları sağlanır.

Söz Varlığı

T.6.3.7. Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder.

İsim çekim ekleri (çoğul eki, hâl ekleri, iyelik ekleri ve soru eki) üzerinde durulur.

T.6.3.9. İsim ve sıfat tamlamalarının metnin anlamına olan katkısını açıklar.

T.6.3.10. Edat, bağlaç ve ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.

T.6.3.11. Basit, türemiş ve birleşik kelimeleri ayırt eder.

T.6.3.12. Zamirlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.

Anlama

T.6.3.14. Metindeki söz sanatlarını tespit eder.

Konuşturma (intak) ve karşıtlık (tezat) söz sanatları verilir.

T.6.3.16. Okuduklarını özetler.

T.6.3.17. Metinle ilgili soruları cevaplar.

Metin içi ve metin dışı anlam ilişkileri kurulur.

T.6.3.19. Metnin konusunu belirler.

T.6.3.20. Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.

T.6.3.21. Metnin içeriğine uygun başlık belirler.

T.6.3.23. Metinde ele alınan sorunlara farklı çözümler üretir.

T.6.3.24. Metnin içeriğini yorumlar.

a) Yazarın olaylara bakış açısının tespit edilmesi sağlanır.

b) Metindeki öznel ve nesnel yaklaşımların tespit edilmesi sağlanır.

c) Metindeki örnek ve ayrıntılara atıf yapılması sağlanır.

T.6.3.26. Metin türlerini ayırt eder.

a) Anı, mektup, tiyatro, gezi yazısı türleri öğretilmelidir.

b) Metin türlerine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmemelidir.

T.6.3.28. Metindeki gerçek ve kurgusal unsurları ayırt eder.

T.6.3.31. Metinde önemli noktaların vurgulanış biçimlerini kavrar.

Altını çizmenin, koyu veya italik yazmanın, renklendirmenin, farklı punto veya font kullanmanın işlevi vurgulanır.

T.6.3.32. Medya metinlerini değerlendirir.

İnternet, sinema ve televizyonun verdiği iletileri değerlendirmeleri sağlanır.

T.6.3.33. Bilgi kaynaklarını etkili bir şekilde kullanır.

T.6.3.34. Bilgi kaynaklarının güvenilirliğini sorgular.

a) İnternet/yazılı (dergi, kitap, broşür, gazete vb.) kaynakların güvenilirliklerinin sorgulanması sağlanır.

b) Bilimsel çalışmalarda ağırlıklı olarak “edu” ve “gov” uzantılı sitelerin kullanıldığı vurgulanır.

T.6.3.35. Grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar. (TDÖP, 2023)

BÖLÜM 5

5. BULGULAR

Bu bölümde çalışmanın araştırma sorusu doğrultusunda hazırlanan materyal örnekleri verilmiş, tasarlanan materyaller gerekli açıklamalarla detaylandırılmış ve Türkçe dersi 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarıyla ilişkilendirilmiştir. Süreçte yararlanılan Web 2.0 araçları ve hazırlanan materyal içerikleri tanıtılmıştır. Çalışma kapsamında hazırlanan materyaller sanal sınıf platformunda bir araya getirilmiştir. Aşağıda verilen bağlantı adresinden sanal sınıfa ulaşılarak dijital materyaller incelenebilmektedir. Sanal sınıf bağlantı adresi:

<https://classroom.google.com/c/NjcxNTAwODQzMDE3?cjc=qbrnx7n>

5.1. Etkinlik 1 - Atasözü ve Deyimler Sanal Müzesi

5.1.1 Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.1.2. Ders adı

Türkçe

5.1.3. Kazanım

T.6.3.3. Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur.

T.6.3.5. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder.

a) Öğrencilerin tahmin ettikleri kelime ve kelime gruplarını öğrenmek için sözlük, atasözleri ve deyimler sözlüğü vb. araçları kullanmaları sağlanır.

b) Öğrencinin öğrendiği kelime ve kelime gruplarından sözlük oluşturulması teşvik edilir.

T.6.3.6. Deyim ve Atasözlerinin metne katkısını belirler.

5.1.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Hedeflenen kazanımlar doğrultusunda öğrencilerin metinlerde karşılaştıkları deyim ve atasözlerinin sunduğu anlam dünyasını kavramaları, söz varlığını geliştirme sürecinde sözlük ve çeşitli araçları kullanarak bilgi edinme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Bu kapsamda söz varlığını oluşturan çeşitli öğelere, dilin imkânlarıyla oluşturulmuş anlam dünyalarına odaklanmanın faydalı olacağı düşünülmektedir.

Dilin temel taşı söz varlığı ise sınırlıdır. Ancak insanlar bu sınırlamayı kabul etmemiş, sınırlı sayıdaki sözcükle sonsuzu anlatmayı amaçlamıştır. Dilin millî kimliğinin ortaya çıkması ve bir millete ait kültür ögesi durumuna gelmesi de bu aşamada gerçekleşmektedir. Dil, insanların duygu ve düşüncelerini kodlayarak öznel arası iletişimi sağlayan sistemler bütünü olmanın yanı sıra yaşayan canlı bir varlıktır. (Tek ve Uysal, 2021, s. 262)

Dilin canlı bir şekilde varlığını sürdürmesi toplumların geliştirdiği anlam sistemlerinin kuşaktan kuşağa aktarılmasına olanak tanır. “Kısa ve kalıplaşmış özsözler biçiminde rastladığımız atasözleri, daha önceki kuşakların yargılarını ve gözlemlerini genellikle dilsel bir imge şeklinde, bizlere yaşamımızda yol gösterici birer kural olarak sunarlar” (Sağlam, 2001, s. 46). Toplumca benimsenerek kalıplaşmış sözcük gruplarından bir diğeri ise deyimlerdir. Deyimler benzetme, eğretilme, örtmece gibi farklı söz sanatları aracılığıyla bir olayı, durumu betimlemeye yardımcı olurlar (Sağlam, 2001, s.46). Atasözü ve deyimler yaşamda karşılaşılan herhangi bir olguyu, duyguyu, düşünceyi, olayların yansımalarını kısa, öz ifadelerle büyük bir anlam arka planı vererek sunar. Atasözü ve deyimler, kültürel miras olmalarının yanı sıra dili kullananların zihinlerinde birkaç sözle onlarca anlamı sahneleyebilme imkânı vermesinden dolayı her zaman önem taşımaktadır. Bu söz varlığının öğrencilerin zihinlerinde kalıcı olabilmesi, öğrencilerin bunları kullanıp yapılandırabilmesi için metinlerde karşılaştıkları atasözleri ve deyimler üzerinde düşünmeleri gerekir. Bilgi; imge dünyasının somutlaştırılması ve üzerinde yaratıcı kurgular yapılmasıyla kalıcı hâle gelecektir.

Etkinlikle öğrencilerin karşılaştıkları atasözleri ve deyimleri kullanarak sanal bir müze/sergi tasarımları amaçlanmıştır. Bu sayede öğrenciler her bir atasözü ve deyim için beyin fırtınası yapacak, bu söz öbeklerinin ışığında içerikleri zenginleştirmenin yollarını arayacaktır. Süreçte öğrencinin çok yönlü düşünme becerisinin ve hayal gücünün gelişebileceği de söylenebilir. Etkinlik sonunda sanal müze/sergi biçiminde öğrencilerin elinde atasözü ve deyimler sözlüğüne benzer bir arşiv oluşturulması amaçlanmaktadır. Ayrıca sergide kullanılan bazı yazılar farklı biçimlerle, farklı yazı karakterleriyle yazılmıştır. Böylece T.6.3.3. kazanımı doğrultusunda öğrencilerin “farklı yazı karakterleriyle yazılan yazıları okuması” hedeflenmiştir.

5.1.5. Kullanılan program

“Artsteps” internet üzerinden kullanılan, telefonlarla da uyumlu olan bir Web 2.0 aracıdır. Bu araç; üç boyutlu olarak sanal mekân tasarımı yapmayı sağlamakta ve sanal müze,

sergi oluřturma imkânı vermektedir. E-posta adresi veya Google hesabıyla kayıt olunduktan sonra uygulama kullanılmaya bařlanabilmektedir. Sanal müzenizi tasarlamaya bahçeyi, duvarları, kapıları, sergi odalarını, mekânda kullanılacak nesnelere belirleyerek bařlayabilirsiniz. Sanal müze her detayıyla kurgulanıp řekillendirilmek için kullanıcıyı beklemektedir. Sayfanın solunda açılan panelden duvar açıları, renkleri, dokuları; kapılar, çerçeveler; sehpa, pano gibi nesnelere seçilebilmektedir. Uygulama pek çok ücretsiz tasarım unsuru sunmasının yanında çeřitli öğeleri de ücretli olarak sunmaktadır. Uygulamaya ses ve video eklenebilmesi içerięi zenginleřtirmek açısından yarar saęlamaktadır. Mekânın üç boyutlu olması ve farklı açılardan görölüp gezilebilecek nitelikte olması uygulamayı ilgi çekici kılmaktadır. Tasarlanan ürün üzerinde bařka düzenleyicilere de yetki verilebilmekte ve baęlantı adresi paylařımıyla ortak çalıřma alanı oluřturulabilmektedir. Ayrıca sergiye gezenler için bir sohbet kutusu da yer almaktadır. Katılımcılar görüř ve yorumlarını mesajlařarak sergi esnasında paylařabilmektedirler. Bu etkinlikte sanal müze, sergi alanı uygulaması atasözleri ve deyimlerle entegre edilmiř ve bu bařlık üzerinden kurgulanmıřtır. Bu Web 2.0 aracı, Türkçe dersinin yanı sıra bařka derslerde de bilginin öğrenciler tarafından yapılandırılmasını saęlamak amacıyla kullanılabilir.

5.1.6. Etkinlik eriřim adresi

<https://www.artsteps.com/view/6603e3543aa73180d45be6d3>

5.1.7. Açıklama

Bu etkinlik tek seferde yapılıp sonlandırılacak řekilde kurgulanmamıř eğitim-öęretim döneminin sonuna kadar tasarımı devam ettirilebilecek řekilde planlanmıřtır. Öğrencilerden ders kitaplarında yeni atasözü ve deyimlerle karřılařtıķça sanal müzelerine ekleme yapmaları beklenmektedir. Böylece her metin iřleniřinden sonra içerik zenginleřecek, öğrenciler söz varlıkları üzerine detaylı düşünmüř olacaklardır. Sınıfta metinlerde atasözü ve deyimlerin kullanıldıkları baęlam incelenerek metne katılan anlamlar öğrenciler tarafından tahmin edilmeli, ardından onların sözlük, atasözleri ve deyimler sözlüğü vb. araçları kullanmaları teřvik edilmelidir. Bu doęrultuda edinilen bilgi ve görüřler müzeye, sergiye dahil edilebilecektir. Bununla birlikte öğrencilerden öğrendikleri atasözü ve deyimlerin varsa hikâyelerini de arařtırmaları istenecektir. Çünkü, “bir sözcüğün ya da sözcük grubunun anlamının kavranabilmesi için sözcüğün kullanıldıęı metin baęlamına ihtiyaç duyulmaktadır. Deyimlerin hikâyeleri ile birlikte verilmesi aynı zamanda deyim baęlamı ile birlikte verilmesi

anlamına gelmektedir” (Tek ve Uysal, 2021, s. 272). Etkinlik sonucunda dönem veya yıl sonlarında her öğrencide birer söz varlığı arşivi oluşacaktır.

Bu materyalde müze binası üç bölüme ayrılmıştır. Giriş bölümü “Atasözleri Salonu”, ikinci bölüm “Deyimler Salonu” ve üçüncü bölüm “Atasözü ve Deyim Hikâyeleri Seyir Salonu” olarak adlandırılmıştır. Hem atasözleri hem deyimler salonunda metinlerde geçen atasözleri ve deyimlerin her biri çeşitli görsellerle temsil edilmiştir. Bu görseller çerçevelenerek ilgili kategorilerde sergi salonun duvarlarına eklenmiştir. Görsellerin üzerine gelindiğinde açıklama paneli açılmaktadır. Burada görseldeki atasözü veya deyim anlamı ile cümle içindeki örnek kullanımına yer verilmiştir. Bazı atasözleri de farklı yazı karakterleriyle yazılarak sergilenmiştir. Ayrıca öğrenciler sanal sergilerinde yer verecekleri atasözü ve deyimlerle ilgili yaptıkları araştırmalarda eğer bu söz gruplarının hikâyelerine ulaşımlarsa onları da “Atasözü ve Deyim Hikâyeleri Seyir Salonu”nda sergileyebilecektir. Çünkü bazı atasözü ve deyimlerin halk arasında yaygınlaşan ortaya çıkış hikâyeleri vardır. Bu bağlamda pek çok videolu içeriğe de ulaşılabilir. Sanal sergideki bu salon sinevizyon gösterimine uygun şekilde tasarlanmıştır. Hikâyeleri de içeriğe dahil etmek söz varlığını daha kalıcı hâle getirecektir. Bu doğrultuda sergide lafla peynir gemisi yürümez (https://youtu.be/0cJCcVMCgYA?si=EQgx5YKj_Gm0aJX9) ve yalancının mumu yatsıya kadar yanar (<https://youtu.be/qgMrtGHvTgA>) atasözlerinin videolu hikâyelerine başvurulmuştur. Bu materyalde ders kitabında yer verilen; lafla peynir gemisi yürümez, yalancının mumu yatsıya kadar yanar, davulun sesi uzaktan hoş gelir, komşu komşunun külüne muhtaçtır gibi atasözlerine yer verilmiş ayrıca “ağaç” kelimesi etrafında gelişen farklı atasözleri ele alınmıştır. Ayrıca soluğu kesilmek, ipin ucunu kaçırmak, yüreği hoplamak, dikkat kesilmek gibi deyimlere de yere verilmiştir. Lafla peynir gemisi yürümez gibi soyut çağrışımı yoğun olan bir atasözünü somutlaştırıp görselleştirebilmek için yapay zekâdan yararlanılmıştır. Copilot yapay zekâ platformuna anahtar ifadelerle yönergeler yazılarak görseller çizdirilmiştir. Bunların arasından seçim yapılarak görseller sergi salonunda sergilenmiştir. İpin ucunu kaçırmak deyimini ve ağaç metaforunu yansıtmak için de aynı şekilde yapay zekâdan yararlanılmıştır.

Aynı zamanda bu materyal tüm öğrencilerin iş birliği yapmasına da olanak tanımaktadır. Bu yönüyle bir sanal sergi tasarımı üzerinde pek çok öğrenci düzenleme yetkisine sahip olabilir. Öğretmenler etkinliğin seyrini şu şekilde de kurgulayabilirler: Türkçe derslerinde her sınıfın bir sanal müze, sergi oluşturması hedeflenebilir. Dönem veya sene boyunca metinlerde karşılaşılan her atasözü ve deyim bu sanal platforma tasarım unsurları eklenerek taşınır. Sınıfın tüm öğrencileriyle bağlantı adresi paylaşarak hepsine ürün üzerinde tasarruf imkânı tanınabilir.

Sene sonunda her sınıfın sanal atasözü ve deyimler sergisi okulun web sitesinde, sosyal medya platformlarında veya velilerle paylaşılır. Öğrencilerin üretimlerinin görülme ve değerlendirilme imkânı oluşturulur. Ayrıca tasarlanan ürünler sınıflar arasında bir yarışma unsuru hâline de dönüştürülüp öğrencilerin güdülenmeleri artırılabilir.

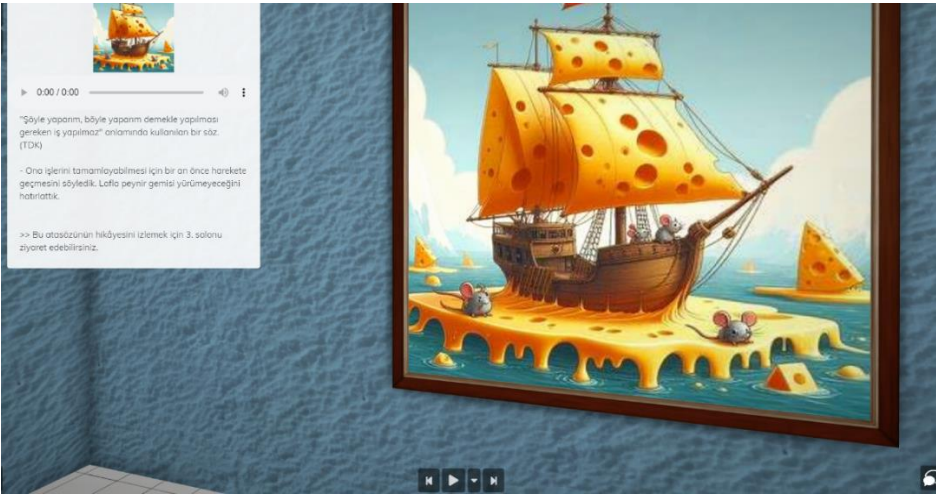
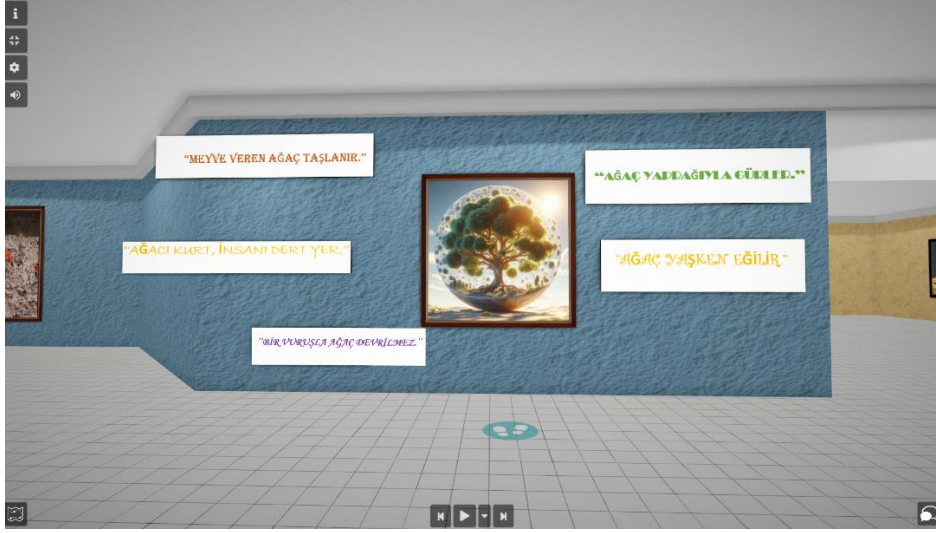
Tüm bu materyal süreciyle öğrencilerin öğrendikleri yeni söz ve söz gruplarını zihinlerinde aktif söz varlığı kategorisine geçirebilmesi bu doğrultuda bilgiyi yapılandırarak yaratıcı düşünme ve üretim becerilerini geliştirmesi hedeflenmektedir.

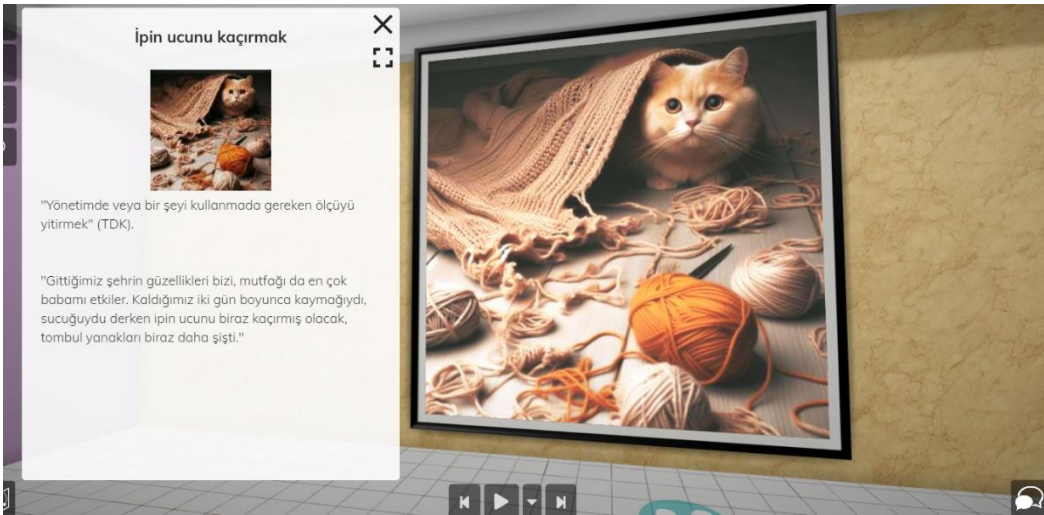
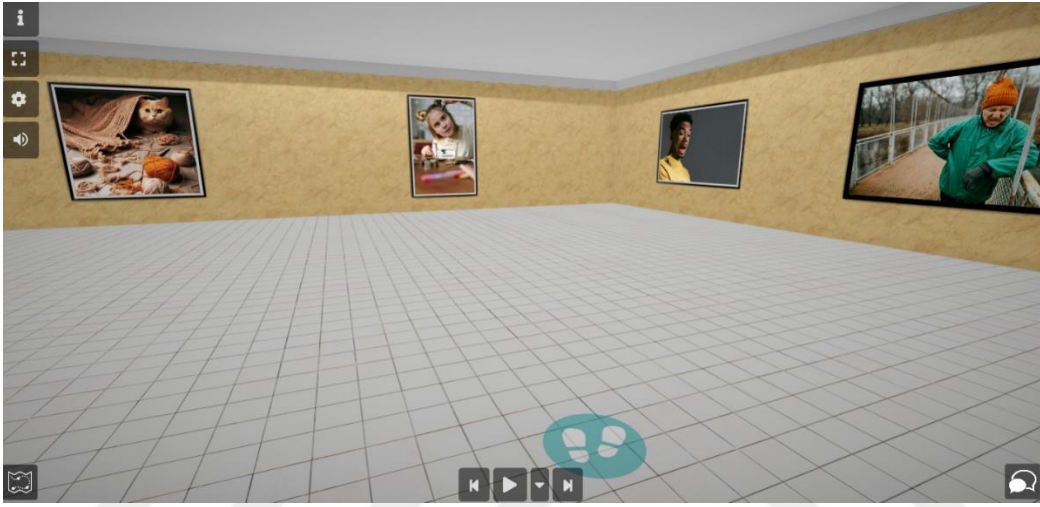
5.1.8. Görseller



Şekil 5.1. Artsteps uygulamasında yapılan materyal.







5.2. Etkinlik 2 - Metnin Derinliklerine İniyorum; Grafikleri Yorumluyorum. / Gümüş Kanat Metni Örneği.

5.2.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.2.2. Ders adı

Türkçe

5.2.3. Kazanım

T.6.3.4. Okuma stratejilerini kullanır.

Sesli, sessiz, tahmin ederek, not alarak, soru sorarak, okuma tiyatrosu ve hızlı okuma gibi yöntem ve teknikleri kullanmaları sağlanır.

T.6.3.15. Görselden ve başlıktan hareketle okuyacağı metnin konusunu tahmin eder.

T.6.3.16. Okuduklarını özetler.

T.6.3.17. Metinle ilgili soruları cevaplar.

Metin içi ve metin dışı anlam ilişkileri kurulur.

T.6.3.18. Metinle ilgili sorular sorar.

T.6.3.19. Metnin konusunu belirler.

T.6.3.20. Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.

T.6.3.21. Metnin içeriğine uygun başlık belirler.

T.6.3.23. Metinde ele alınan sorunlara farklı çözümler üretir.

T.6.3.24. Metnin içeriğini yorumlar.

a) Yazarın olaylara bakış açısının tespit edilmesi sağlanır.

b) Metindeki öznel ve nesnel yaklaşımların tespit edilmesi sağlanır.

c) Metindeki örnek ve ayrıntılara atıf yapılması sağlanır.

T.6.3.35. Grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar.

5.2.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Bu materyalde Türkçe ders kitabında yer alan Cahit Uçuk'un Gümüş Kanat metni ele alınarak yukarıda belirtilen kazanımlara yönelik çeşitli, etkileşimli, ilgi çekici dijital içerik üretimi hedeflenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilerin okuma, anlama, zihinsel becerilerini çok yönlü kullanıp geliştirebilmesi ve bilgiyi işleyerek genişletebilmesi hedeflenmiştir.

Eskiden okuma öğretiminde 'okumak anlamaktır' anlayışı üzerinde duruluyor ve bu anlayışa dayalı çalışmalar yapılıyordu. Günümüzde ise anlamak için okuma yerine 'öğrenmek için okuma' anlayışına ağırlık verilmektedir. Öğrenmek için okuma, bir görevin gerçekleştirilmesi, bir işin yürütülmesi veya bir konunun derinlemesine incelenmesine yönelik öğrenme amaçlı okuma çalışmalarını içermektedir. (...) Sadece okunan metinleri anlamakla kalınmamalı, bunun ötesine geçilmelidir. Okuyucu metinden öğrendiği bilgileri genişletmeli, yorumlamalı, sorgulamalı, sunulan verileri karşılaştırmalı, bilginin değerini ve önemini ölçmelidir. (Güneş, 2012, s.2)

Bu doğrultuda metni okuma süreci öncesinden başlayarak öğrencilerin tahmin etmeleri, fikir yürütmeleri, metnin yazılı ve görsel unsurlarını incelemeleri sağlanacak okuma sırasında ise her bir örnek ve ayrıntıyı analiz edip not almaları, sorgulamaları istenecektir. Okuma sonunda da metnin analizi süreci öğrenciler tarafından derinleştirilecek, çeşitli Web 2.0 araçları kullanılarak bilginin çok boyutlu işlenmesi sağlanacaktır. Bu hedefler için materyal içerisinde üç ayrı Web 2.0 aracı kullanılması önerilmiştir. Bunlar; grafik yapma olanağı sunan Datawrapper, kavram haritası yapılabilen Forky ve içeriklerin zenginleştirilebileceği sanal pano niteliğindeki Padlet uygulamalarıdır. Öğrencilerin okudukları yazılı metni analiz ederek grafiğe uyarlanabilecek veri çıkarma konusunda beyin fırtınası yapmaları veya metinden çıkarılan grafikleri doğru yorumlayarak bütüncül bakış açısıyla ele alabilmeleri amaçlanmaktadır. Ardından kavram haritalarıyla metne dair öğelerin, sorgulamaların sıralanması ve verilen soruların cevaplanması gerekmektedir. Metni pek çok detayıyla irdeleyen bir öğrencinin olay akışını doğru sıralayabilmesi, metne dair farklı özgün fikirler yürütebilmesi, metne ilişkin unsurları (duygu grafikleri) yorumlayabilmesi ve metni özetleyebilmesi beklenmektedir. Nitekim hazırlanan materyalde, metnin bölümlere ayrılarak duygu grafiklerinin çıkarılması ve beklenmeyen bir karakter olan kuş üzerinden özetlenmesinin istenmesi de bu hedeflere yöneliktir.

5.2.5. Kullanılan program

Materyal tasarımında öncelikle metinden çıkarılan veriler biçimlendirilerek grafiklere dönüştürülmüştür. Bu amaç için “Datawrapper” uygulaması kullanılmıştır. Bu uygulama; kullanıcıların girdiği çeşitli veri ve değişkenleri grafiklere dönüştürmekte, bunları görsel olarak kaydetme veya bağlantı adresi ile paylaşma imkânı sunmaktadır. İçerisinde çizgi grafiğinden, sütun grafiklerine, dağılım tablolarına kadar pek çok farklı şablon barındıran Datawrapper uygulaması, verilerin şemalaştırılması açısından kullanım kolaylığı sağlamaktadır. Kullanıcılar ücretsiz olarak ve üyelik gerektirmeden bu uygulamadan yararlanabilir. Kullanıcılar, yaptıkları grafiklere, tablolara, haritalara açıklamalar ekleyebilir; biçimsel özellikleri yönetebilirler.

Kullanılan bir diğer Web 2.0 aracı ise “Forky” uygulamasıdır. Kavram ve zihin haritaları oluşturmaya yarayan pek çok Web 2.0 aracı bulunmaktadır. Forky de bunlardan biridir. Forky basit arayüzü, ücretsiz olması ve kolay kullanımı açısından pratiklik sağlamaktadır. Kavram veya zihin haritalarında kullanılacak bilgi kutuları oluşturulmakta, bunlar çeşitli ok işareti şekilleriyle birbirine bağlanmakta ve isteğe göre renklendirilebilmektedir. Bağlantı adresi kolayca paylaşılabilen ve gerektiği takdirde üzerinde ekleme çıkarmalar yapılmaya devam edilebilmektedir. Bu bağlantı adresi farklı Web 2.0 araçları içerisine eklenerek de kullanılabilen böylece araçlar arası geçiş imkânı oluşturulabilmektedir.

Materyalin son kısmında ise sanal pano olan “Padlet” uygulaması kullanılmıştır. Padlet renkli arayüzü ile kullanıcıların ilgisini çekme potansiyeline sahiptir. İçerisinde pek çok farklı şablon bulundurmakta ve bağlantı linkini paylaşma olanağı sunmaktadır. Farklı düzenleyicilerin aktif olmasıyla ürün üzerinde etkileşimli tasarım süreci sağlanabilmektedir. Ayrıca görüntüleyenlerin panodaki gönderilere yorum yapma seçeneği de vardır. Diğer Web 2.0 araçlarıyla üretilen ürünlerin buradaki sanal panoya dahil edilebilmesi ayrıca eklenen pencerelere görseller, videolar, dosyalar, bağlantı adresleri ilave edilebiliyor olması uygulamayı işlevsel kılmaktadır.

Datawrapper üyeliksiz kullanım olanağı verirken Forky ve Padlet’e üye bilgileri veya Google hesabıyla giriş yapmak gerekmektedir. Bu materyalde Datawrapper ve Forky araçlarından elde edilen ürünler Padlet ile bütünleştirilmiş, belirlenen metin etrafında bir bütün olarak sunulmuştur.

5.2.6. Etkinlik Erişim Adresi

Datawrapper: <https://www.datawrapper.de/>

Forky: <https://forky.io/graph/dfd709e9-11ea-4714-affe-569f9d29d51f>

Padlet: <https://padlet.com/turkcedeweb2/g-m-kanat-metn-etk-nl-kler-36jroa9t8jjjnye4> Padlet slayt biçimi: <https://padlet.com/turkcedeweb2/g-m-kanat-metn-etk-nl-kler-36jroa9t8jjjnye4/slideshow/wish/2961680479>

5.2.7. Açıklama

Materyalin işlevsel şekilde kullanılabilmesi için öncelikle sanal pano olan Padlet'e eklenmiş metin görselleri öğrencilere incelenir. Öğrencilerin metin başlığını, içeriğini tahmin etmeleri sağlanır. Ardından öğrenciler metni açmalı, örnek ve detaylara dikkat ederek okumalı, gerekli yerleri işaretlemelidir. Öğretmen Padlet üzerinden Forky sitesine erişerek hazırladığı metin incelemesine yönelik soruları öğrencilere açıp cevaplamalarını ister. Ardından öğrencilerin de sorular oluşturmasını ister, şemadaki boş kısımlara dahil eder.

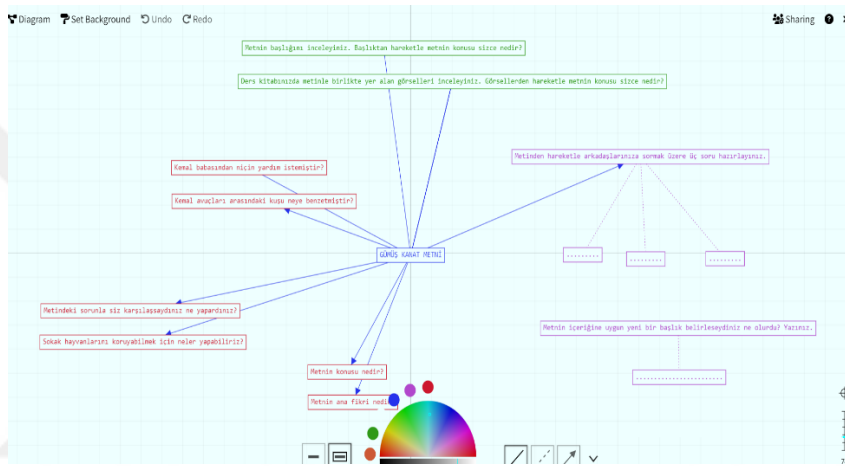
Grafikler çıkarılabilmesi için metin dört bölüme ayrılmıştır. Bu bölümler metindeki duygu akışı ve yoğunluklarına göre tasnif edilmiştir. Metinde vurgulanan ve sezdirilen duygular üzerine düşünülmüş, olay akışı açısından bunlar değerlendirilmiş ve yoğunluk durumuna göre sayısal veriler oluşturulmuştur. Metne hâkim olan beş duygu belirlenerek her bölüm duygular üzerinden değerlendirilmiştir. Gümüş Kanat metnindeki bu beş duygu telaş, hayranlık, sevinç, heyecan, şaşkınlık olarak sıralanmıştır. Metnin her bölümü için Datawrapper uygulamasından çizgi grafiği oluşturulmuştur. Bu grafikler ait oldukları bölümleri temsil etmeleri bakımından sembolik olarak isimlendirilmiştir. İsimler “Türkçe”, “Türk Milleti”, “Kalp”, “Zihin” olarak her bir grafiğe atanmıştır. Bunun sebebi öğrencilerin grafikleri yorumladıktan sonra tespit ettikleri olay akışına göre grafikleri, bölümleri sıralamalarının gerekmesidir. Sıralama sonucunda öğrenciler “Türkçe Türk milletinin kalbidir, zihnidir.” cümlesine ulaşabileceklerdir. Bu aşama özetleme öncesinde gerçekleşmelidir. Öğrenciler grafiklerin hazırlanma ve yorumlanma sürecinde aktifleştirilebilir. Bu aşama eğiticinin hayal gücüne veya planlamasına bırakılmıştır. Öğretmen ister grafikleri hazırlayıp öğrencilerin incelemesine sunabilir isterse öğrencileri iki gruba ayırıp bir grubun grafikleri hazırlamasını diğer grubun yorumlamasını isteyebilir. Çünkü grafiklerin hem veriye dökülüp hazırlanma aşaması hem yorumlanma aşaması analiz ve yorumlama becerilerini geliştirebilecek niteliktedir.

Materyal tasarımının son aşamasında Forky ve Datawrapper aracılığıyla yapılan sunular Padlet üzerinde birleştirilmiştir. Böylece dijital bir pano üzerinde metne dair pek çok boyutu görme imkânı oluşmuştur. Metin inceleme sürecinin son bölümünde öğrencilerden metni “kuş”un gözünden özetlemeleri istenmiştir. Metinde gümüş kanat olarak atıfta bulunan kuşun somutlaştırılması için yapay zekâ aracı Copilot'a “Mikrofonla konuşan, gri renkte bir kuş

resimle” direktifi verilmiş ve bu görsel de metni özetle yönergesiyle birlikte Padlet panosuna eklenmiştir.

Bu etkinliklerle öğrencilerin bilgiyi düzenleme, işleme, yapılandırma, değerlendirme ve üretme becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Bir metni farklı perspektiflerden ele alan birey zihnini çok yönlü kullanmak durumunda kalacak ve hayal gücünün sınırlarını zorlayacaktır. Ortaokul 6. sınıf düzeyindeki öğrencilerin gelişim özellikleri göz önüne alındığında öğrendiklerinin kalıcılığının sağlanmasında etkileşimli etkinliklerin önemi öne çıkmaktadır.

5.2.8. Görseller



Şekil 5.2. Forky uygulaması materyali.



Şekil 5.3. Datawrapper uygulaması materyali.

Bu grafikte Arşivim

2

Geçmişini düzenle

1 Veri Yükle

2 Kontrol Et ve Açıkla

3 Görselleştir

4 Yayınla ve Yerleştir

Verilerinizi nasıl yüklemek istiyorsunuz?



Veri tablosunu kopyalayıp yapıştırın



XLS/CSV yükleme



Google E-Tablosunu Bağla



Harici verileri bağlayın

Verilerinizi kopyalayıp yapıştırın

Verilerinizi (başlık satır/sütun dahil) Excel veya LibreOffice'de seçin ve metin alanına yapıştırın. Ayrıca bilgisayarınızdan bir CSV veya Excel dosyası da yükleyebilirsiniz.

Yalnızca Datawrapper'ı denemek istiyorsanız kullanabileceğiniz bazı örnek veri kümelerinin listesi aşağıda verilmiştir:

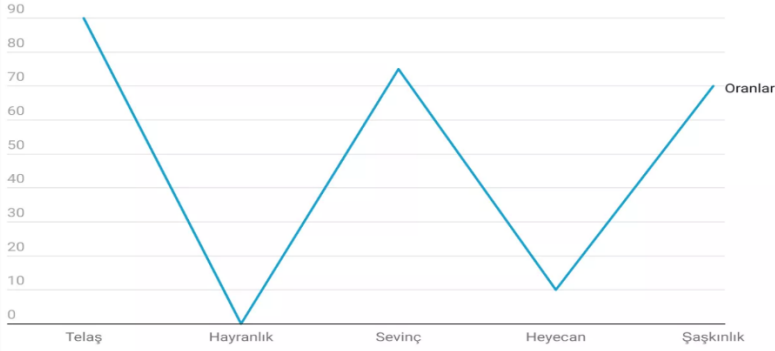
Örnek bir veri kümesi seçin

Kopyaladığınız verileri buraya yapıştırın...

İlerlemek →

KALP BÖLÜMÜ

Duygu Akışının Gösterildiği Grafik



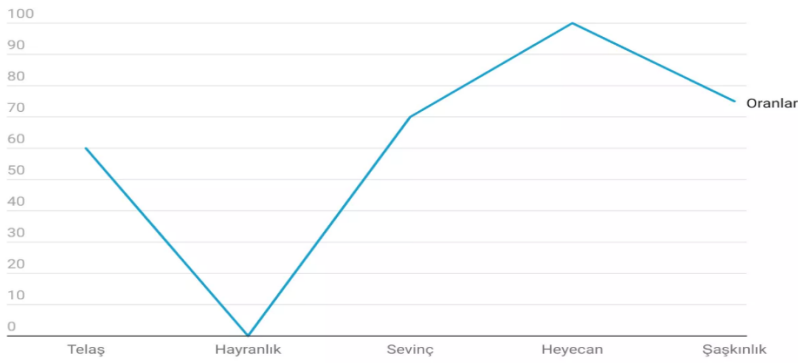
Grafik: Zeynep Yiğit • Kaynak: Türkiye • Oluşturan Datawrapper

"GÜMÜŞ KANAT" METNİ ETKİNLİKLERİ

Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

ZİHİN BÖLÜMÜ

Duygu Akışının Gösterildiği Grafik



"GÜMÜŞ KANAT" METNİ ETKİNLİKLERİ

Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

TÜRK MİLLETİ BÖLÜMÜ

Duygu Akışının Gösterildiği Grafik

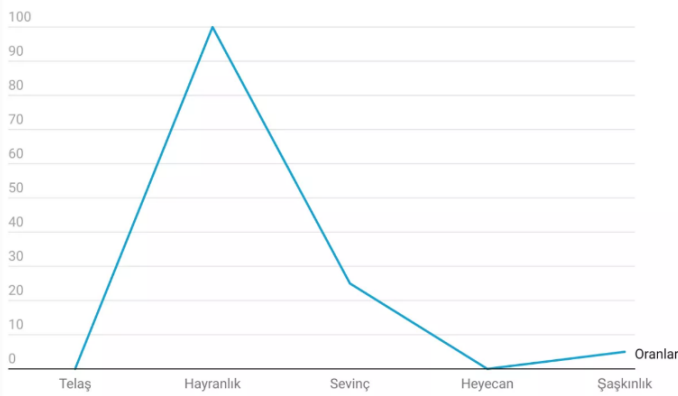


Chart: Zeynep Yiğit • Source: Türkiye • Created with Datawrapper

"GÜMÜŞ KANAT" METNİ ETKİNLİKLERİ

Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

TURKÇE BOLUMU

Duygu Akışının Gösterildiği Grafik

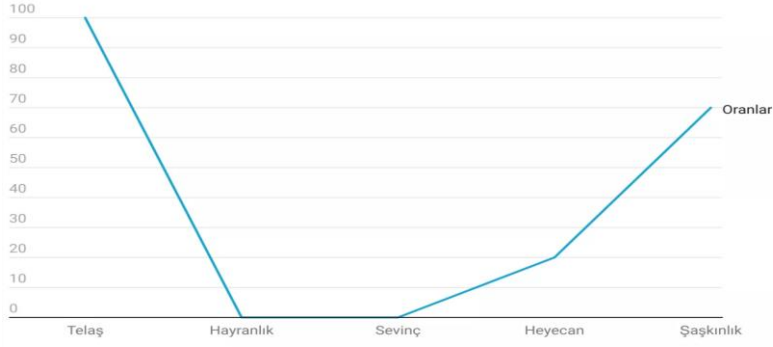


Chart: Zeynep Yiğit • Source: Türkiye • Created with Datawrapper

"GÜMÜŞ KANAT" METNİ ETKİNLİKLERİ

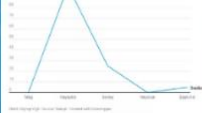
Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

Aşağıda Türkçe ders kitabında yer alan "GÜMÜŞ KANAT" isimli metne dair grafikler verilmiştir. Okuduğunuz metin olay ve duygu akışına göre 4 bölüme ayrılmış ve her bölüm sembolik olarak isimlendirilmiştir (Türkçe-kalp-Türk milleti-zihin bölümü gibi). Olay örgüleri esas alınarak her bölüm için "duygu grafiği" oluşturulmuştur. Bu duygu grafiklerini inceleyip, yorumlayınız. Verilerden hareketle grafiklerin metnin hangi bölümlerine ait olduğunu bulunuz.

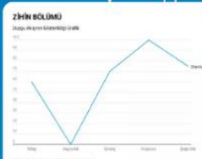
Metinden hareketle...

forkey.io
Forkey
Haydi tıkla, cevapla ve düzenle.

Şekil 5.4. Padlet uygulaması materyali.



Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.





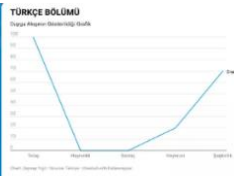
Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

Grafikleri metindeki olayların akışına göre sıraladığınızda bölümlere verilen isimlerle bir cümleye ulaşmaktadırlar. Doğru sıralamayı yaptıktan sonra isimleri birbirine uygun şekilde bağlayarak anlamlı cümleye ulaşınız.

İsim sıralamanızı buraya yerleştiriniz.

'' _____ ''





Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.



Bu grafik metnin hangi bölümüne işaret etmektedir? Grafikteki verilerden hareketle bu bölümde metindeki hangi olayların gerçekleşmiş olabileceğini tartışınız.

Okuduğunuz metni, metindeki kuşun gözünden özetleyiniz.





5.3. Etkinlik 3 - Okuduğum Mektuptan Hareketle Rota Çiziyorum

5.3.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.3.2. Ders adı

Türkçe

5.3.3. Kazanım

T.6.3.13. Metni oluşturan unsurlar arasındaki geçiş ve bağlantı ifadelerinin anlama olan katkısını değerlendirir. (Ama, fakat, ancak, lakin, bununla birlikte ve buna rağmen ifadeleri üzerinde durulur.)

T.6.3.25. Metinler arasında karşılaştırma yapar.

Metinlerin tema, konu, olay örgüsü ve karakterler açısından karşılaştırılması sağlanır.

T.6.3.26. Metin türlerini ayırt eder.

a) Anı, mektup, tiyatro, gezi yazısı türleri öğretilmelidir.

b) Metin türlerine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmemelidir.

T.6.3.31. Metinde önemli noktaların vurgulanış biçimlerini kavrar.

Altını çizmenin, koyu veya italik yazmanın, renklendirmenin, farklı punto veya font kullanmanın işlevi vurgulanır.

5.3.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Bu materyal ile öğrencilerin okuduklarını anlama becerilerinin geliştirilmesi, okuduklarından çıkarım yapmalarının sağlanması, okudukları metindeki anlam bağlantılarını ve yönergeleri takip etmeleri hedeflenmiştir. Bununla birlikte hazırlanan mektup metni üzerinden öğrencilere metin türlerindeki farklılıkların sezdirilmesi, mektup türünün özelliklerinin fark ettirilmesi amaçlanmaktadır. Materyal kullanımı sırasında metin içeriğinin incelenerek ders kitabında okunan diğer metinlerle tema, konu, olay örgüsü ve karakterler bakımından kıyaslanması istenerek metinler arasında karşılaştırma yapılması sağlanır. Çünkü “ileri okur, metindeki örtük anlamları bulabilen, metinler arası okumalar, karşılaştırmalar yapabilen, metni birçok açıdan değerlendirebilen okurdur; yaratıcı ve eleştirel etkileşimli bir okuma gerçekleştirir. İleri okur, okuma öncesi, okuma sırası ve sonrasında okuma faaliyetiyle ilgili birçok etkinlikte bulunur” (Özbay ve Bahar, 2012, s.175).

Metin içi unsurlardan olan geçiş ve bağlantı ifadeleri ise metnin anlam akışını okuyucuya aktaran, metinde bütünlüğü oluşturan önemli öğelerdir. Yardımcı unsurlar olarak nitelenen bağlaçlar, kelime ve cümleleri birbirine bağlayarak bunlar arasında ilgi kuran görevsel biçimbirimler olarak tanımlanmaktadır (Kara, 2023, s.16). Cümleler arasında kullanılan geçiş ve bağlantı ifadelerinin okuyucu tarafından yorumlanma biçimi metnin anlaşılıp anlaşılmadığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bu dilsel öğelerin zihinde yansımalarının değerlendirilmesi ve okunan bilginin işlenmesine olanak sağlanması önem taşımaktadır. Bu kapsamda materyal için mektup türünde bir metin hazırlanmış ve içeriğin öğrenciler tarafından yorumlanması istenerek geçiş ve bağlantı ifadelerinin dikkate alınması istenmiştir. Materyalde öğrencilerin, geçiş ve bağlantı ifadeleri doğrultusunda yönergeleri takip ederek bir yol haritası oluşturması bununla beraber okuduklarını anlama biçimlerinin ortaya konulması hedeflenmiştir.

5.3.5. Kullanılan program

Materyal için ilk olarak “Canva” uygulamasından yararlanılmıştır. Metin türlerinden mektubun ele alındığı bu çalışma için Canva uygulamasından mektup biçimini yansıtan şablonlardan biri seçilmiştir. Etkinlik için özel olarak hazırlanan metin bu şablona uyarlanmıştır. Böylece öğrencilere türün şekilsel özellikleri fark ettirmek istenmiştir. Görselleştirmelerin zihinde kalıcılığı artırması göz önüne alınarak bu yola başvurulmuştur. Üye girişi yaparak kullanılabilen Canva uygulaması, en bilinen Web 2.0 araçlarından biridir. Arayüzü ilgi çekici ve kullanışlıdır. Bunun yanı sıra uygulama; kullanıcılara afiş, poster, kartvizit, sertifika, kartlar vb. gibi çok çeşitli şablonlar sunarak basit bir şekilde tasarımsal öğeler oluşturmaya olanak sağlamaktadır. Hazırlanan öğeler üzerinde iş birlikli çalışma imkânı da sunan bu Web 2.0 aracında tasarımlar görsel olarak kaydedilebilmektedir.

Materyalde kullanılan diğer Web 2.0 aracı ise “Travelboast” uygulamasıdır. Telefon veya tabletlere indirilebilecek formatta geliştirilen bu uygulamanın kullanımı kolaydır. Bu açıdan uygulama, öğrencilerin rahatlıkla üretim yapabilecekleri niteliktedir. Sunduğu harita arka planlarıyla bunlar üzerinde rota çizme olanağı sunan Travelboast’ta seyahatlerde kullanılan farklı araçlar da çizilen rotaya dahil edilebilmektedir. Uygulamada gidilen konumların başlangıç noktası, süreçte uğranan yerler ve varış noktaları aratılıp seçilir; bu konumlar üzerinden bir seyir hattı oluşturulur. Bu hatta kullanılan araçları çeşitlendirmek isteyenler için bazıları ücretli sunulmuştur; bisiklet, yürüyüş sembolü, sıcak hava balonu gibi araçlar bunlara örnek olarak verilebilir. Ancak araba, tren, gemi, karavan, otobüs, uçak gibi seçeneklerden

farklı renkler kullanılarak ücretsiz olarak yararlanılabilir. Hazırlanan video, cihaz hafızasına kaydedilebilmektedir.

5.3.6. Etkinlik erişim adresi

Canva'da hazırlanan mektup metni:

<https://classroom.google.com/c/NjcxNTAwODQzMDE3/m/Njc1MzY3MDkwNjEw/details>

Travelboast seyahat rotası:

<https://drive.google.com/file/d/1OS8VbAI80yUowIVmzPPepRZC1EpBNks/view>

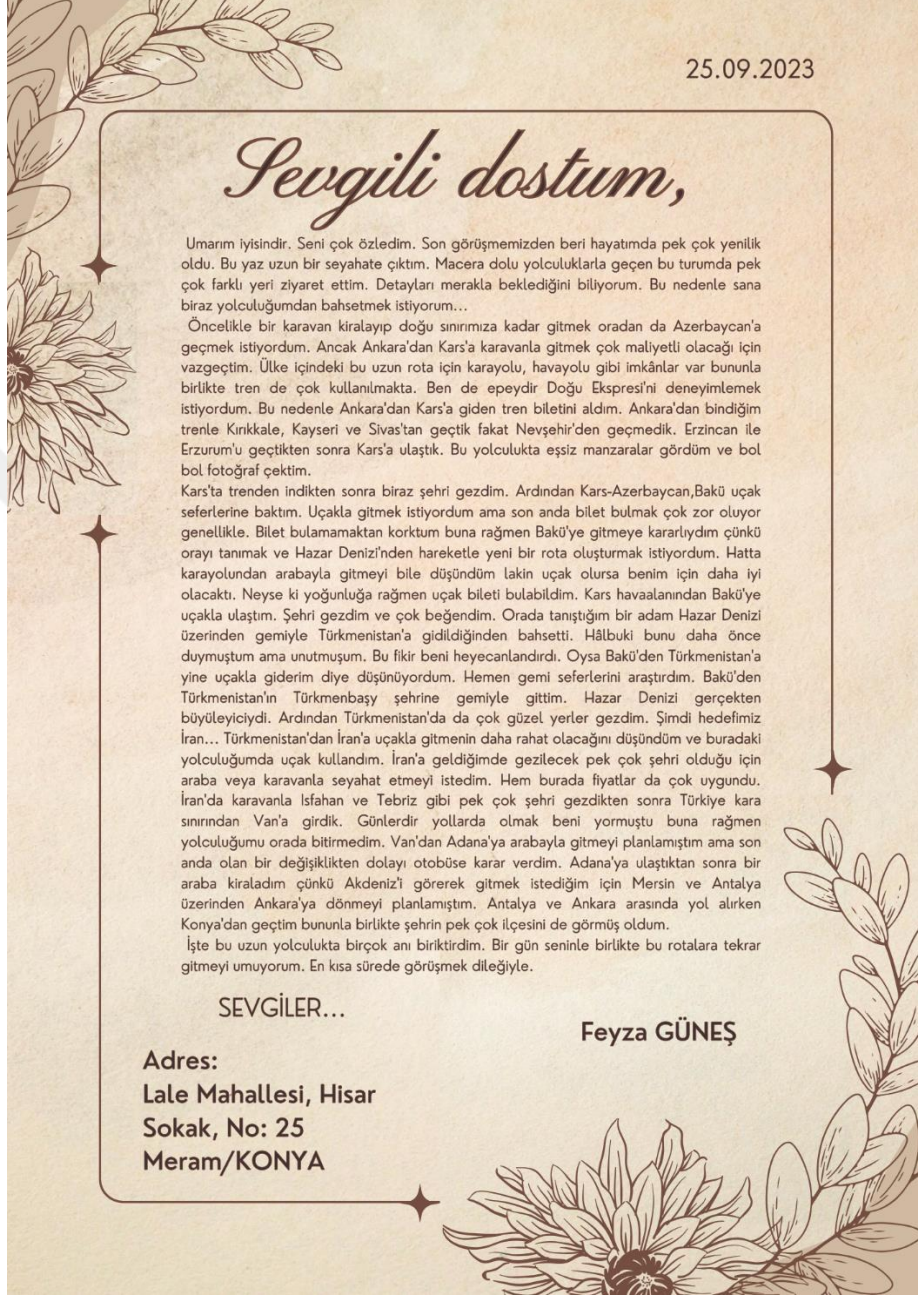
TRAVELBOAST

5.3.7. Açıklama

Materyal kapsamında öğrenciler için 6. sınıf düzeyinde yer alan metin türlerinden mektup biçiminde bir metin kaleme alınmıştır. Metin, kazanımda hedeflenen geçiş ve bağlantı ifadelerini içerecek şekilde kurgulanmıştır. Mektup türünde ele alınan metin, Canva uygulaması ile biçimlendirilmiştir. Canva uygulamasından mektup şablonlarından biri kullanılmış, bu türün biçimsel özellikleri yansıtılmaya çalışılmıştır. Öğrencilerin önce mektup türünün özelliklerine dikkat etmeleri ve metin türüne dair fikir yürütmeleri gerekmektedir. Türün görselleştirilerek öğrencilere sunulmasıyla zihinde kalıcılığının artırılması ve diğer türlerden farkının belirtilmesi hedeflenmiştir. Ardından yazılan mektup incelenmeli, içinde yer alan geçiş ve bağlantı ifadeleri üzerinde durulmalıdır. Öğrencilerden okudukları metindeki geçiş ve bağlantı ifadelerini not almaları istenmelidir. Ayrıca akıllı tahtadan metni açan öğretmen, metindeki geçiş ve bağlantı ifadelerinin altını çizer/boyar. Böylece öğrenciler tarafından metindeki önemli noktaların vurgulanış şekillerinin kavranması sağlanır. Bu ifadelerin anlama olan katkısından hareketle öğrencilerin Travelboast isimli uygulamayı kullanarak harita üzerinden bir seyahat rotası oluşturması beklenmektedir. Metin analiz edilerek gidilen konular, bahsedilen araçlar dikkate alınmalı kullanılan geçiş ve bağlantı ifadelerinin metne katkısı irdelenmeli bu doğrultuda süreç öğrenci tarafından en doğru şekilde tasarlanmaya çalışılmalıdır. Öğrencinin anlama becerisi ve örneklere, detaylara olan dikkatini ölçmeye de yarayabilecek bu etkinlikte hayal gücü önemli rol oynamaktadır. Ders sürecinde öğretmenin konuya ilişkin hazırladığı metin üzerinden öğrencilere rotalar yaptırılabilceği gibi öğrencilerin belirlenen metin türünde geçiş ve bağlantı ifadeleriyle yazdıkları kısa metinler üzerinden rotalar hazırlamaları da istenebilir. Okunan metin üzerinden akıllı tahtadan (telefonun veya bilgisayarın ekran yansıtma özelliğinden yararlanılabilir) öğrencilerin hep birlikte etkinlikte aktif olarak ortak

bir rota hazırlamaları da sağlanabilir. Bahsedilen Web 2.0 araçları her durumda eğitimcilere ve öğrencilere hedefe yönelik işlevsel uygulama alanı sunma potansiyelindedir.

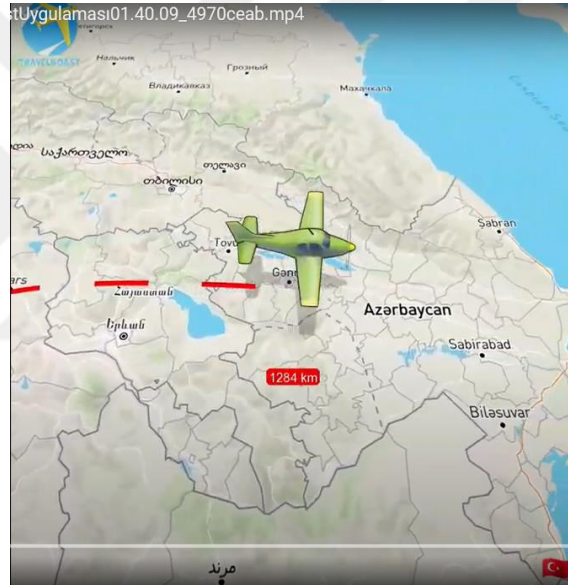
5.3.8. Görseller

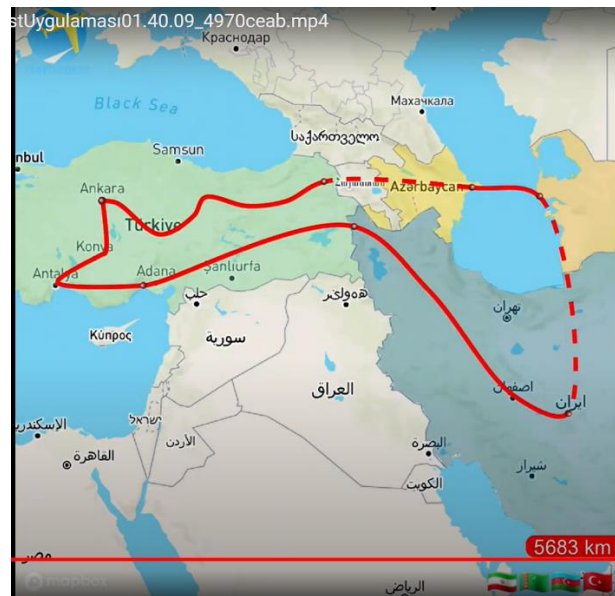
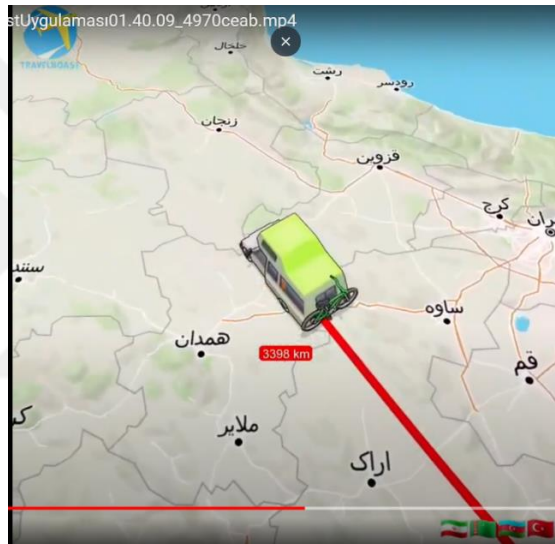
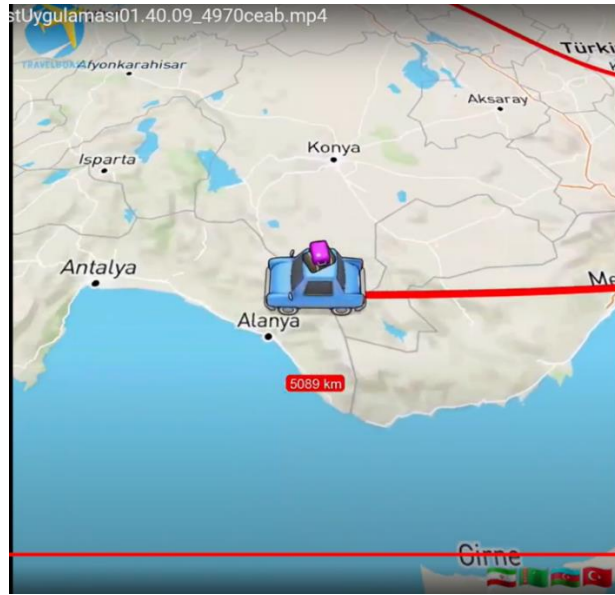


Şekil 5.5. Canva uygulaması materyal.



Şekil 5.6. Travelboast uygulaması materyal.





5.4. Etkinlik 4 – Zamirli Gökyüzünde Bir Pilot

5.4.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.4.2. Ders adı

Türkçe

5.4.3. Kazanım

T.6.3.12. Zamirlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.

5.4.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Materyal, derste zamirler konusunun işlenmesinin ardından öğrencilerin konuyu pekiştirebilmelerini amaçlamaktadır. Öğrencilerin ilgisini çekecek ve onlara eğlenerek öğrenebilecekleri bir materyal sunulması hedeflenmektedir. “Teknolojik araçlardan yararlanılarak yapılandırılan öğrenme ortamlarında gerçekleştirilen dil bilgisi öğretiminin, öğrenenlerin dikkatini belirli bir dil bilgisi biçimine çekerek onların bu biçimi dilbilimsel olarak anlamalarına ve/veya anlama ve/veya anlatma süreçlerinde işleyerek içselleştirmelerine yardımcı olacağını söyleyebiliriz” (Eroğlu, 2023, s.297). Bu doğrultuda bir oyun olarak tasarlanan materyalde, puan toplama özelliğinin ve kendisine tanımlı canları bitirmeden oyunun sonuna ulaşma şartının öğrencileri güdülemesi beklenmektedir. 6. sınıf düzeyindeki çocukların gelişim düzeyleri ve ilgi alanları düşünüldüğünde oyunlaştırılmış materyallerin daha çok ilgi çekeceği varsayılarak zamirler konusu uçak ve bulutlardan oluşan bir oyun şeklinde sunulmuştur. Oyunda öğrencinin cevapları doğrultusunda attığı adımların doğru mu yanlış mı olduğunun anında dönütle görülebilmesinin öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirmesi beklenmektedir.

5.4.5. Kullanılan program

Materyalde Wordwall Web 2.0 aracı kullanılmıştır. Wordwall çoktan seçmeli sorulardan eşleştirme, doğru-yanlış, sıralama, cümle ve kelime tamamlama, kelime arama sorularına kadar birçok değerlendirme biçimi üretmeye imkân tanımaktadır. Uygulama, bu soruları görsel biçimlendirmelerle etkileşimli şekilde sunmaya elverişlidir. Ayrıca kullanım kolaylığı ve basit bir arayüze sahip olması açısından öne çıkmaktadır. E-posta veya Google hesaplarıyla üye girişi yapıldıktan sonra verilen şablonlar arasından ders içerikleriyle tasarım yapmaya başlanabilmektedir. Bu Web 2.0 aracıyla içerikler; oyunlaştırılarak sunulabildiği gibi flash kartlar, anagramlar, çarklar, etiketli diyagramlar, bulmacalar gibi farklı biçimlerle de sunulabilmektedir. Wordwall, eğitimciler için zengin bir tasarım kaynağı sunması bakımından

önemli ve işlevsel bir araçtır. Uygulama; kullanılan şablonlar için çeşitli arka plan seçenekleri, yazı fontları sunmaktadır ve öğrenciler için ilgi çekici niteliktedir. Platformda hazırlanan materyaller konuya ilişkin etiketler eklenerek kategorize edilebilmekte böylece başka kullanıcıların da istifadesine sunulabilmektedir. Bu yönüyle Wordwall, ders veya hedeflenen konular bazında bir materyal arşivi de oluşturmaktadır.

5.4.6. Etkinlik erişim adresi

<https://wordwall.net/resource/71950417/c%3%bcmlelerde-tespit-etti%c4%9finiz-zamirlerle-kar%c5%9f%c4%b1lad%c4%b1klar%c4%b1-isimleri>

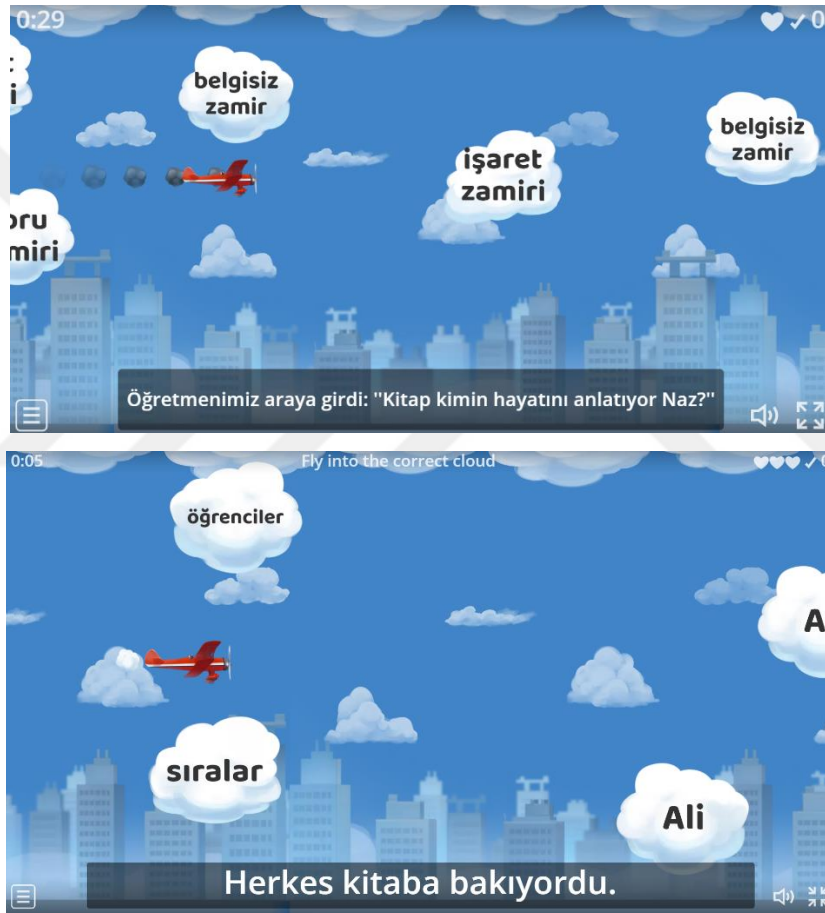
5.4.7. Açıklama

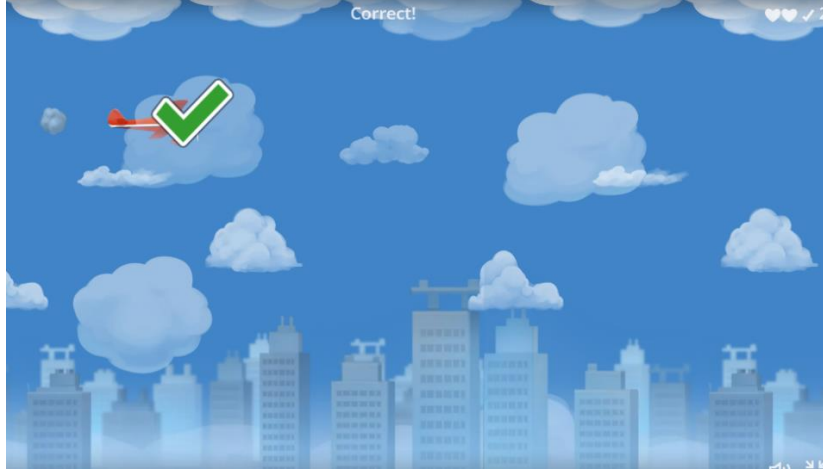
Materyal tasarlanırken öncelikle Türkçe ders kitabında zamirler konusunun hangi örnekler üzerinden ele alındığı araştırılmıştır. Bu örnekler üzerinden hangi zamir türlerine vurgu yapıldığı not alınmıştır. Tasarım için Wordwall uygulamasındaki şablonlardan uçak oyunu kullanılmıştır. Oyun şu şekilde kurgulanmıştır: İçerisinde zamirlerin olduğu cümleler ile zamirle karşılanabilecek isimlerin yer aldığı bazı cümleler yazılmıştır. Öğrenci oyuna başladığında “Cümlelerden hareketle uygun zamir ve isim eşleştirmeleri için uçağınızla doğru bulutlardan geçip yanlışlara çarpmayınız” yönergesiyle karşılaşır. Oyun başladığında gökyüzünde, bulutlar arasında seyir hâlinde olan kırmızı bir uçak belirir. Her bir bulutun üzerinde cümlede isteneni karşılayacak doğru ve yanlış cevaplar yazmaktadır. Oyunu oynayan öğrenciden istenen; yönerge doğrultusunda uçağıyla doğru cevabın olduğu bulutların üstünden geçerek yoluna devam edebilmesi, yanlış bulutlara çarpmamasıdır. Oyuncuların üç adet canı vardır, üç kez yanlış buluta çarpan uçak artık yoluna devam edemez ve oyundan çıkarılır. Oyun sonunda süre ve doğru sayısı esas alınarak sıralama yapılan skor tablosu görülmektedir. Materyal tek seferde oluşturulup biten bir özellikte değildir; süreç içinde üzerinde düzenlemeler yapmaya müsaittir. Yapılan oyunların bağlantı adresleri farklı platformlarda paylaşılabilir. Materyal ile öğrencilere zamirlerin bağlam içerisinde isimleri nasıl karşıladıkları, ismin yerine hangi şekillerde kullanıldıklarının sezdirilmesi hedeflenmiştir.

5.4.8. Görseller



Şekil 5.7. WordWall uygulaması materyal.





5.5. Etkinlik 5 - Okuduklarından Çıkarımlarda Bulunan Jokey

5.5.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.5.2. Ders adı

Türkçe

5.5.3. Kazanım

T.6.3.29. Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur.

Neden-sonuç, amaç-sonuç, koşul, karşılaştırma, benzetme, örneklendirme, duygu belirten ifadeler, abartma üzerinde durulur.

T.6.3.30. Görsellerle ilgili soruları cevaplar.

a) Öğrencilerin haber fotoğrafları ve karikatürleri yorumlayarak görüşlerini bildirmeleri sağlanır.

b) Haberi/bilgiyi görsel yorumcuların nasıl ilettiklerinin sorgulanması sağlanır.

5.5.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Öğrencilerin okuduklarıyla, gördükleri resimlerle, karşılaştıkları uyaranlarla ilgili çıkarım yapmaları ve bu sürecin etkileşimli olarak gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir. Ele alınan kazanımda belirtilen “neden-sonuç, amaç-sonuç, koşul, karşılaştırma, benzetme, örneklendirme, duygu belirten ifadeler, abartma üzerinde durulur” ifadesinden hareketle her bir kavramla ilgili içerikler oluşturulup tasarlanan oyuna yerleştirilmiştir. Materyalin bir pekiştirme etkinliği olarak kullanılabilmesi amaçlanmıştır.

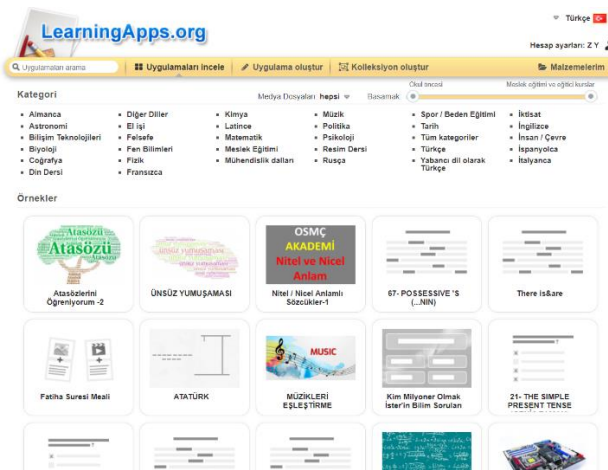
Pekiştirme çalışmaları, genellikle ders sonlarında gerçekleştirilen ve bir ünitenin veya konunun içselleştirilerek bütüncül bir şekilde öğrenimini sağlayan uygulamalardır. Bu uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin hem konuyla ilgili tekrar yapabilmeleri sağlanmakta hem de eksik kalan noktalar tespit edilerek bu eksiklikleri giderme yoluna gidilebilmektedir. Böylelikle öğretimi tamamlanmış bir konu veya ünitenin içselleştirilmesi gerçekleştirilebilir. Fakat bu çalışmaların içeriği ve şekli tekdüzelikten ziyade ilgi çekici olmalı ve öğrenci aktifliği barındırmalıdır. (Karadağ ve Garip, 2021, s.25)

Materyalde öğrencilerin birer jokey rolüne girip atlarıyla yarıştıkları hipodrom temasıyla tasarlanmış oyun şablonu kullanılmıştır. Rekabet ortamı sunan materyal sayesinde öğrencilerin verilen sorulara dikkat kesilmek ve doğruyu bulmak noktasında artan bir motivasyona sahip olmaları hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda öğrenilen bilgilerin kalıcılığının fazla olması da beklenmektedir. Çünkü öğrenci oyunda aktif roledir, yaparak

yaşayarak öğrenmelerin etki alanı da bilinmektedir. Materyaldeki içerikler, okunacak cümlelerin yanı sıra farklı uyaranlar çerçevesinde görsel ve işitsel öğelerle de zenginleştirilmiştir. “Görsellerle ilgili soruları cevaplar” kazanımından hareketle materyal içerisinde öğrencilerin çıkarım yapmalarını sağlayacak şekilde görsel öğeler de kullanılmış, öğrencilerin bunları yorumlayarak görüş bildirebilmesi hedeflenmiştir.

5.5.5. Kullanılan program

Materyalde Web 2.0 araçlarından “LearningApps” uygulaması kullanılmıştır. Üye girişinin ardından ücretsiz şekilde onlarca şablondan yararlanılabilecek olan uygulama, eğitimciler ve öğrenciler için işlevsel çoklu eğitim ortamları sunmaktadır. Uygulama; çoktan seçmeli, boşluk doldurma, eşleştirme, doğru-yanlış, sıralama vb. gibi pek çok soru biçiminin etkileşimli olarak tasarlanmasına olanak sağlamaktadır. Sunulan farklı oyun temalarıyla içeriklerin oyunlaştırılmasına ve çoklu katılıma imkân tanınmaktadır. Kullanıcılar görsel, işitsel öğeleri içeriklerine ekleyebilmektedirler. LearningApps’te derslere ve çeşitli konu başlıklarına göre kategoriler oluşturulmuştur. Bu özellik, eğitimcilere kullanım kolaylığı sağlanması ve bir materyal havuzu sunulması bakımından uygulamayı öne çıkarmaktadır. Uygulamada hazırlanan materyaller herkesle paylaşılıp bu havuzlara dahil edilebilmektedir. Kullanıcı tercihinin bağlı olarak yayınlanmama seçeneği olmakla birlikte materyal bağlantı adresi sadece istenen kişilerle de paylaşılabilir. Hazırlanan ürünler üzerinden düzenleme, ekleme, çıkarma gibi özellikler süreç boyunca aktiftir.



Şekil 5.8. LearningApps uygulamasının arayüzü.

5.5.6. Etkinlik erişim adresi

<https://learningapps.org/watch?v=pn6dxbpd524>

5.5.7. Açıklama

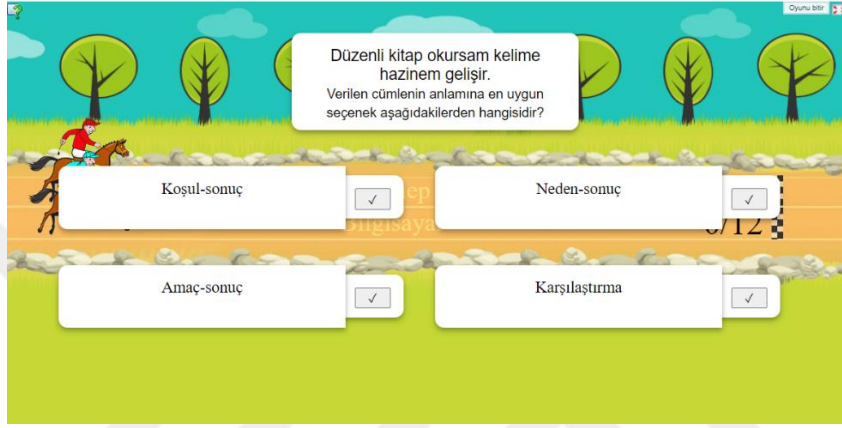
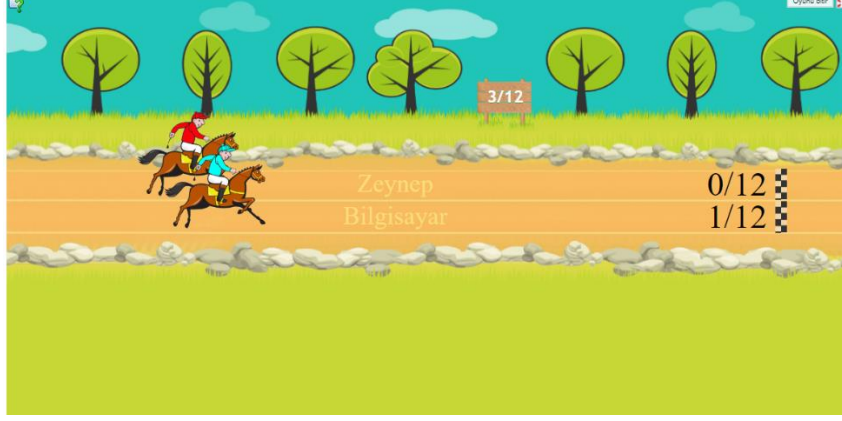
Materyal tasarlanırken ilk olarak kazanımın verdiği cümle yapılarının ders kitabında ele alınış şekli araştırılmıştır. Bunlar listelenmiştir. Ayrıca diğer metinlerden de içeriğe eklenebilecek anlam özelliklerine sahip cümleler çıkarılmaya çalışılmıştır. Böylece öğrencinin öğrendiği konuyu bağlam içerisinde bütünleştirmesi amaçlanmıştır. Bununla beraber oyun içeriğinde özgün örnekler de oluşturulmuştur. LearningApps uygulamasındaki oyun temalarından yarışma formatı içerdiği için at yarışı oyunu seçilmiş ve bu oyundaki yarış unsuru olarak çıkarım yapılabilecek cümleler, görseller ve müzik ögesi kullanılmıştır. Bunların hepsi kazanımın yönlendirdiği “neden-sonuç, amaç-sonuç, koşul, karşılaştırma, benzetme, örneklendirme, duygu belirten ifadeler, abartma üzerinde durulur” ifadesini kapsayacak şekilde kurgulanmıştır. Örneğin cümleler verilerek bunların neden-sonuç, amaç-sonuç, koşul anlamlarından hangisini karşıladığı karşılaştırma, benzetme, örneklendirme, abartma, duygu belirten ifadeleri içerip içermediği sorgulanmıştır. Bununla beraber bazı görseller verilip örneğin “Amaç-sonuç cümlesiyle bu görseli nasıl yorumlarsınız?” tarzında sorular eklenmiştir. Yine Ezgi'nin Günlüğü müzik grubuna ait “Hişt hişt” isimli şarkının Youtube bağlantı linki oyun içerisine yerleştirilerek barındırdığı anlama dair yorumlama çalışması yaptırılmıştır. Duygu belirten ifadeleri vurgulamak için sesin oyuncuda uyandırdığı çağrışımlardan yararlanılmıştır.

Tasarlanan oyunun bağlantı adresi paylaşılabilen ve materyale özel QR kod oluşturulabilmektedir. Öğrenciler, bu bağlantı yöntemleriyle materyale erişip kendi kendilerine veya eş zamanlı olarak birbirleriyle oyun oynayabilmektedir.

5.5.8. Görseller



Şekil 5.9. LearningApps uygulaması materyal.



Biz akıllı tahtayı yan sınıftan daha fazla kullanıyoruz.
Verilen cümlenin anlamına en uygun seçenek aşağıdakilerden hangisidir?

Karşılaştırma Abartma

Amaç-sonuç Benzetme

Verilen resimden hareketle yazılabilecek en doğru amaç-sonuç cümlesi aşağıdakilerden hangisidir?

Araba kırmızı ışıkta durursa yayalar güvenli bir şekilde karşıya geçebilir.

Araba kırmızı ışıkta durmak için frene bastı.

Kırmızı araba öndeki arabadan daha hızlı gidiyor.

Araba kırmızı ışıkta durmadığından kaza yaptı.

Dinlediğiniz müziğin verdiği hisle uyumlu olması beklendiğinde aşağıdaki cümlelerden hangisi kurulabilir?

Kemal, babasına bakınca sevgi ve hayranlık duygusu yüreğini kapladı.

Kemal, bir an ne yapacağını bilmez bir hâlde olduğu yerde kaldı.

Dışarıdan bir ses duyuldu. İlk önce aldırmadı. Fakat sonra bu seste bir yalvarış bir çağırış var gibi geldi.

Kemal gürültü olduğu için sinirlendi.

5.6. Etkinlik 6 - Gezi Yazısını Çok Boyutlu Keşfediyorum / Afyon Başlıklı Metin Örneği

5.6.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.6.2. Ders adı

Türkçe

5.6.3. Kazanım

T.6.3.1. Noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okur.

T.6.3.2. Metni türün özelliklerine uygun biçimde okur.

Öğrencilerin seviyelerine uygun, edebî değeri olan şiirleri ve kısa yazıları türünün özelliğine göre okumaları ve ezberlemeleri sağlanır.

T.6.3.4. Okuma stratejilerini kullanır.

Sesli, sessiz, tahmin ederek, not alarak, soru sorarak, okuma tiyatrosu ve hızlı okuma gibi yöntem ve teknikleri kullanmaları sağlanır.

T.6.3.15. Görselden ve başlıktan hareketle okuyacağı metnin konusunu tahmin eder.

T.6.3.17. Metinle ilgili soruları cevaplar.

Metin içi ve metin dışı anlam ilişkileri kurulur.

T.6.3.22. Metindeki hikâye unsurlarını belirler.

Olay örgüsü, mekân, zaman, şahıs ve varlık kadrosu, anlatıcı üzerinde durulur.

T.6.3.24. Metnin içeriğini yorumlar.

a) Yazarın olaylara bakış açısının tespit edilmesi sağlanır.

b) Metindeki öznel ve nesnel yaklaşımların tespit edilmesi sağlanır.

c) Metindeki örnek ve ayrıntılara atıf yapılması sağlanır.

T.6.3.25. Metinler arasında karşılaştırma yapar.

Metinlerin tema, konu, olay örgüsü ve karakterler açısından karşılaştırılması sağlanır.

T.6.3.26. Metin türlerini ayırt eder.

a) Anı, mektup, tiyatro, gezi yazısı türleri öğretilmelidir.

b) Metin türlerine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmemelidir.

5.6.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Materyal; öğrencilerin okuduğu metin üzerinde yaratıcı düşüncelerini, çok yönlü bakış açısı geliştirmelerini, okuduklarını analiz etmelerini, metin ekseninde araştırma becerilerini geliştirmelerini, metin türlerinden gezi yazısı türünü kavramalarını, öğrendiklerini kendilerinin yapılandırabilmelerini amaçlamaktadır. Bu doğrultuda Türkçe ders kitabından alınan gezi yazısı türünde yazılmış “Afyon” metni kullanılarak içeriği dijital olarak zenginleştirmenin yolları aranmıştır. Materyal içeriğinde metnin hikâye unsurları irdelenerek ayrı ayrı tasarlanmış bununla öğrencilerin dikkatinin metindeki olay örgüsü, zaman, mekân, anlatıcı, şahıs ve varlık kadrosuna çekilmesi hedeflenmiştir. Metinde okunanların somutlaştırılması adına materyal içeriğini zenginleştirmek için çeşitli görseller, videolar, müzikler, ses kayıtları ve haritalardan yararlanılmıştır. Özçelik vd. (2024) okuma alanında ders kitabında bulunan etkinliklerin kazanımların beceri hâline getirilmesinde önemli etkenlerden olduğunu söyleyerek bu etkinliklerin her zekâ alanına hitap etmesi gerektiğini bunun çocukların potansiyelinin açığa çıkarılmasında önemli bir işleve sahip olduğunu vurgulamıştır (s.19). Bununla beraber çoklu zekâ kuramına göre hazırlanan etkinliklerin öğretimin verimini artıracığı böylelikle çocukların kendileri için uygun olan öğrenme ortamlarıyla karşılaşacakları için öğretimin zevkli ve kolay ilerleyeceği belirtilmiştir (Özçelik vd., 2024). Hazırlanan materyal bu amaçlar doğrultusunda sözel, görsel, işitsel, mantıksal öğeler barındıracak şekilde bütüncül olarak kurgulanmıştır.

5.6.5. Kullanılan program

Materyal hazırlama sürecinde Thinglink, Pexels, Youtube, Google Haritalar isimli araçlardan yararlanılmıştır. Web 2.0 araçlarından olan “Thinglink” çeşitli kaynakları bir araya getirerek bağlantı adreslerinin bir kompozisyon olarak sunulmasına olanak tanımaktadır. İçerisine kullanıcıların kurguladığı konu ve bağlantılar çerçevesinde çeşitli görseller, videolar, ses kayıtları, müzikler, üç boyutlu haritalar, diyagramlar eklenebilmektedir. Thinglink’te, farklı sitelerden alınarak kullanılmak istenen veriler cihaza indirmeye gerek kalmadan bağlantı adresleriyle doğrudan ilişkilendirilebilmektedir. Bu durum, içerikleri zenginleştirmeye olanak sağlamaktadır. Uygulamada üye girişi yapıldıktan sonra hazırlanan materyal üzerinde düzenlemeler yapılmaya devam edilebilmektedir. Ayrıca şayet bir materyalin bağlantı adresi

diğer kişilerle paylaşıldıktan sonra yeni bir düzenleme yapıldıysa güncellemeler senkronize bir şekilde mevcut bağlantı adresi üzerinde de yapılmaktadır. Bu nedenle ürün üzerindeki her düzenleme sonrası yeniden bağlantı adresi paylaşımına gerek kalmamakta ve kullanım kolaylaşmaktadır. Ayrıca hazırlanan materyaller cihazlara da kaydedilebilmektedir. Thinglink platformunda kullanılacak görsellerin seçimi Pexels sitesinden yapılmıştır. Site, telif durumu olmadan kullanılabilir ücretsiz görsel havuzu sunmaktadır. Thinglink'e eklenen video ve müziklerin bağlantı adresleri de Youtube'dan alınmıştır. Materyalde kullanılan üç boyutlu harita görünümü için Google Haritalar bağlantısından yararlanılmıştır.

5.6.6. Etkinlik erişim adresi

<https://www.thinglink.com/card/1827351940330160996>

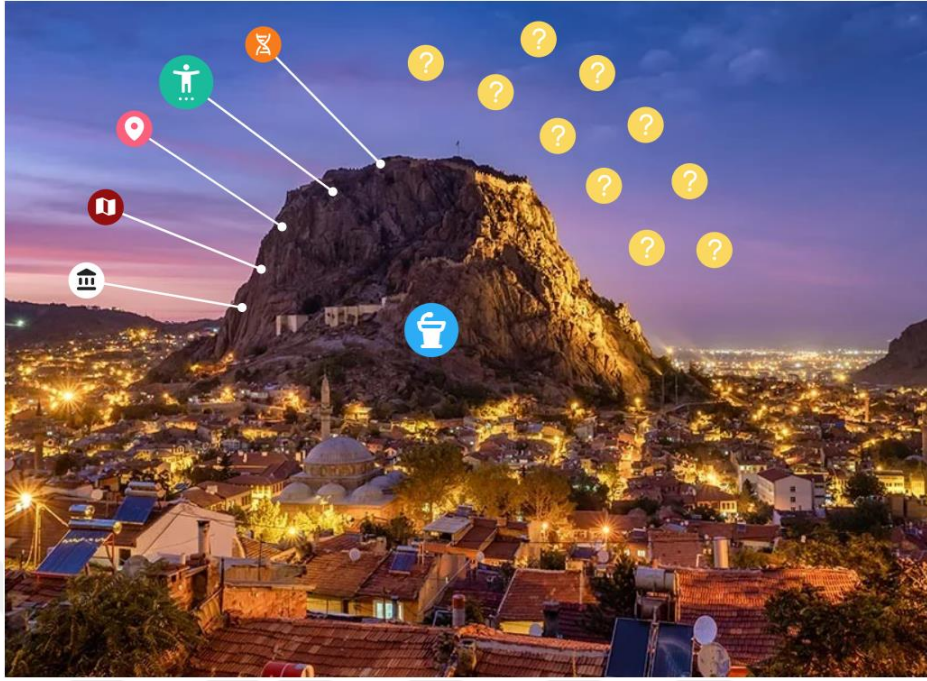
5.6.7. Açıklama

Materyal için hedeflenen kazanımlar doğrultusunda Türkçe ders kitabından gezi yazısı türündeki “Afyon” başlıklı metin seçilmiştir. Materyalde arka plan görseli olarak Afyon’un en önemli simgelerinden olan Karahisar Kalesi’nin akşam vaktinde çekilmiş bir fotoğrafı kullanılmıştır. Metin merkeze alınarak Thinglink üzerinde yedi ayrı kategori oluşturulmuştur. Kategoriler şu başlıklardadır: Zaman, mekân, şahıs ve varlık kadrosu, harita, video belgesel, söz metinde (metin türü tanıtımı), sorular. Metinde verilen örnek ve detaylar doğrultusunda bu kategorilere görseller, videolar ve işitsel unsurlar eklenmiştir. Şahıs ve varlık kadrosuna metinde bahsedilen herkes için tek tek temsili görseller eklenmiştir. Ayrıca metinde bahsedilen rota göz önüne alınarak metne ilişkin tahminler doğrultusunda ailenin yolculukta dinlemiş olabileceği “Karahisar Kalesi” şarkısı fon müziği olarak bu kategoriye eklenmiştir. Mekân bölümüne gelindiğinde ise Afyon gezi atlasının olduğu harita görselleri görülmektedir. Bu bölümde mor bir kutucuk açılarak “Afyon Gezi Rehberini İzlemek İçin Tıkla” yönergesi oluşturulmuş ve oradan Youtube’da yer alan “Afyon'da Gezilecek Yerler-Mutlaka Görmeniz Gereken 44 Yer” başlıklı videoya yönlendirme yapılmıştır. Metinde ismi geçen pek çok konum da bu videoda tanıtılmaktadır. Diğer bir kategori ise haritadır. Buraya tıkladığı anda kullanıcılar doğrudan Google Haritalar’ın üç boyutlu olarak gezinti yapılabilen haritasına yönlendirilmektedir. Kullanıcılar bu bağlantıya gittiklerinde kendilerini Afyon Kalesi’nin zirvesinde bulacaklardır. Video belgesel kategorisine ise gömülü video özelliği kullanılarak Youtube bağlantı adresiyle “2 Dakikada Afyon” başlıklı video eklenmiştir. Tasarlanan Thinglink sayfasının ortasında mavi dairede kürsü simgesiyle gösterilen “Söz Metinde” başlıklı bir kategori oluşturulmuştur. Burada metni diğer türlerden ayıran özellikleri dikkate alınarak

metnin ağızından bir konuşma paragrafı yazılmıştır. Metin, âdeta kendini tanıtıyormuş gibi konuşturulmuştur. Seslendirme özelliği kullanılarak ses kaydı eklenmiş; buraya yazılan metnin noktalama işaretleri, vurgu ve tonlama esaslarına uyularak sesli okunması sağlanmıştır. Bu aşamada türe dair verilen bilgilerin genel çerçevesinin tartışılması hedeflenmiştir. Soru kategorisinde ise on adet soruya yer verilmiştir. Metin merkeze alınarak oluşturulan sorular Web 2.0 aracına aktarılmış ve çeşitlendirilmiştir. Bu kapsamda ders kitabındaki soruların yanına yeni sorular da eklenmiştir. Bu sorular arasında yer alan “Metnin yazarı şahıs kadrosu içinde yer almakta mıdır?”, “Metni okuyucuya kim anlatmaktadır?”, “Metin nasıl bir bakış açısıyla yazılmıştır?” soruları yazarın bakış açısını sezdirmeye yöneliktir. Metindeki detaylara yönelik bilgi düzeyinde sorular olmasının yanında kavrama, analiz, değerlendirme, sentez becerilerine yönelik de sorulara yer verilmiştir. Örnek olarak “Afyon'a komşu olan iller hangileridir?”, “Yazar ve ailesinin gezecekleri yerlerin özelliklerini araştırma sebepleri nelerdir?”, “Bir şehir kuracak olsanız şehrinizin hangi özelliklere sahip olmasını isterdiniz?” gibi sorular verilebilir.

Eğitimciler bu Web 2.0 araçlarını kullanarak okuma metinlerini etkileşimli hâle getirebilir, metin içeriklerini detaylandırabilir, ders içinde öğrencilere ilgi çekici, dolu bir materyal sunabilirler. Bireysel ders planlarına göre bu içeriği öğrencilerle birlikte tasarlayabilir yahut görevlendirmeler yaparak her öğrencinin platform üzerine metin odaklı eklemeler yapmasını isteyebilirler. Özellikle “Söz Metinde” kategorisini metinden yapılan çıkarımlar doğrultusunda öğrencilerle birlikte kurgulayıp yazdırmanın ve sesli okumalar yaptırarak ses kayıtlarını eklemenin verim sağlayacağına inanılmaktadır. Metin okuma sürecinin başından sonuna kadar öğrencilerin tahmin yürütmelerine fırsat tanınmalıdır. Ayrıca metindeki detaylar analiz edilirken öğrenciler öznel ve nesnel yargılar üzerine düşündürülmeli, içerik tasarlanırken detayların göz önüne alınması gerektiği hatırlatılmalıdır.

5.6.8. Görseller



(<https://www.odamax.com>)

Şekil 5.10. Thinglink uygulaması materyal.



MEKÂN

Eskişehir, Afyon, Karahisar Kalesi, İhsaniye Kervansarayı, Emre Gölü, Kayıhan Göynüş Vadisi, Kaya Kiliseleri, Termal Otel, Mermer Ocakları, İsehisar Peribacaları

[Afyon Gezi Rehberini İzlemek İçin Tıkla](#)

(<https://www.frigyolu.com/frigyuruyusyolu-tanitim.pdf>)

Afyon'da Gezilecek Yerler | Mutlaka Görmeniz Gereken 4

YouTube - gezilesiyer - Mar 8, 2023



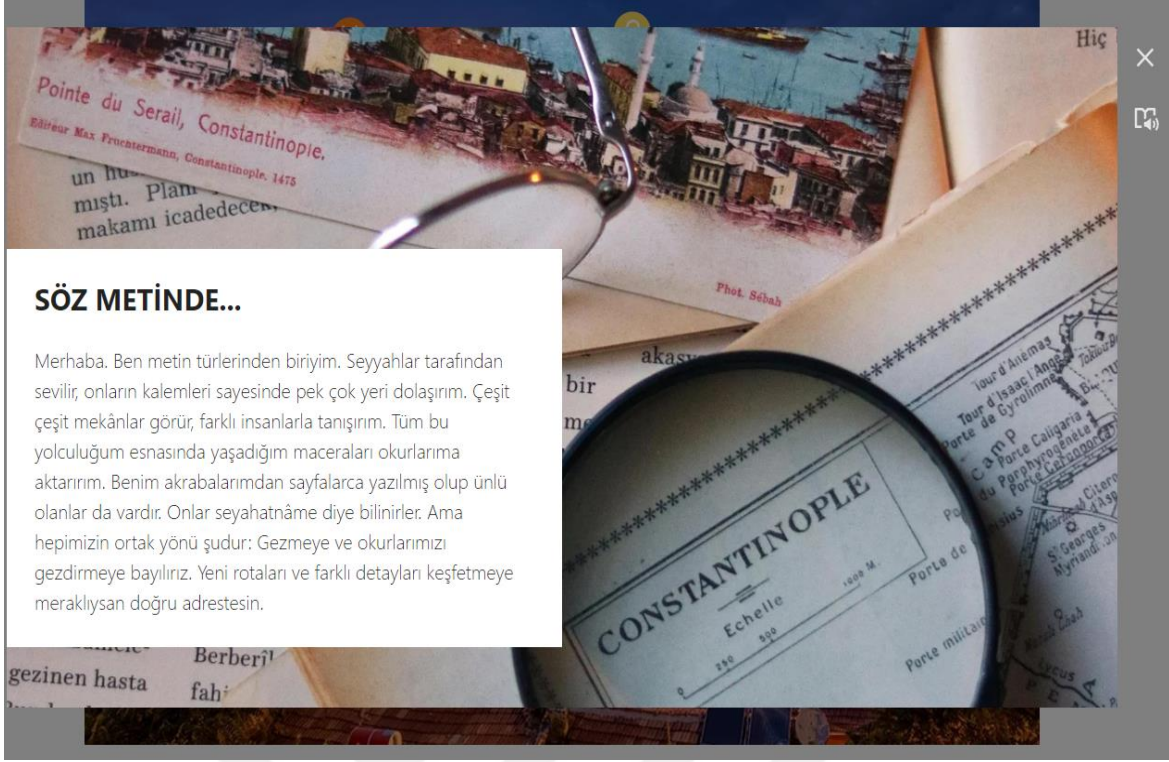
https://youtu.be/XgTWDvom_oE?si=-C6xvkF1lvJjimmT



<https://maps.app.goo.gl/1ZwEfgSiHYrd4JYm9>

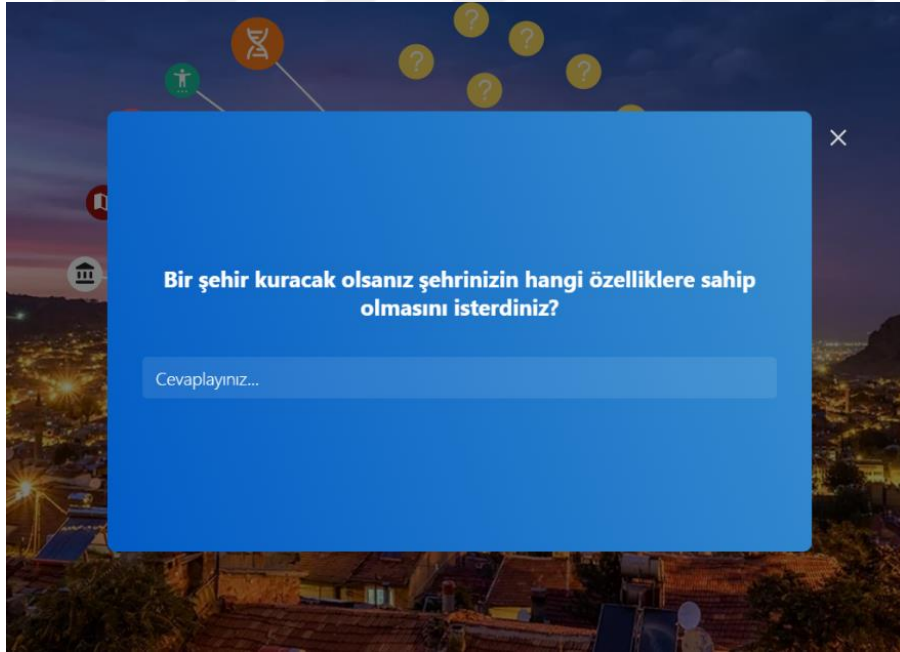


https://www.youtube.com/watch?v=v8k6RC_BBm0



SÖZ METİNDE...

Merhaba. Ben metin türlerinden biriyim. Seyyahlar tarafından sevilir, onların kalemleri sayesinde pek çok yeri dolaşırım. Çeşit çeşit mekânlar görür, farklı insanlarla tanışırım. Tüm bu yolculuğum esnasında yaşadığım maceraları okurlarıma aktarırım. Benim akrabalarımın sayfalarca yazılmış olup ünlü olanlar da vardır. Onlar seyahatnâme diye bilinirler. Ama hepimizin ortak yönü şudur: Gezmeye ve okurlarımızı gezdirmeye bayılırız. Yeni rotaları ve farklı detayları keşfetmeye meraklıysan doğru adresesin.





ŞAHIS-VARLIK KADROSU

Baba, anne, abla, köpekleri Tarçın, yazar.

Fonda metindeki ailenin arabada yolculuk yaparken eşlik ederek dinlemiş olabilecekleri müzik çalmaktadır.



ŞAHIS-VARLIK KADROSU

Baba, anne, abla, köpekleri Tarçın, yazar.

Tarçın



ŞAHIS-VARI

Baba, anne, abla, k

"Ailemle birlikte fırsat buldukça ülkemizin birbirinden farklı illerini ziyaret ediyor, güzelliklerini keşfediyoruz. (...) Ben ise bu gezilerin keyfini çıkarıp yaşadığımız her şeyi günlüğüme aktarıyorum (...) Hadi bakalım yola, hızlıca varalım Afyon'a!"

5.7. Etkinlik 7 - Mısraları Resmet; Ritimleri Keşfet / Şu Sonsuz Koşu Şiiri Örneği

5.7.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.7.2. Ders adı

Türkçe

5.7.3. Kazanım

T.6.3.2. Metni türün özelliklerine uygun biçimde okur.

Öğrencilerin seviyelerine uygun, edebî değeri olan şiirleri ve kısa yazıları türünün özelliğine göre okumaları ve ezberlemeleri sağlanır.

T.6.3.27. Şiirin şekil özelliklerini açıklar.

Şiirde kafiye, redif gibi ahenk unsurları üzerinde durulur, bunların türlerine değinilmez.

5.7.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Bu materyal ile öğrencilere şiirin şekil özellikleri fark ettirilerek ahenk unsurları üzerine dikkat çekilmesi hedeflenmektedir. Öğrencilerin okudukları şiirdeki ses benzerliklerini ve mısralar arasında oluşturulan uyumu fark edip detayları belirlemelerinin sağlanması amaçlanmaktadır. Kafiye ve rediflerle karşılaşan öğrencinin bunlar üzerine düşünerek fikir yürütmesi, biçimsel özellikleri açığa çıkarabilmesi beklenmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin fark ettiği biçimsel özellikleri hayal gücüyle ve tasarım unsurlarını kullanarak yorumlaması amaçlanmaktadır. Öğrencilerin bu şekilde konuyu zihinlerinde analiz edip dönüştürmeleri ve yapılandırmalarıyla bilgiyi özümsemeleri beklenmektedir.

Materyal tasarımında somut şiir anlayışından ilham alınmış, bu tekniği temel düzeyde Türkçe derslerine uyarılmanın öğrencilerin gelişim düzeyleri açısından ilgi çekici olabileceği düşünülmüştür. Bu kapsamda karşımıza çıkan bir diğer kavram ise kaligramdır.

Öyle ki kaligram, “şekilli dizeler” adıyla bilinen bir resimleme dilidir. İlk örneğinin 20. yüzyılın başlarında Fransız şair Guillaume Apollinaire tarafından yaratıldığı bilinir. Apollinaire’nin 1918’te yayınladığı “Calligrammes” adlı şiir kitabı ile kelime ve çizgiler şiiri oluşturmak için kullanılmış, yeri geldiğinde de şiirin konusuyla ilişkili biçimlenmişti. (Bulduk Türkmen, 2018, s.346)

Bulduk Türkmen (2018), şiirlerin görsel biçimlendirmelerinde kullanılan “kaligraflarda, dizelerin ritminin, resmedilmeye çalışılan figürlerle/biçimlerle bağdaşması amaçlanır” demiştir (s. 346). Aşağıda kaligram örnekleri verilmiştir:



(Guillaume Apollinaire, Calligram, 1914 aktaran Bulduk Türkmen, 2018, s. 346).

Şekil 5.11. Şapkalı kadın biçiminde yazılmış şiir.



Metin Altıok'un “Bir Uyumsuz Rastlaşma” başlıklı şiiri. (Gökalp Alpaslan, 2005, s. 14).

Şekil 5.12. Çapraz biçimde yazılmış şiir.

Buradan hareketle tasarlanan materyalde öğrencilerin okudukları şiiri görselleştirmeleri ve görsellerinde redif, kafiye gibi ahenk unsurlarını yansıtmaları beklenmektedir.

5.7.5. Kullanılan program

Materyalde Web 2.0 araçlarından “Visual Poetry” ve “Picsart” kullanılmıştır. Visual Poetry sadece bu işlev için kullanılırken Picsart fotoğraf düzenlemek için pek çok seçenek sunmaktadır. Fotoğraflar üzerinde esnek ve zengin biçimlendirme olanaklarıyla bilinen Picsart’ta yazılarla çizim yapma seçeneği de vardır. Materyalde verilen görev orada yapılabilir. Metinle çizim yapma özelliği bakımından karşılaştırıldığında Picsart’ın Visual Poetry’den farkı yapılan işlemi geri alma veya silme seçeneği vermesidir. Bu özellik yazıyla resim çizme açısından Picsart’ı Visual Poetry’e göre daha kullanışlı kılmaktadır. Ancak Picsart; Visual Poetry gibi tek bağlantıyla kullanıma açılan, doğrudan ulaşılan bir uygulama değildir. Cihazlara indirilmesi gereken bir program niteliğindedir. Visual Poetry ise sadece metinle resim yapma görevi gören, tek bağlantı linkiyle internetten her zaman açılabilen daha basit arayüzlü pratik bir araçtır. Buna rağmen işlemi geri al veya parçaları sil özelliğinin olmaması Visual Poetry’nin dezavantajlarından biridir.

5.7.6. Etkinlik erişim adresi

<https://www.languageisavirus.com/visual-poetry/mosaic.php>

5.7.7. Açıklama

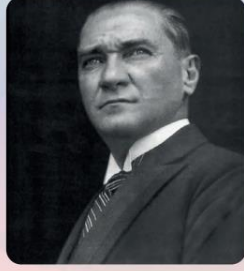
Materyalde Türkçe ders kitabında 62. sayfada verilen Şu Sonsuz Koşu başlıklı şiir ele alınmıştır. Öncelikle öğrencilerden şiiri sessiz ve sesli şekilde dikkatlice okumaları istenir. Ardından mısralar arasındaki ses benzerliklerini işaretlemeleri söylenir. Hangi mısralar arasında ses uyumu yapılmışsa onları belirlemeleri ve kategorize etmeleri sağlanır. Ardından Visualart veya Picsart programlarından birini kullanarak şiirin mısralarıyla resim çizmeye başlamaları söylenir. Öğrencilerin görselleştirme yaparken kullandıkları renkler, yazı puntoları gibi unsurlarla ses uyumlarını vurgulamayı ve kafiye, redif gibi ahenk unsurlarıyla görsel bir kompozisyon oluşturmayı hedeflemeleri gerektiği vurgulanır. Aşağıda verilen örnek görselde şiirin ilk dördüğü görselleştirilmiştir. Resim bir sahne olarak kurgulanmış ve birbiriyle ses uyumu olan mısralar aynı renkte ve şekiller içerisinde çizilmiştir. Kafiye ve redifler büyük harflerle yazılarak vurgulanmıştır. Şiirin başlığı üst köşelerde sahne perdesi gibi çizilmiş, birbiriyle ses uyumu olan mısralarda aynı renk ve şekiller kullanılmış veya mısralar arasındaki ahengi, bütünlüğü sezdirecek şekilde çizimler yapılmıştır.

5.7.8. Görseller

2. TEMA - Millî Mücadele ve Atatürk

6. Etkinlik A) Aşağıdaki şiiri dize sonlarındaki ses benzerliklerine dikkat ederek okuyunuz.

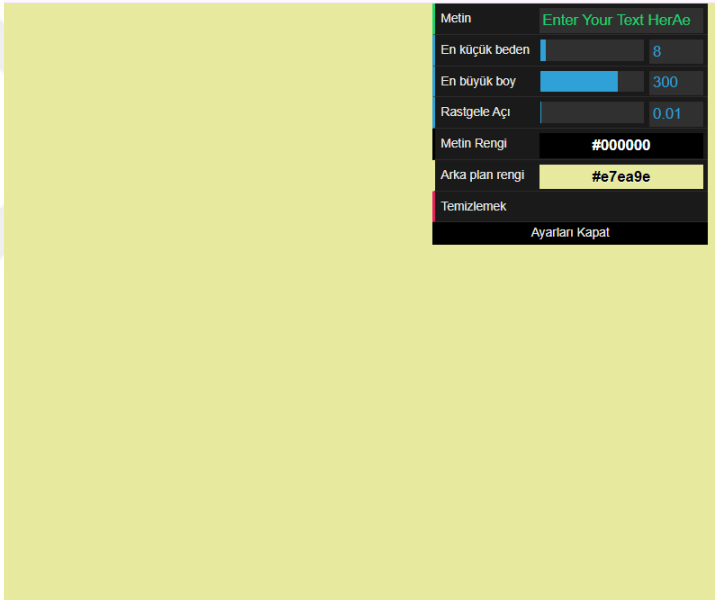
ŞU SONSUZ KOŞU
Samsun'a ayak basmış kahraman bugün,
Çayır, çimen yeşermiş zafer yolunda.
Davul zurna sesinde şahlanırdüğün,
Gönlüm coşup öter bir bahar dalında.
(...)
Nasıl çıkmış bir sabah Samsun'dan yola
Dağlardan dağlara o zafer türküsü,
Şahlanıp bayrak çekmiş her eski kola,
Taze bir bahar açmış yurdun gözünü.
(...)
Ceyhan Atuf KANSU



B) Yukarıdaki şiirde dize sonlarındaki ses benzerliklerini bulunuz. Bu benzerliklerin şiire olan katkısını açıklayınız.

(MEB, 2020, s. 62)

Şekil 5.13. Türkçe ders kitabı Şu Sonsuz Koşu şiiri.



Metin Enter Your Text Here

En küçük beden 8

En büyük boy 300

Rastgele Açı 0.01

Metin Rengi #000000

Arka plan rengi #e7ea9e

Temizlemek

Ayarları Kapat

Şekil 5.14. VisualArt uygulaması materyal.

5.8. Etkinlik 8 - Bulmacayı Tamamla, Ulaş Gizli Mesaja

5.8.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.8.2. Ders adı

Türkçe

5.8.3. Kazanım

T.6.3.11. Basit, türemiş ve birleşik kelimeleri ayırt eder.

5.8.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Hazırlanan materyal ile öğrencilerin ders içi öğrenmelerinin pekiştirilmesi ve kalıcı hâle getirilmesi amaçlanmıştır. Öğrencilerin farklı yapılarıdaki sözcükleri barındıran kelime havuzuyla karşılaşmaları ve bunları birbirinden ayırt edebilmeleri beklenmektedir. Bu amaç doğrultusunda basit, türemiş ve birleşik kelimelerden oluşan bir liste hazırlanarak bulmaca şeklinde biçimlendirilmiştir. Öğretmenin sınıfta vereceği yönergeye göre öğrencilerin kelime yapıları üzerinde düşünceleri ve farklılıkları sezmeleri amaçlanmıştır. Kelimeleri ait oldukları kategorilere ayırabilen ve zihninde tasnif edebilen öğrenciler bulmacadaki görevlerini tamamlayabileceklerdir. Materyal için seçilen Web 2.0 aracında bulunan “gizli mesaj bulmacaları” kullanılmıştır. Çünkü öğrencilerin bulmacayı çözdükçe gizlenen mesaja ulaşabilecekleri fikrinin güdüleyici olabileceği düşünülmüştür. Gizlenen mesaj ise akılda kalıcı olması için ses uyumuyla kurgulanmış konunun temeline atıfta bulunacak nitelikte bir cümledir. Bununla kelime yapılarını analiz ederek bulmaca sonuna gelmiş öğrencilerin ulaştıkları mesajı yorumlaması, değerlendirmesi ve konunun özünü tartışması amaçlanmıştır.

5.8.5. Kullanılan program

Materyalde “PuzzleMaker” aracı kullanılarak bir bulmaca hazırlanmıştır. Bu araçtan üye girişi yapmaya gerek olmadan internet üzerinden yararlanılabilir. Ücretsiz bir şekilde on farklı türde bulmaca yapmaya olanak tanıyan PuzzleMaker uygulaması basit bir arayüze sahiptir. Bu, istenen içeriklerin kısa sürede bulmaca şablonuna dönüştürülmesini kolaylaştırmaktadır. Bahsedilen Web 2.0 aracı kelime bulmacalarından, labirentlere, sudokudan karışık harfleri düzenleme ve kriptogram bulmacalarına kadar çeşitli içerikler barındırmaktadır. Platformda hazırlanan bulmacalar kopyalanıp yapıştırılarak kullanılabilmesi gibi yazdırma seçeneği ile de basılı hâle getirilebilmektedir. Cevap anahtarı ve soru biçiminin ayrı ayrı kaydedilebileceği uygulamada bulmacanın dizim planını tasarlamak için seçenekler sunulmuştur. Bulmacanın boyutu, içerdiği çeldirici harf sayısı gibi unsurlar da ayarlardan

değiştirilebilmektedir. Materyal hazırlanırken sitede yer alan “gizli mesajı bul” bulmaca türünden yararlanılmıştır. Kazanım amacına göre oluşturulan kelime listesi bulmaca biçimine dönüştürülmüş ve bulmaca çözümler tamamlandıktan sonra gizlenen mesaja ulaşılabilecek şekilde tasarlanmıştır.

5.8.6. Etkinlik erişim adresi

<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/hidden-message/result>

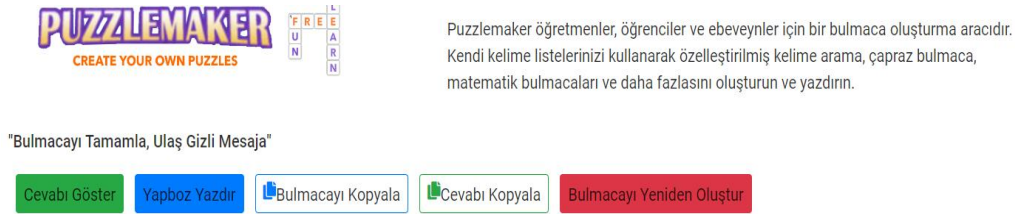
5.8.7. Açıklama

PuzzleMaker uygulamasıyla hazırlanan materyalde kelime bulmacası yapılmıştır. Bulmacanın başlığı ilgi çekmesi için “Bulmacayı tamamla, ulaş gizli mesaja” olarak belirlenmiştir. Hedeflenen kazanım doğrultusunda ders kitabından seçilenler ve eklenen diğer sözcüklerle bir kelime havuzu oluşturulmuştur. Kelime havuzunda basit, türemiş ve birleşik kelimelere eşit sayıda yer verilmiştir. Toplam otuz kelimedenden oluşan bu listede her bir sözcük yapısından onar tane örnek bulunmaktadır. Liste “saygı, sev, askı, pencere, bilge, bilgisayar, İstanbullu, sonbahar, uyurgezer, demiryolu, derslik, çantası, Türkçe, huzurevi, tuzluk, yurt, sivrisinek, evler, evcil, Çanakkale, yurttaş, kalem, kuşburnu, gözüm, gözlük, göz, yöresel, yörede, gözbebeği, yeryüzü” kelimelerinden oluşmaktadır. Bulmacada karışık olarak verilen bu kelimelerin öğrenciler tarafından bulunarak işaretlenmesi beklenmektedir. Öğretmen Web 2.0 aracıyla hazırladığı materyalin çıktısını alarak bunları yeterli sayıda çoğaltır ve sınıfa dağıtır. Öncelikle sınıfta öğrenciler üç gruba ayrılır. Her grup bir sözcük yapısıyla görevlendirilir. Örneğin 1. sıra basit kelimeler, 2. sıra türemiş kelimeler, 3. sıra birleşik kelimeler grubu olarak belirlenebilir. Her grup sorumlu olduğu kelime yapılarını karışık listeden bulmakla, doğru şekilde kategorize etmekle ve bulmaca üzerinde işaretlemekle görevlendirilir. Gruplar görevlerini hızlı tamamlama sürelerine göre puanlanabilir. Tüm gruplar bulmacadaki görevli oldukları kelime yapılarını bulduktan sonra tabloda kalan harflerin birleştirilmesiyle gizlenen mesaja ulaşılma aşamasına geçilir. Öğrenci grupları bulmaca üzerinde buldukları kelime yapılarını birbiriyle paylaşarak değerlendirirler. Ardından açıkta kalan harfler sırasıyla yazılarak “Basit, türemiş, birleşik kelimeler; hepsi farklı manzaralar verirler” cümlesinden oluşan mesaja ulaşılır. Öğrencilerin cümle üzerine düşünceleri ve kelime yapıları üzerinden yorumlar getirmeleri sağlanır.

Bulmaca içerisinde özellikle aynı kökten oluşan farklı yapılarıdaki sözcüklere de yer verilmiştir. Bununla benzerlikler ve farklılıkların açıkça ortaya konulabilmesi ve öğrencilerin

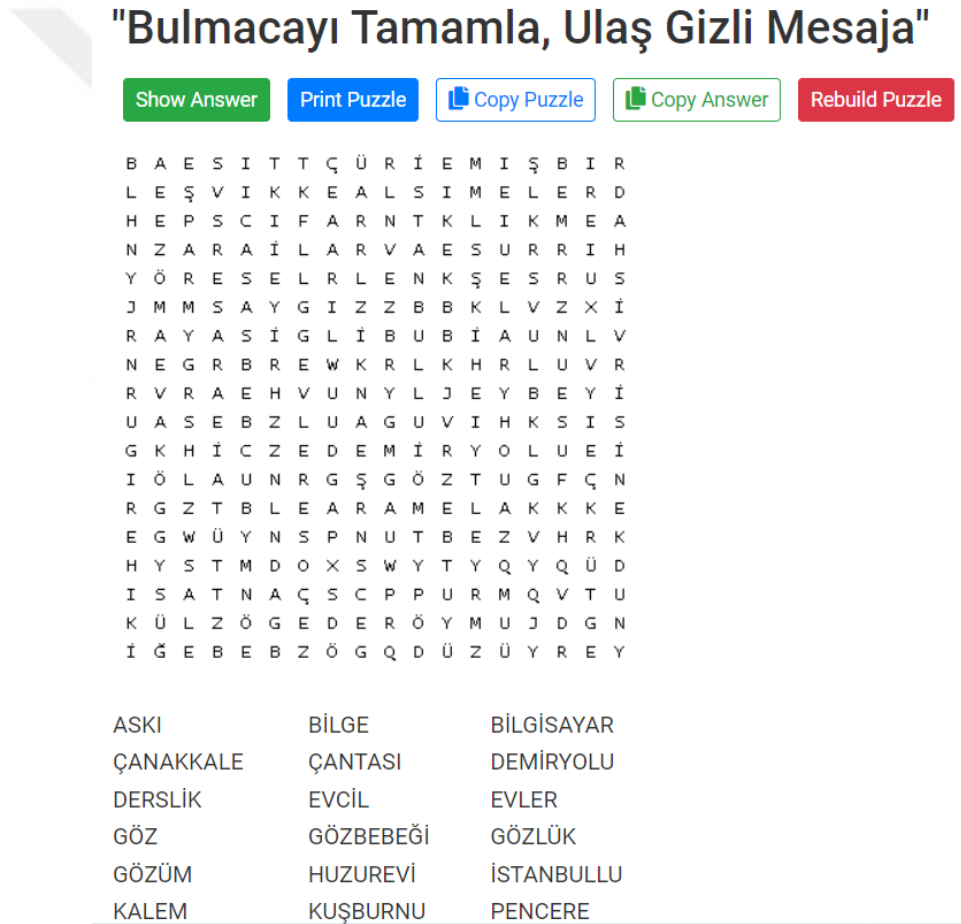
ayırt etme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Göz, gözlük, gözbebeği kelimeleri buna örnek olarak gösterilebilir.

5.8.8. Görseller



Puzzlemaker öğretmenler, öğrenciler ve ebeveynler için bir bulmaca oluşturma aracıdır. Kendi kelime listelerinizi kullanarak özelleştirilmiş kelime arama, çapraz bulmaca, matematik bulmacaları ve daha fazlasını oluşturun ve yazdırın.

Şekil 5.15. Puzzlemaker uygulaması materyal.



"Bulmacayı Tamamla, Ulaş Gizli Mesaja"

Show Answer Print Puzzle Copy Puzzle Copy Answer Rebuild Puzzle

B A E S I T T Ç Ü R İ E M I Ş B I R
L E Ş V I K K E A L S I M E L E R D
H E P S C I F A R N T K L I K M E A
N Z A R A İ L A R V A E S U R R I H
Y Ö R E S E L R L E N K Ş E S R U S
J M M S A Y G I Z Z B B K L V Z X İ
R A Y A S İ G L İ B U B İ A U N L V
N E G R B R E W K R L K H R L U V R
R V R A E H V U N Y L J E Y B E Y İ
U A S E B Z L U A G U V I H K S I S
G K H İ C Z E D E M İ R Y O L U E İ
I Ö L A U N R G Ş G Ö Z T U G F Ç N
R G Z T B L E A R A M E L A K K K E
E G W Ü Y N S P N U T B E Z V H R K
H Y S T M D O X S W Y T Y Q Y Q Ü D
I S A T N A Ç S C P P U R M Q V T U
K Ü L Z Ö G E D E R Ö Y M U J D G N
İ Ğ E B E B Z Ö G Q D Ü Z Ü Y R E Y

ASKI	BİLGE	BİLGİSAYAR
ÇANAKKALE	ÇANTASI	DEMİRYOLU
DERSLİK	EVCİL	EVLER
GÖZ	GÖZBEBEĞİ	GÖZLÜK
GÖZÜM	HUZUREVİ	İSTANBULLU
KALEM	KUŞBURNU	PENCERE

"Bulmacayı Tamamla, Ulaş Gizli Mesaja"

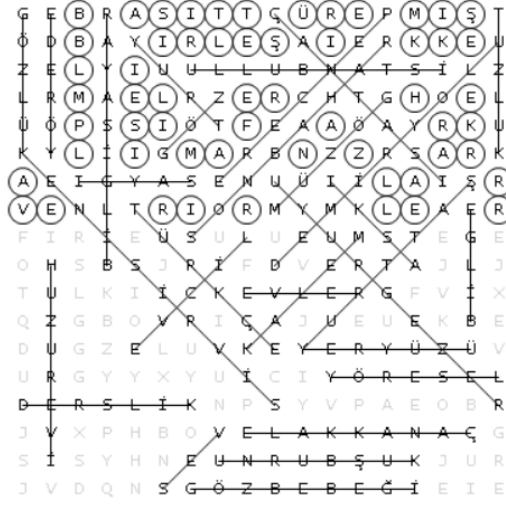
Hide Answer

Print Puzzle

Copy Puzzle

Copy Answer

Rebuild Puzzle



ASKI BİLGE BİLGİSAYAR
ÇANAKKALE ÇANTASI DEMİRYOLU
DERSLİK EVCİL EVLER
GÖZ GÖZBEBEĞİ GÖZLÜK
GÖZÜM HUZUREVİ İSTANBULLU

SONDANAR TÜRKÇE TOZLOR
UYURGEZER YERYÜZÜ YÖREDE
YÖRESEL YURT YURTTAŞ

-----, -----

5.9. Etkinlik 9 - Edat, Bağlaç ve Ünlemlerin İzinde Bir Adadan Kaçış Oyunu

5.9.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.9.2. Ders adı

Türkçe

5.9.3. Kazanım

T.6.3.10. Edat, bağlaç ve ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.

5.9.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Etkinlikte hedeflenen kazanıma en verimli şekilde ulaşabilmek amacıyla iki Web 2.0 aracından yararlanılmıştır. İlk olarak Wordart uygulamasından edat, bağlaç ve ünlem kavramlarının her biri için görsel kelime bulutları oluşturulmuştur. Kelime bulutları özellikle kavramları yansıtabilecek ve zihinlerde somutlaştırabilecek şekilde tasarlanmıştır. Her bir kelime bulutu için örneklik teşkil edecek sözcüklerden faydalanılmış, dikkat çekici renkler kullanılmıştır. Kavramlarla bağdaştırılabilecek resim biçimleri şeklinde tasarlanan kelime bulutlarıyla öğrencilerin zihinlerinde önceden var olan şemalarla yeni karşılaştıkları kavramları ilişkilendirmeleri hedeflenmiştir.

Kazanım doğrultusunda tasarlanan ikinci materyal için Genially uygulaması kullanılmıştır. Bu materyal ile öğrencilerin sözcük türlerinden edat, bağlaç ve ünlemi tanımaları; bu türlere dair bilgilerini pekiştirip kullanabilmeleri amaçlanmıştır. Materyal bir kaçış oyunu şablonuyla kurgulanmış ve içerik hedeflenen kazanım doğrultusunda oluşturulmuştur. Kaçış oyunlarında sık görülen görevleri takip etme, bir sistem dahilinde kurgulanan soruna çözüm üretme, alternatif yollar deneme ve şifrelerin izini sürme gibi faaliyetlere bu materyalde de yer verilmiştir. Bu aşamalarla öğrenciyi süreçte aktif kılarak güdülenmesini sağlamak amaçlanmıştır. Ayrıca öğrencilerin bir problemi çözmek için verilen adımları takip edebilmesi, konuyu birden fazla duyusuyla algılayıp öğrendiklerinin kalıcılığını artırabilmesi ve etkinliğe istekli olması hedeflenmiştir.

5.9.5. Kullanılan program

Materyallerin tasarımında Wordart ve Genially Web 2.0 araçları kullanılmıştır. Wordart; belirlenen kelimelerin istenilen boyutlarda, renklerde ve resim silüeti içinde sunulmasına olanak tanımaktadır. Uygulama farklı resim şablonlarından oluşan bir havuza sahiptir. Bunun yanı sıra kullanıcıların kendi görsel şablonlarını uygulamaya yükleme

seçenekleri de vardır. Ücretsiz olarak kullanılabilen uygulama pratik bir arayüze sahiptir ve yapılan tasarımları kaydetme imkânı sunmaktadır.

Kullanılan diğer bir Web 2.0 aracı ise Genially uygulamasıdır. Bu uygulama çeşitli oyun şablonları ve soru-cevap etkinlik alanları sunmaktadır. Uygulama üzerinden tasarlanan her oyunu aşama aşama düzenleme ve yapılandırma imkânı vardır. Sunulan şablonlar içinde görsel, video, ses dosyası, bağlantı adresi eklenebilecek alanlar oluşturulmuştur. Bu şemalar içeriğin tek düzelikten uzaklaşarak zenginleştirilmesine olanak tanımaktadır. Uygulamanın bir diğer avantajı tasarımlar üzerinde her güncelleme yapıldığında paylaşılan bağlantı adreslerinde otomatik kendini yenileyebiliyor olmasıdır. Uygulamanın dezavantajlarına ise şunlar örnek verilebilir: Tasarımların arka planına ses ekleme seçeneği bulunmasına rağmen işlevsel değildir. Çünkü müzik yükleme seçeneği ücretli olarak sunulmuş sadece ses kaydına izin verilmiştir. Ses kaydı da kaliteli bir sonuç vermemektedir. Ayrıca yapılan tasarımın kaydedilip çevrim dışı olarak kullanılabilme seçeneği de ücretli olarak sunulmuştur. Öte yandan Genially, yapılan tasarımların bağlantı adresinin paylaşarak çevrim içi şekilde kullanılmasına ve tasarımlar üzerinde iş birlikli çalışma ortamı oluşturmasına olanak sağlamaktadır. Bu yönüyle ve sunduğu gelişmiş oyun şablonlarıyla eğitim için kullanışlı bir zemin oluşturmaktadır.

5.9.6. Etkinlik erişim adresi

Wordart: <https://wordart.com/dashboard>

Genially: <https://view.genial.ly/662546d35727a400142269fd/interactive-content-issiz-adadan-kacis>

5.9.7. Açıklama

Materyallerin tasarlanmasında, belirlenen kazanım doğrultusunda sözcük türlerinden edat, bağlaç ve ünlemin işlevlerinin anlaşılmasını sağlamak amaçlanmıştır. Bunun için öğretmenlerin dersin başında dikkat çekme aşamasında kullanabileceği görsel kelime bulutları Wordart aracıyla oluşturulmuştur. Bu görseller kavramlarla bağdaştırılabilecek nitelikte tasarlanmıştır. Öğretim sürecinde vurgulanan bilinenden bilinmeyene doğru ilkesi doğrultusunda öğrencilerin zihninde var olan şemalar üzerinden karşılaştıkları yeni kavramları ilişkilendirebilmeleri böylece somuttan soyuta giden kavrama süreçlerinin kolaylaşması hedeflenmiştir. Örneğin ünlem türüne ait sözcükler farklı renklerle ve boyutlarla yazılarak bir duygu ifade eder görüntüsü veren ellerini kaldırmış pozisyonda bir insan silüetine yerleştirilmiştir. Edatlar ise tek başına anlamları olmaması ve bir bağlam içerisinde işlevsel

olmaları yönüyle düşünülerek konuşma balonu içinde sunulmuştur. Sık karşılaşılan bağlaç sözcükleri ise birbirine bağlanma hissi veren, karşılıklı konumda yakın duran iki farklı el görseliyle verilmiştir. Öğretmenlerin konu anlatımı öncesinde bu tasarımları öğrencilerle paylaşarak üzerinde düşünmelerini sağlamanın faydalı olması beklenmektedir.

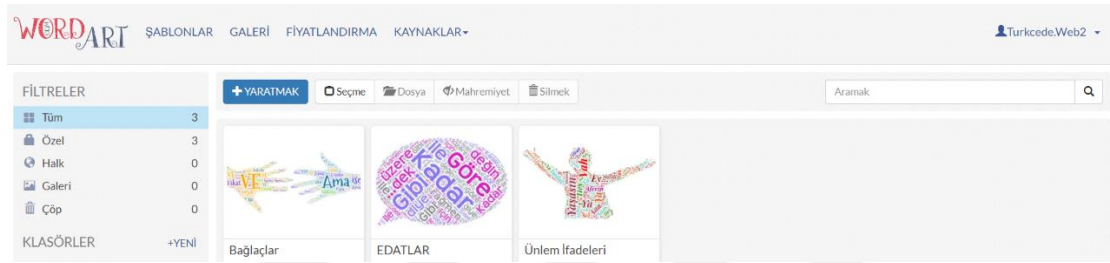
Ayrıca hedeflenen kazanıma yönelik bir pekiştirme ve bilgiyi kullanma etkinliği olarak Genially Web 2.0 aracıyla oyun tasarlanmıştır. Kaçış oyunu kategorisinde yer alan bu oyunun kurgusu şöyledir: Selim isimdeki karakter bir adada mahsur kalmıştır; oradan kurtulabilmesi için bazı görevleri tamamlaması, şifrelere ulaşım ihtiyacı olan malzemeleri toplayabilmesi ve doğru yolu takip ederek ulaştığı sandalla adadan uzaklaşması gerekmektedir. Bu süreçte oyun öğrencinin yönetimine ihtiyaç duymaktadır. Oyun içindeki görsellerle, dinamik geçişleriyle ilgi çekici bir yapıya sahiptir. Oyunda karakterin adadan kurtulabilmesi için ipuçlarını takip etmesi gerekmektedir. Oyun içerisindeki görevler; edat, bağlaç ve ünleme ilişkin sorularla oluşturulmuştur. Materyal, öğrencilerin oyunda kritik olan şifrelere ulaşabilmeleri için konuya ilişkin bilgilerini kullanmalarını sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Oyun şablonu içinde video ekleme alanı sunulmasından dolayı dört temel dil becerisinin birbirini destekleyen yönünden hareketle bir video da kullanılmıştır. Bu video, senaryosu hayvanlar üzerinden özellikle diyalogsuz olarak kurgulanmış bir çizgi film den alınmıştır. (https://youtu.be/vnHnJm_p7Sc?si=C0Y7NZWM5-k-49cK) Diyalogsuz bir videonun tercih edilme sebebi, öğrencinin karakterlerin tavır ve tepkilerine daha çok odaklanmasını sağlayarak konuyla ilişki kurmasına ve bireysel çıkarımlar yapmasına alan açmaktır. Ayrıca oyundaki soruların her cevap seçeneği için doğru veya yanlış olduğuna dair anında dönüt verilmiştir. Oyun, grupların iş birlikli çalışmasına imkân tanımaktadır. Bu sebeple öğretmen materyali kendisi hazırlayıp öğrencilere sunabileceği gibi aynı zamanda bağlantı adresini paylaşarak öğrencilerle birlikte tasarlama yoluna da gidebilir.

Bu bölümde hedeflenen kazanıma yönelik öğrencilere derste verilecek uyarıların başında ve sonunda kullanılabilir iki farklı materyal tasarlanmış, eğitimcilerin ve öğrencilerin istifadesine sunulmuştur.

5.9.8. Görseller

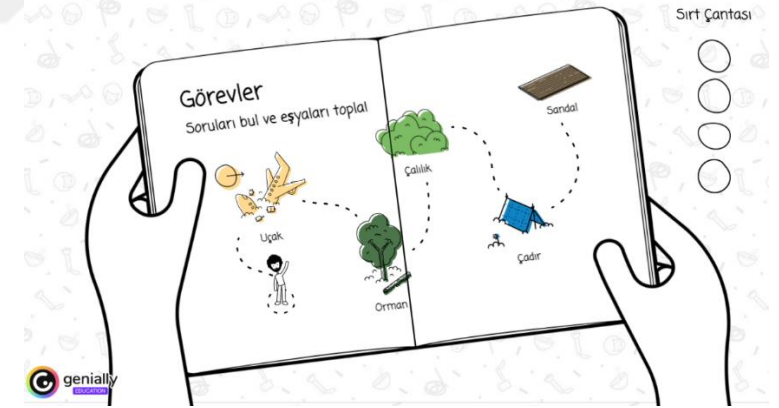
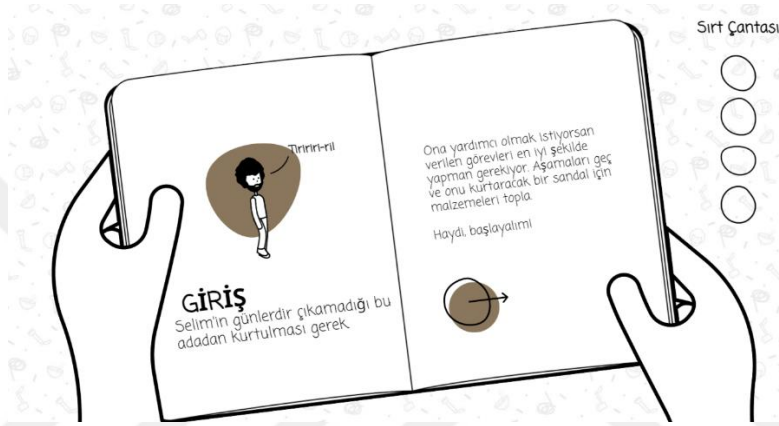


Şekil 5.16. Wordart uygulaması materyal.





Şekil 5.17. Genially uygulaması materyal.



Kalem Sırt Çantası

Verilen ünlem cümlelerinin taşıdığı anlamları kalem ile eşleştirin.

1. Aaa, teyzem gelmiş!
2. Aaa, buldum!
3. Aaa, yeter artık!
4. Aaa, bu halde nasıl gidecek!

Boyle devam!

Anımsama
Acıma
Kızma
Şaşırma

Şimdi bulduğunuz cevapların baş harflerini cümlelerin numarasına göre sıralayın ve sonraki sayfaya şifreyi yazın.

İleri

genially EDUCATION

Anneannem çiçeklerine gözü gibi bakardı.

Verilen cümlede renkli sözcüğün cümleye kattığı anlam hangisidir?

A. Zaman
B. Yön
C. Benzetme
D. Amaç-sonuç

Aşağıdaki bağlaç kul

A. Dışarı çıkmaması için
B. Herkesin çok düzensiz olması için
C. Hep 1 misafiri için
D. İnsanın durus sahibi olması için

genially EDUCATION

Bekle, sırt çantana bir bak.

Sırt çantanızdaki eşyaları kontrol edin ve ne işe yaradığını aydınlatarak, son görevi ulaştırmak için el fenerini kullanarak şifreyi arayın.

genially EDUCATION

Sırt Çantası

Hadı gidelim!

Boşluğu kullan

Çalıkların arasında saklı edat ve bağlaçları bulabilir misin?
(Cevaplarına tıklama ve kontrol etmeyi unutma.)

• Dışarı çıkacaktı ama ailesinden izin alması gerekiyordu.
• Herkes ona güveniyordu çünkü işini çok düzgün yapıyordu.
• İnsanların güvendiği kadar dürüst, çalışkan, sorumluluk sahibiydi.
• Hep birlikte dışarı çıktılar ve misafirlerini uğurladılar.

Ve

İleri

genially EDUCATION

5.10. Etkinlik 10 - Çekim Ekleri Yapbozu

5.10.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.10.2. Ders adı

Türkçe

5.10.3. Kazanım

T.6.3.7. Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder.

İsim çekim ekleri (çoğul eki, hâl ekleri, iyelik ekleri ve soru eki) üzerinde durulur.

5.10.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Materyal Genially uygulamasının yapboz kategorisi ile hazırlanmıştır. Öğrencilerin öğrendikleri dil bilgisi yapılarıyla ilgili soruları cevaplamaları hedeflenmiştir. Bu sorular bir yapboz düzeni üzerinden sunularak öğrencinin dikkatini canlı tutmak amaçlanmıştır. Sorular görsel ve işitsel öğelerle bütünleştirilmiştir. Materyal ile öğretmenin öğrencilerinin öğrenmelerini ölçebilmesi ve öğrencilerin konu üzerindeki ilgilerini artırılabilmesi amaçlanmıştır. Kazanımın yönlendirdiği isim çekim eklerinin; cümleler, şarkı, şiir ve görseller üzerinden öğrenciye aktarılması hedeflenmiştir.

5.10.5. Kullanılan program

Materyal tasarımında Genially uygulamasından yararlanılmıştır. Genially klasik soru cevap tarzının dışına çıkarak renkli ve çeşitli sunumlara olanak tanıyan bir Web 2.0 aracıdır. Uygulama içinde oyun, yapboz, test, infografik, sunum hazırlama gibi farklı şablona yer verilmektedir. Kullanıcılar belirledikleri konu üzerinden içeriği biçimlendirip şablona ekleme ve çıkarmalar yapabilmektedirler. Bağlantı adresinin paylaşılmasıyla hazırlanan materyal paylaşılabilir. Ayrıca tasarım üzerinde zaman içinde yapılan her değişiklik otomatik olarak kaydedilerek paylaşılan bağlantı adreslerinde görünür olmaktadır. Uygulamada soruların ve şıkların yanına konuya ilişkin fotoğraflar, bağlantı adresleri ve hareketli resimler koymak için telifsiz görsel havuzu sunulmaktadır.

5.10.6. Etkinlik erişim adresi

<https://view.genial.ly/65db6cb7bbb01e0014f20795/interactive-content-yapboz-test>

5.10.7. Açıklama

Materyalin içeriği hedeflenen kazanıma göre oluşturulmuştur. Çekim eklerinden çoğul, soru, iyelik ve hâl eklerine yönelik farklı soru biçimleri hazırlanmıştır. Soru şıklarında yer alan cümlelerinin bazıları Türkçe 6. sınıf ders kitabı s. 172' deki metinden hareketle bazıları ise tasarımcı tarafından oluşturulmuştur. İçerikteki cümlelerde metinden bazı cümlelere yer verilmesi öğrencinin bağlamdan hareketle ekleri zihinlerinde kavrayabilmesini kolaylaştırmak amacıyla. Materyal yapboz biçiminde düzenlenmiştir. Her sorunun çözümünün ardından arka plan fotoğrafının bütününe ulaşılabilmektedir. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre “Tebrikler!”, “Daha dikkatli olmalısın!” gibi cümlelerle geri bildirimler oluşturulmuştur. Bazı soruların şıklarındaki cümleler eklenen görseller ve hareketli resimlerle birlikte verilmiştir. Örneğin bir soruda Barış Manço'nun “Yaz dostum” isimli şarkısı için bağlantı linkiyle Youtube uygulamasına yönlendirme yapılmıştır. (<https://www.youtube.com/watch?v=kjWdbTtqfQU>) Bu videoda şarkının sözleri okunabilmektedir. Soruda belli bir dakika aralığı yazılarak öğrencilerin o bölüme dikkat etmeleri ve kullanılan hâl ekini tespit etmeleri istenmiştir. Ayrıca sorular şıklı, hep tek doğru cevaplı olacak şekilde oluşturulmamış bazı sorularda öğrenciden birden fazla doğru cevabı işaretlemesi istenmiştir. Öğrenci etkinliği tamamladığında doğru ve yanlış cevap istatistiğini görebilmektedir.

5.10.8. Görseller



Şekil 5.18. Genially çekim ekleri materyali.





Soru 2/10

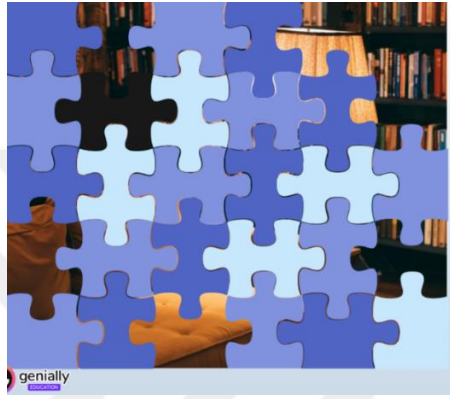
Aşağıdakilerin hangisinde belirtme hâl eki kullanılmıştır?

 Memleketler fethetmişlerdir.

 Gümüş akar, çiçek kokar irmağı.

 Milletimiz orada doğdu büyüdü.

Sendi



Soru 4/12

Yukarıdaki işarete gelip bağlantıyı yeni sayfada açın ve şarkıya ulaşın. Sözlerini okuduğunuz şarkının 52. saniyesi ile 1.23. saniyesi arasındaki bölümde hangi hâl eki kullanılmıştır?

Belirtme hâl eki

Ayrılma hâl eki

Sendi



Soru 9/12

Aşağıdaki cümlelerin hangilerinde soru işareti kullanılır?

You can select more than one answer


Abdullah yaptığı ebrularla bir sergi açmayacak mı

Bütün kitaplarımı yanıma aldım sanıyorum

Bana neden böyle davrandığını biliyorum

Yarın toplanacağımızı Fatih'e söyledin mi

Sendi



Anadolu'yu karış karış ge

✓ Anadolu'dan pek çok ürün geldi.

Anadolu'da pek çok med vardır

Tebrikler



SONA ULAŞTIN,
CEVAPLARINI SAĞ
ÜST KÖŞEDEN
KONTROL ET...

KAÇ DOĞRU CEVABIN VAR?





5.11. Etkinlik 11 - Medya Metinlerini Değerlendirelim - Bize Neyi, Nasıl Söylüyorlar?

5.11.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.11.2. Ders adı

Türkçe

5.11.3. Kazanım

T.6.3.17. Metinle ilgili soruları cevaplar.

Metin içi ve metin dışı anlam ilişkileri kurulur.

T.6.3.18. Metinle ilgili sorular sorar.

T.6.3.15. Görselden ve başlıktan hareketle okuyacağı metnin konusunu tahmin eder.

T.6.3.32. Medya metinlerini değerlendirir.

İnternet, sinema ve televizyonun verdiği iletileri değerlendirmeleri sağlar.

T.6.3.33. Bilgi kaynaklarını etkili bir şekilde kullanır.

T.6.3.34. Bilgi kaynaklarının güvenilirliğini sorgular.

a) İnternet/yazılı (dergi, kitap, broşür, gazete vb.) kaynakların güvenilirliklerinin sorgulanması sağlanır.

b) Bilimsel çalışmalarda ağırlıklı olarak “edu” ve “gov” uzantılı sitelerin kullanıldığı vurgulanır.

5.11.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Hedeflenen kazanımlar doğrultusunda öğrencilerin bazı medya platformlarında yer alan haberlerle karşılaştırılması ve bunların üzerinde sorgulama yapmalarının sağlanması amaçlanmıştır. Bu kapsamda farklı öğeleri bir arada sunma imkânı veren Prezi Web 2.0 aracından faydalanılmıştır. Çeşitli medya unsurları belli bir sırayla yerleştirilerek bir sunu oluşturulmuştur. Materyal ile öğrencilerin bilgi kaynaklarının güvenilirliğine dair farkındalıklarının artırılması ve eleştirel bakış açısı oluşturmaları hedeflenmiştir. Ayrıca sunu üzerine yerleştirilen web adreslerine öğrencilerin kendilerinin bağlanması sağlanarak “gov” uzantılı siteleri görmeleri ve deneyimlemeleri amaçlanmıştır. Materyalde yönlendirici sorular

sorulmasıyla öğrencilerin medya metinlerini değerlendirmeleri beklenmektedir. Materyal sayesinde öğrencilerin internette, sosyal medyada, dergilerde ve video platformlarında karşılaştıkları uyarılara karşı bilinçli olmaları, tahmin yürütme ve tartışma becerilerini geliştirmeleri hedeflenmektedir.

5.11.5. Kullanılan program

Materyal için Web 2.0 araçlarından Prezi isimli araç kullanılmıştır. Prezi dinamik ve renkli sunumlar yapmaya olanak tanıyan, geniş şablon çeşitliliğine sahip bir uygulamadır. E-posta adresiyle ücretsiz bir şekilde üye olunabilen bu araçla etkileşimli, grup çalışmalarına elverişli, ortak sunum dosyaları hazırlanabilmektedir. Bu sunumlar; bilinen, tek düze bilgi akışı biçiminin dışında görsellerle, videolarla, bağlantı adresleriyle bütünleştirilebilmektedir. Sunumlar kullanıcının dikkatini canlı tutabilecek şekilde hareketli bir akışa sahiptir. Ayrıca yapay zekâ desteği de bulunan bu araçta tasarlanan proje fikriyle ilgili açıklamalar yazılarak öneri şablonlara ulaşılabilir. Ancak bu sistem, açıklamalar İngilizce olarak yazıldığında daha işlevsel çalışmaktadır. Bunun haricinde Prezi’de kullanıcılar hayal gücüne göre sunumlar kurgulayabilmektedir. Uygulamanın dezavantajı olarak ise tasarımları ücretsiz kaydetmeye olanak tanınamaması, sunumların sadece çevrim içi kullanılabilmesi ve ücretsiz ses eklemeye izin vermemesi gibi özellikleri gösterilebilir.

5.11.6. Etkinlik erişim adresi

<https://prezi.com/view/vL7vW6nLiA9aQS1B92FU/>

5.11.7. Açıklama

Materyal içeriğinde ilk olarak, sunulan bilgilerin güvenilirliğine dikkat çekmek amacıyla sosyal medyada paylaşılan bir gönderiye yer verilmiştir. Bu gönderi, Fransız fizikçi Etienne Klein’in (2022) paylaştığı bir fotoğraf ve açıklamadan oluşmaktadır. Gönderide, paylaşılan fotoğrafın James Webb teleskobuyla ilk defa çekilen uzaydaki bir gezegen olduğu iddia edilmiştir. Yirmi bin beğeni alan bu gönderiyi ilginç kılan, bahsi geçen kişinin daha sonra konuya ilişkin yaptığı ikinci açıklamadır. Bu ikinci paylaşımda fotoğrafın bir gezegene değil aslında bir yiyecek olan sucuk dilimine ait olduğu belirtilmiştir. (Klein, 2022) O dönem gündem oluşturan bu sosyal medya paylaşımları sunumda özellikle kullanılarak öğrencilerin ilk başta tahminlerinin alınması sonra gönderiyi yorumlamaları ve en son güvenilirliği sorgulamalarının sağlanması amaçlanmıştır. Sunumun diğer bölümünde ise öğrenciler güvenilir bir kaynak olan “gov” uzantılı Tübitak e-dergi sitesiyle buluşturulmuştur. İlgili yazının (Ocak, 2019) önce görseli verilmiş ardından öğrencilerin tahminde bulunmaları istenmiştir. Bunun için ilgili

yazının bulunduğu bağlantı adresi sunuya eklenmiş ve öğrencilerinin adres üzerinden kendilerinin bağlantı kurlmaları sağlanmıştır. Böylece öğrenciler güvenilir nitelikteki bilgi kaynaklarına ulaşmayı deneyimleyebileceklerdir. Sununun son kısmında ise kullanıcılar, içinde bilimsel kaynaklara atıfta bulunarak açıklamalar yapılan bir videoya yönlendirilmiştir. Videonun başlığı *Öğrenmek için el yazısı mı klavye yazısı mı?* şeklindedir. (Gunesus, n.d.) Öğrencilerden bu videodan hareketle güvenilir kaynakları tarayıp okuması ve bir metin ortaya koymaları istenmiştir. Böylece medya metinlerine eleştirel bakış açısı getirmeyi öğrenen öğrenci, olumlu ve olumsuz örnekler üzerinden karşılaştırma imkânı bulacak ve en sonunda araştırma becerisini kullanarak bilgilerini yapılandırabileceklerdir.

Prezi aracı iş birlikli çalışmaya olanak sağladığı için bu platform üzerinden öğrenciler ortak sunular da hazırlayabilirler.

5.11.8. Görseller



Şekil 5.19. Prezi uygulaması materyal.



Bu bilgi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Bu paylaşım size ne hissettirdi?

Size bu bilgi güvenilir mi? Neden?

Şimdi de ünlü fizikçinin daha sonraki paylaşımına bakalım:

Etienne KLEIN az önce incelediğimiz gönderisi hakkında daha sonra tekrar paylaşım yaptı ve açıklamasında şunları yazdı:
"Çağdaş kozmolojiye göre, İspanyol şarküterisine ait hiçbir nesne Dünya dışında hiçbir yerde yoktur."
KLEIN şaka yaptığını ve fotoğrafın uzayda çekilmediğini aslında yakından görüntülenmiş bir "sucuk" olduğunu söyledi...

Gönderi
Etienne KLEIN
@EtienneKlein
Bon, quand sonne l'heure de l'apéritif, les blais cognitifs semblent s'en donner à cœur joie... Gare, donc, à eux. Selon la cosmologie contemporaine, nul objet relevant de la charcuterie espagnole n'existe ailleurs que sur Terre.



Örnek verilen paylaşımı ilk ve son gördüğünüzdeki düşüncelerinizi karşılaştırınız.

Bu paylaşımı yapan kişiyle karşılaştaysanız ne sormak isterdiniz?

Sorgulayalım...

- Sosyal medyayı bilimsel bilgi kaynağı olarak görebilir miyiz?

VERİLEN BİLGİLER İÇİN DRYANAK SUNULMUŞ MU? DEĞERLENDİRMELER YAP

HEDEFİMİZ DOĞRU BİLGİ

BAŞKA KAYNAKLARLA KARŞILAŞTIRIP KONTROL ET.

KAYNAĞA BAK

İLETİNİN SUNULUŞ BİÇİMİNE DİKKAT ET. BAŞLIĞI VE GÖRSELLERİ İNCELE.



Yukarıdaki görsel size ne çağırıyordu? Bu görselin kullandığı bir haber metni hangi konuda olabilir?

Prezi

www.tubitak.gov.tr

- Yukarıda verilen bağlantı adresine tıklayarak metne ulaşın. Metni okuyun ve düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşın.
- Metnin paylaşıldığı site adresine dikkat edin. "gov.tr" ibaresi ne ifade ediyor olabilir?
- Metinde sunulan bilgiler güvenilir mi, gerekçeleriyle tartışın.

Prezi

SIRA SİZDE!

İzlediğiniz videodan hareketle güvenilir kaynaklara ulaşip okumalar yapınız ve bir metin oluşturunuz.



Prezi

5.12. Etkinlik 12 - Metindeki Söz Sanatlarını Fark Et; Seslendir-Tasarla-Animasyon Üret. / Kirpi İle Kestane Metni Örneği.

5.12.1. Sınıf düzeyi

6. sınıf

5.12.2. Ders adı

Türkçe

5.12.3. Kazanım

T.6.3.14. Metindeki söz sanatlarını tespit eder.

Konuşturma (intak) ve karşıtlık (tezat) söz sanatları verilir.

T.6.3.8. İsim ve sıfatların metnin anlamına olan katkısını açıklar.

T.6.3.9. İsim ve sıfat tamlamalarının metnin anlamına olan katkısını açıklar.

T.6.3.28. Metindeki gerçek ve kurgusal unsurları ayırt eder.

5.12.4. Materyalin ders içi kullanım amacı

Materyal; ders içinde okunan metnin analiz edilmesi, detaylarının incelenmesi ve kazanımlara yönelik kavramların metin üzerinde gösterilmesiyle birlikte öğrenilen unsurların metinden hareketle kullanılmasını ve yapılandırılmasını amaçlamaktadır. Metni okuyan öğrencilerin öğretmenlerinin yönlendirmesiyle hedef kazanımlara yönelik bakış açısı geliştirmeleri, detayları ayırt edebilmeleri ve bunları Web 2.0 aracıyla yeniden şekillendirebilmeleri hedeflenmektedir. Öğrencilerin öğrendikleri dilsel öğelere dair beyin fırtınası yapması, bilgileri sadece alan konumunda olmayıp kullanabilen etken bir rolü benimsemeleri ve bu unsurların soyut yönünü somutlaştırarak hatırlanmasının kolaylaştırılması materyalin amaçları arasında sayılabilir.

5.12.5. Etkinlik erişim adresi:

ChatterPix Kids:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.cpkids&hl=tr&pli=1>

InShot:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.instashot&hl=tr>

5.12.6. Kullanılan program

Materyalde ilk olarak bir yapay zekâ platformu olan “Copilot” kullanılmıştır. Buradan okunan metindeki isim ve sıfat tamlamaları göz önüne alınarak betimleyici yönergeler yazılmış; masalın baş kahramanları olan kirpi ve kestanenin resmedilmesi istenmiştir. Platformun sunduğu görseller üzerinden istenen görsele ulaşılan kadar görsel betimleme cümleleri yazılmaya devam edilmiş ve en son bir görsel seçilmiştir. Ardından Web 2.0 araçlarından olan “ChatterPix Kids” uygulaması telefona indirilmiştir. Bu uygulamaya yapay zekâyâ yaptırılan metin görseli eklenmiş ve kirpi ve kestane resmine hareketli ağız yapılmıştır. Uygulamada seslendirme yapılarak görseldeki öğeler konuşturulmuştur. Okunan metin, görseldeki kahramanlar üzerinden kurgulanarak sunulmuştur. Uygulamada görsel üzerine çeşitli küçük resimleri ve yazıları ekleme imkânı verilmiştir. Ayrıca renklendirme seçenekleriyle görsellere efekt yapılabilmektedir. Tasarlanan materyalde küçük resim ekleme özelliğinden faydalanılmıştır. ChatterPix Kids uygulaması her konuşturulan görsel için 30 saniyelik karelere izin vermektedir. Bu nedenle materyal bütünlüğü için uygulamada toplam 9 ayrı kare oluşturularak seslendirilmiştir. Uygulamada konuşturulan görselleri, cihazın hafızasına kaydetme imkânı vardır.

Materyal tasarımının son aşamasında video düzenleme uygulaması olan “InShot” uygulaması kullanılmıştır. Kullanılan telefon, tablet gibi cihazlara indirilerek yararlanılabilen bu uygulama; çeşitli videoları birleştirmeye, ses öğeleri ve metin eklemeye, videolar üzerinde renklendirmeler, düzenlemeler yapmaya olanak tanımaktadır. Uygulama sayesinde ChatterPix Kids aracılığıyla yapılan konuşan görsel kareleri birleştirilerek fon müzikle bütünleştirilmiştir. Ayrıca videonun başına ve sonuna anlatılan masala ve kurguya dair bilgi notları eklenmiştir. Böylece okunan metinden hareketle bir klip oluşturulmuştur. InShot uygulamasında yapılan videolar cihaz hafızasına kaydedilebilmektedir.

5.12.7. Açıklama

Tasarlanan materyal ile hedeflenen kazanımların bütüncül bir şekilde ele alınması ve okuma metinleri üzerinden öğrencilerin çok yönlü hareket etmelerinin sağlanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda Feridun Oral’ın Kirpi ile Kestane masalı ele alınmıştır. Bu masalın seçilme sebebi insan dışındaki varlıkların konuşturulduğu bir kurguya sahip olmasıdır. Çünkü hedeflenen kazanımda söz sanatlarından intak (konuşturma) ve tezat (zıtlık) kavramlarının öğrenciye verilmesi ifade edilmektedir. Ayrıca diğer bir hedef kazanımlarda isim, sıfat ve bunlarla yapılan tamlamalara dikkat çekilmiş; metindeki gerçek ve kurgusal

unsurların farkına değinilmiştir. Tüm bunlar için gözlem imkânı sunabileceğinden hareketle metin olarak betimlemelere sıkça yer verilen olayların kurgulanarak anlatıldığı bir masal kitabı tercih edilmiştir.

Ders sürecinde öğretmen öncelikle metni öğrencilerine okutarak detaylar üzerinde durmalarını sağlayabilir. Betimlemelere ve tamlamalara dikkat çekilerek öğrencilerin cümlede verilen unsurları tasavvur etmeleri istenebilir. Hangi öğelerle, nasıl tamlamalar yapıldığı üzerinde konuşulduktan sonra metin içeriğiyle ilgili sınıfta tartışılabilir. Ardından metinde aktif olan kahramanların tespit edilerek diyalog akışlarının kimler üzerinden verildiği öğrencilere fark ettirilmelidir. Bu bölümde intak ve tezat gibi söz sanatlarına değinilir. Son aşamada öğrencilerin yeni öğrendikleri bilgileri kendilerinin kullanıp yapılandırabilmesine alan oluşturmak amacıyla materyal tasarım kısmına başvurulabilir. Etkinlik kapsamında şöyle bir işleyiş önerilmiştir: İlk olarak yapay zekânın görselleştirme olanağından yararlanılabilir. Öğrencilerin metinde tespit ettikleri isim ve sıfat tamlamalarını kullanarak yönerge cümleleri yazmaları ve yapay zekâyâ resmettirmeleri istenir. Örneğin materyalde yapay zekâyâ “Küçük kirpi”, “dikenli kestane”, “yeşil kestane”, “ağacın altı”, “kirpinin sırtı”, “kirpinin gözleri” gibi yönergeler yazılmıştır. Buradan edinilen görseller ChatterPix Kids uygulamasına aktarılır. Metin tekrar incelenerek ele alınır ve görseldeki öğelerin ağzından seslendirilir. Böylece metinde yer alan kahramanlar somutlaştırılarak konuşurulmuş olur. Materyal, ana kahramanlar olan kirpi ve kestane üzerinden metnin anlatılması üzerine kurgulanmıştır. Öğrencinin metni doğrudan okuması dışında anladıklarından hareketle kahramanlar üzerinden yeniden anlatması esas alınmıştır. İntak, tezat gibi söz sanatlarına dikkat çekilerek bunları öğrencilerin yorumlamalarının sağlanması hedeflenmiştir ChatterPix Kids uygulamasından kirpi ve kestane görselleriyle 9 ayrı kare oluşturulmuş ardından bu video kareleri InShot uygulamasında birleştirilmiştir. InShot’ta videonun giriş ve bitişine kısa bilgiler eklenmiş ayrıca fon müziği ve ses efekti kullanılmıştır. Etkinlikler akıllı tahta üzerinden sınıfta yapılabileceği gibi öğrencilere kahramanların paylaşılmasıyla ödev verilip en son videonun birleştirilmesiyle de gerçekleştirilebilir. Bu kısım öğretmenin tercihinin bırakılmıştır.

Materyal sayesinde süreç sonunda öğrencilerin okudukları metinden hareketle tamlamaları ve söz sanatlarını fark etmeleri, metin içeriğini irdelemeleri, kurgusal-gerçek unsurları ayırt etmeleri ve kahramanları konuşurarak yeni bir ürün ortaya koymaları sağlanmış olacaktır.

5.12.8. Grseller



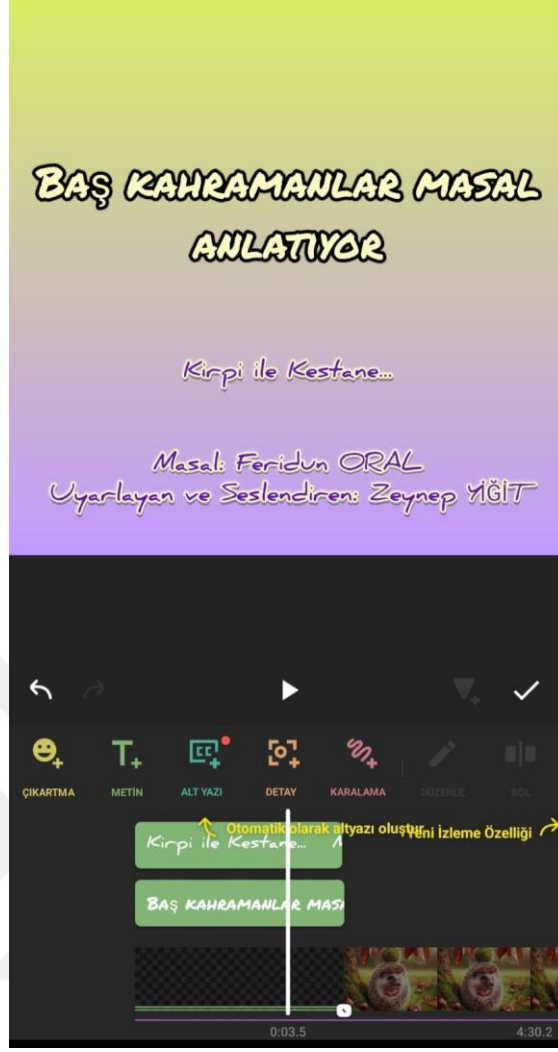
ekil 5.20. Copilot/yapay zekâya yaptırılan kirpi ile kestane resmi.



ekil 5.21. ChatterPix Kids uygulamasında yapılan materyal.







Şekil 5.22. InShot uygulamasında yapılan video düzenlemeleri.



Şekil 5.23. Feridun Oral'ın Kirpi ile Kestane isimli masal kitabının fotoğrafı.

BÖLÜM 6

6. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Temelde Web 2.0 araçlarının Türkçe dersleriyle bütünleştirilmesini, bu araçların sunduğu dijital imkânlardan yararlanılarak derslerde kullanılan materyal çeşitliliğinin artırılmasını, belirlenen kazanımlara ulaşma noktasında işlevsel, ilgi çekici ve hedefe yönelik içeriklerin tasarlanabilmesini, eğitimciler için tasarım fikirleri sunulmasını amaçlayan bu çalışma dört olgu üzerinden kurgulanmıştır. Bu dört olguyu Türkçe öğretim programında yer alan kazanımlar, ders kitaplarında yer alan metinler ve etkinlikler, eğitimde materyal tasarımı ile Web 2.0 araçları oluşturmuştur. Her biri ayrı bir alan yazını sunan bu başlıklar taranıp incelenerek veriler toplanmış, bunlar araştırmanın hedefi doğrultusunda sınırlandırılmış ve Web 2.0 araçları kullanılarak Türkçe dersi 6. sınıf okuma becerisi kazanımlarını kapsayacak şekilde yeni öğretim materyalleri tasarlanmıştır. Elde edilen tüm veriler her aşamada analiz edilerek çalışmanın ele aldığı diğer olgularla ilişkilendirilmeye çalışılmış böylece bir sentez oluşturulmuştur.

Eğitim alanında Web 2.0 araçlarını konu alan pek çok araştırma yapılmıştır. Bu çalışmaların farklı hususlara odaklandığı ve çeşitli disiplinler arasında yayıldığı görülmektedir. Web 2.0 kavramına ilişkin çalışmaların çoğunun yabancı dil öğretimi, yabancılara Türkçe öğretimi gibi alanlarda yapıldığı görülmektedir. (Akyıldız, 2022; Dünder, 2019; Girgin ve Cabaroğlu, 2021; Kuzhan ve Fidan, 2020; Şahin Toptaş, 2023; Yalçın ve Temur, 2023) Ayrıca Türkçe Eğitimi alanında Web 2.0 araçları genellikle kullanıcı görüşleri; bunların motivasyona, tutuma, algılara etkisi, başarıya yansımaları gibi çerçeveler üzerinden ele alınmıştır. Türkçe dersi kapsamındaki beceri odaklı çalışmalarda ise araştırmaların çoğunun yazma becerisine odaklandığı görülmüştür. Web 2.0 ile ilgili literatür taraması türündeki araştırmalardan Korucu ve Gündoğdu'nun (2014) ele aldığı araştırmada 38 çalışma incelenmiş ve araştırma sonucunda çalışmaların çoğunun Web 2.0 kullanımı ve hakkındaki görüşler ile sosyal ağlara ilişkin eğitimler üzerine olduğu belirtilmiştir. Bununla birlikte araştırma sonucunda Web 2.0'in kullanımına ilişkin yapılan çalışmaların çoğunun lisans düzeyindeki öğrencilerle yürütüldüğü görülmüştür. Bu çalışmaya paralel olarak Altunışık ve Aktürk de (2021) eğitimde Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik 2010-2020 yılları arasında hazırlanan tezleri inceledikleri araştırmalarında, yapılan çalışmalarda çoğunlukla Web 2.0 araçlarının tutumlara ve akademik başarıya etkisinin ve Web 2.0 kullanımına ilişkin görüşlerin konu olarak seçildiğini belirtmiş örneklem grubu olarak en çok lisans düzeyiyle çalışıldığını ifade etmiştir. Özellikle Türkçe

dersi 6. sınıf düzeyine odaklanarak okuma kazanımlarına yönelik dijital materyal tasarımı yapan çalışmalara rastlanmamıştır. Bu doğrultuda beceriler arasında kritik bir yere sahip olan okuma becerisi kazanımlarının geliştirilmesine odaklanan çalışmada alan yazımına materyal çeşitliliğiyle katkı sağlamak ve eğitimcilerle tasarım unsurlarıyla yenilikçi fikirler sunmak amaçlanmıştır.

Çalışma kapsamında tasarlanan materyallerin odak noktasına neyi alması gerektiği konusunda sürecin başından itibaren uzmanlarla fikir alışverişi yapılmıştır. Bu doğrultuda zaman içerisinde yeni öğretim programları oluşturulsa dahi kazanımların daha genel geçer bir niteliğe sahip olduğu, dolayısıyla materyallerin belirlenen kazanım hedeflerine yönelik tasarlanmasının alana katkısını artıracığı kanısına varılmıştır. Uzmanlardan oluşan komisyonlar tarafından pek çok kriter üzerinden değerlendirilerek ortaya konulan ders kitapları da çalışmanın referans noktalarından biri olarak belirlenmiştir. Çalışmanın ele aldığı sınıf düzeyi olan 6. sınıf için Millî Eğitim Bakanlığı tarafından oluşturulan Türkçe ders kitabındaki metinlerin, etkinliklerin, soru içeriklerinin ve kullanılan örneklerin her biri incelenmiş; bunların kazanımlarla ilişkilendirilme biçimleri analiz edilmiştir. Etkinliklerin geliştirilmesi esnasında yaratıcı düşüncüyü açığa çıkarmak için beyin fırtınası tekniğinden yararlanılmıştır.

Gelişen bilim ve teknoloji ağlarıyla çevrili olan modern yaşam bireylerin karmaşık bir biçimde ortaya çıkan toplumsal, bireysel, mesleki sorunlarını çözebilmelerine yardımcı olabilecek yaratıcı düşünme becerilerini kullanmalarını gerekli ve zorunlu kılmaktadır. Eğitim sistemi, bireylerin düşünce yapılarını geliştirmeyi, aklını çeşitli biçimlerde kullanmayı, diğer kuşakların yaptıklarını yineleyen değil yeni şeyler yapabilme yeteneği olan insanlar yaratmayı amaçlar. (Öztürk, 2004, s. 79)

Web 2.0 araçlarının kullanıcılara sunduğu imkânlar ve sağladığı yararlar sıkça dile getirilmektedir. Pek çok çalışmada Web 2.0 araçlarının yalnızca çevrim içi kullanım olanağı sunmadığı yüz yüze olarak kullanıma da elverişli olduğu ayrıca dersin verimliliğini ve öğrencilerin motivasyonunu artırarak çoklu zekâ anlayışına yönelik tasarımlar yapılmasına olanak tanıdığı vurgulanmıştır. (Yalçın, 2022) Örneğin Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu üzerinde Web 2.0 uygulamalarının eğitim süreçlerine etkisinin incelendiği çalışmada eğitim faaliyetlerinde bir Web 2.0 sistemi olan sosyal medya kullanımının öğrencilere yarar sağladığı, öğrencilerin sanal ağı kullandıkça deneyimlerinin arttığı ve ödev yapma süreçlerinin de kolaylaştığı sonuçlarına ulaşılmıştır. (Kekeç Morkoç ve Erdönmez, 2014) Sınıf öğretmenleri tarafından Web 2.0 araçlarının kullanılmasının değerlendirildiği başka bir araştırma da benzer

sonuçlara ulaşmış uygulamaların hem eğiticilere hem öğrencilere olumlu yönde katkıda bulunduğu, öğretmene dersin her aşamasında kolaylık sağladığı ve öğrencilere eğlenerek öğrenme ortamı sağladığı vurgulanmıştır. (Şengür ve Anagün, 2021) Türkçe dersi öğretim programında yer verilen eğitim süreçlerinin teknolojiyle desteklenmesi yaklaşımı doğrultusunda çalışmasını yürüten Akın ve Çeçen (2015), Türkçe derslerinde farklı dijital araçların kullanımının çalışma grubunu oluşturan öğrencileri memnun ettiği bu sayede öğrencilerin Türkçe derslerine dair olumlu tutumlarının arttığı ve okudukları üzerindeki anlama becerilerinin iyileştiği sonuçlarına ulaşmıştır.

Bu çalışma kapsamında tasarlanan materyallere ilişkin alanın uzmanlarından ve sahada görev yapan tecrübeli eğitimcilerden alınan görüşlerin, konuya dair yapılan çalışmaların çoğunun ulaştığı sonuçla paralellik gösterdiği ve ortak çıkarım noktalarında bulunduğu görülmüştür. Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla “tasarlanan materyallerin sınıf düzeyine uygunluğu, derslerde uygulanabilirlik durumu, kazanımlara ulaşılmasında yardımcı olup olmayacağı, sınırlılıkları, ders kitabında yer alan etkinliklerden farkları ve materyaller için getirilebilecek öneriler” boyutlarının değerlendirilmesi sağlanmıştır. Sonuç olarak görüşleri alınan uzmanların ve öğretmenlerin Web 2.0 araçlarıyla oluşturulan materyallerin ortaokul düzeyindeki öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olduğu, sınıf mevcudu açısından elverişli olan ortamlarda rahatça uygulanabilecek nitelikte oldukları, kazanımlara ulaşılmasını kolaylaştıracağı, ders kitaplarındaki etkinliklerle karşılaştırıldığında eğlendirici yönünün öne çıktığını vurguladıkları görülmüştür. Materyallerin öğrencilere hitap etmesi, ilgi çekiciliği, hedeflenen kazanımları karşılayabilecek özellikte olduğu, öğrencilerin derse olan motivasyon ve güdülenmelerini artırabileceği hususlarında uzmanların ve öğretmenlerin görüş birliği içinde olduğuna ulaşılmıştır. Görüşme formunda sorulan bir diğer boyut olan materyallerin sınırlılıkları konusunda ise formu dolduranların çoğunluğunun kalabalık sınıf mevcutları ve internete erişim sınırlılığı üzerinde durdukları görülmüştür. Bu husus; eğitim ortamları ve şartlarının düzenlenmesinde yetkili olanlara taleplerin iletilebileceğini, imkânların iyileştirilmesi bakımından iş birliği yapılabileceğini düşündürmüştür. Materyallerin sınırlılıklarına dair bir alan uzmanı ek olarak öğrencilerin araçları kullanabilmeleri için ön koşul bilgilere sahip olması gerektiğine dikkat çekmiştir. Bu doğrultuda materyallere başvuracak öğretmenlerin gerekli bilgilendirmeyi yapması önerilmiştir. Nitekim bulgular bölümünde kullanılan her bir program ana hatlarıyla tanıtılmıştır.

Ayrıca Web 2.0 araçları kullanılarak tasarlanan materyallerle ilgili on beş yıllık saha tecrübesi olan bir Türkçe öğretmeni “Etkinliklerin interaktif biçimde olması ve anlık dönüt sağlanması öğrencilerin konsantrasyonu açısından olumlu etkiler sağlayabilir. Ayrıca eğitici oyun şeklinde olması ve doğru cevaplar verildiğinde başarılı olanlara sembolik ödüller verilmesi öğrenme esnasında güdülenmeyi artırıcı etkiler sağlayabilir. Ders kitabındaki etkinliklerde ise doğru verilen cevaplarda ancak öğretmen tarafından sözlü vb. dönüt sağlanabilmektedir.” ifadelerini kullanmıştır. Diğer bir görüşmeci olan 20 yıllık tecrübeli öğretmen de aynı yönde görüş belirterek tasarlanan materyaller sayesinde “ilgili kazanımların öğrencilerin zihinlerinde kalıcılık kazanması noktasında da faydalı dönütler sağlanabilir.” demiştir. Bu değerlendirmelerden hareketle geleneksel eğitim anlayışı ve materyal kullanımının öğrenciye geri bildirim verme sürecini genellikle tek düze bir şekilde ilerlettiği Web 2.0 araçları ile oluşturulan materyallerin ise bunun dışına çıkarak farklı alternatifler sunabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Coşkun ve Tamer de “geri bildirim uygulamasında öğretmenler bilinçli hareket etmeli ve işlevsel bir yaklaşım benimsemelidir” diyerek eğitimde dönüt kavramını vurgulamıştır (2015, s. 341). Nitekim Web 2.0 araçlarıyla oluşturulan materyallerin çoğunda öğrenciler doğru ve yanlış cevaplarını anında görebilmekte, faaliyetlerine göre puan toplayabilmekte, oluşturulan rekabet ortamında puan gibi aldıkları sembolik dönütleri diğer arkadaşlarıyla yarıştırmakla güdülenmelerini artırabilmektedir. Web 2.0 araçlarıyla tasarlanan materyallerin paylaşımına açık olması da öğrencilerin ürünlerini sergileyebilecekleri alanlar sunulması bakımından birer geri bildirim ortamı oluşturabilmektedir. Öte yandan bu araçları öne çıkaran en önemli özelliklerden olan etkileşim boyutu öğrencilerin beraber çalışabilmesine ve birbirlerinin üretimlerini görüp bunlar üzerinde düzenlemeler yapabilmesine olanak sağlamaktadır. Materyallerin bu işlevinin akran geri bildirimine de imkân sağlayabileceği düşünülmektedir.

Çalışmayla ilgili uzman görüşleri arasında “yapılan etkinlikler öncelikle 6. sınıf okuma becerisine göre hazırlanmış olduğu için seçilen metinler, öğretilmesi hedeflenen kelime ve kelime grupları doğru seçilmiştir. Seçilen web 2.0 araçları da genel sınıf seviyesine uygundur.” ve “öğrencilerin yaş grubundan bağımsız olarak da bakıldığında, her yaştaki birey için daha fazla duyuyu destekleyen araç kullanımı öğretimde etkililiği arttıracaktır. Ayrıca araçları kendileri kullanmaları ve kendi deneyimlerini oluşturmaları da öğrenmede kalıcılığı sağlayacaktır. Bu yönlerden bakıldığında materyallerin, 6. sınıf okuma becerisine yönelik kazanımlara ulaşmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir.” ifadelerinin yer aldığı görülmüştür. Alandaki uzmanların ve öğretmenlerin materyallerin öğrenci kitlesine uygunluğu

hususunda hemfikir olması çalışmanın hedefine ulaştığını göstermektedir. Bununla beraber bir uzman görüşünde materyallere ilişkin şu sınırlılıklara değinilmiştir: “Beşinci etkinlikte ‘okudukları ile ilgili çıkarımda bulunur’ kazanımının çoktan seçmeli planlanmış bir araçtansa açık uçlu cevaplanabilecek bir şekilde tasarlanması ya da farklı bir Web 2.0 aracı ile tasarlanması daha uygun olabilir. Çünkü aslında istenen şey öğrencinin neden sonucu kendisinin fark etmesidir.”, “sekizinci etkinlikte aynı kökten gelen sözcüklerin ayırt edilmesine yönelik bir çalışma planlanmış ancak Puzzlemaker bunun için uygun bir Web 2.0 aracı olmayabilir. Öğrenciler kelimeleri bulup gizli yanıtla ulaşacaklar bu eğlenceli bir yön ancak hangi kelimenin basit hangi kelimenin birleşik ya da türemiş olduğunu pekiştirecek parçası eksik gibi görünüyor. Puzzle içinden kelimeyi buldu ancak basit mi türemiş mi ile ilgili bir bilgi veren ya da bu bilgiyi sorgulayan kısımda geliştirilme yapılabilir.” Bu geliştirici öneriler doğrultusunda çalışmada ele alınan materyallere bazı alternatifler sunulabilir. Belirtilen beşinci etkinlik için çoktan seçmeli seçenek şablonu olmayan açık uçlu cevaba elverişli başka bir Learningapps şablonundan veya Web 2.0 aracından yararlanılabilir. Çünkü LearningApps geniş bir şablon havuzuna sahiptir. Bu uzman görüşü ve öneri olduğu gibi aktarılarak materyallere başvurmak isteyen uygulayıcıların dikkatine sunulmuştur. Sınırlılığı bir uzman tarafından dile getirilen diğer etkinlik ise sekizinci materyaldir. Materyalde bulmaca tasarımı sunulmuştur. Etkinlikte öğrencilerin buldukları kelimelerin basit, türemiş veya birleşik olma niteliklerine dair bilgilerinin açığa çıkarılması için çalışma yapılabileceği söylenmiştir. Bu doğrultuda etkinlik sürecine dair öneri, ilgili materyalin açıklama kısmında detaylıca açıklanmıştır. Konu derste işlendikten sonra öğretmenin hazırladığı bulmacayı sınıfa dağıtması, öğrencileri sözcük türlerine göre gruplara ayırması, her bir grubu ilgili olduğu sözcük türü üzerinde düşünmeye teşvik etmesi tavsiye edilmiştir. Öğretmenin öğrencileri sorumlu oldukları sözcük türlerini bulmacadan bulmakla görevlendirmesi ardından grupların birbiriyle paylaşımında bulunmasını sağlaması ve sözcük türlerine ilişkin tartışma ortamı oluşturması gerektiği ifade edilmiştir. Etkinlik sürecine ilişkin bu önerinin hedeflenen kazanıma ulaşılmasında etkili olacağı düşünülmüştür.

Çalışma kapsamında Web 2.0 araçları taranmış, kullanım olanakları dikkate alınarak Türkçe derslerine katkı sağlayabilecek olanlar tasnif edilmiştir. Hedeflenen kazanımlar doğrultusunda kullanılacak araçlar tespit edilmiştir. Bunlardan ikisine örnek vermek gerekirse Thinglink ve LearningApps uygulamalarından bahsedilebilir. Yalçın (2022), LearningApps uygulamasıyla yapılan etkinliklerin ardından ders ve öğrenci motivasyonu bakımından olumlu dönütler alındığını ortaya koymuştur. Araştırma sonucunda bu ve benzeri

uygulamaların ders içeriklerini zenginleştirmek için kolay uygulanabilir olanaklar sunduğu görülmüştür. Ücretsiz olarak kullanıcıların istifadesine sunulan bu uygulamalar ve tasarlanan materyallerde kullanılan diğer araçların okuma becerisi bağlamındaki Türkçe ders içerikleri için de üretim yapmaya elverişli olduğu görülmüştür. Buna rağmen Karakuş ve Züleyha (2021), yaptıkları çalışmada Türkçe öğretmeni adaylarının Web 2.0 araçlarının kullanımına dair fikirlerini incelemiş ve Thinglink gibi çok yönlü bir aracın katılımcılar tarafından bilinmediğine işaret etmiştir. Araştırma sürecinde toplanan veriler ışığında öğretmenlerin materyal tasarımlarını kolaylaştıracak alternatif pek çok araca ulaşılmıştır. Bunlardan birisi telif sorunu yaşamayı büyük ölçüde engelleyen ücretsiz görsel, video gibi medya unsurlarını indirme imkânı sunan Pexels uygulamasıdır. Bununla birlikte çoğu Web 2.0 aracı kullanım için ön koşul olarak üyelik istemektedir. Araştırmada materyal tasarımı yapmak isteyen bir eğitimcinin pek çok siteye üyelik yapmak zorunda kalması gerektiği görülmüştür. Bireysel e-posta adreslerinin her platformla paylaşılacak istenmemesi durumuna karşın tek kullanımlık e-posta adresi oluşturulabilen Tempail uygulamasının kullanım pratikliği sunduğu fark edilmiştir. Bunun yanı sıra sadece dijital materyal tasarımlarında kullanılmak üzere özel bir e-posta adresi oluşturmak da işlevsel olabilir. Hazırlanan materyallerin arşivlenebileceği, öğrencilerle paylaşılacağı sanal sınıf araçlarının da kullanıcılara alan sunduğu görülmüştür. Çalışma sonucunda bahsedilen platformların materyal tasarım sürecinde öğretmenin işini kolaylaştırdığı deneyimlenmiştir.

Yapılan çalışma doğrultusunda şu önerilere yer verilebilir:

- Öğretmenler ve öğretmen adayları materyal tasarımı konusunda bilgilendirilmeli ve inisiyatif almaya yönlendirilmelidir.
- Öğretmenler ve öğretmen adayları, çağın getirileri doğrultusunda ilgi ve ihtiyaçları doğru okuyarak teknolojik yeterliliklerini geliştirmeli ve ders hedeflerini destekleyecek materyaller üretmelidir.
- Öğretmen ve öğretmen adayları materyallerine katkı sağlayacak Web 2.0 araçları ve dijital gelişmeler hakkında daha çok bilgilendirilmelidir.
- Alandaki materyal çeşitliliğinin azlığı göz önüne alındığında eğitimciler, birbiriyle materyal paylaşımını artırmalı ve materyal geliştirme süreçlerini desteklemelidir.
- Materyal hazırlama sürecinin çok yönlü bir bakış açısı gerektirdiği unutulmamalı bu kapsamda disiplinlerarası çalışmalar takip edilerek farklı bakış açıları geliştirilmeli, ortak noktalardan istifade edilmelidir.

- Eđitciler ders kitaplarına, hedefledikleri kazanımlara hâkim olmalı içeriđin en verimli şekilde aktarılmasına dair alternatifler oluřturmalıdır.
- Web 2.0 araçlarına bařvuracak öđretmenler, öđrencilerine araçların kullanımına iliřkin ön bilgilendirme yapmalıdır.
- Web 2.0 araçlarıyla hazırlanan materyallerin avantajlarının yanında sınırlılıkları da göz önünde bulundurulmalı bunların ařılması noktasında çözüm yolları aranmalıdır. Bununla beraber derslerde ilgi ve ihtiyaca göre dengeli bir kullanım yapılmalı, süre iyi kurgulanmalıdır.
- Web 2.0 araçlarının çođunun İngilizce arayüze sahip olduđu görölmektedir. Web sitesinin çeviri seçeneđinden Türkçeye çevirme iřlemi yapılırsa da araçların orijinal yazılımında Türkçe tanımlı olmadığı için bařlıklar ve yönergeler bazen anlaşılır olmamaktadır. Bunun önlenmesi için araç ve program geliřtiriciler Web 2.0 araçlarının arayüzlerindeki dil seçeneđini artırmalı ve Türkçe kullanımına olanak sađlamalıdır.
- Uzmanlar, uygulayıcılar ve alan yazında yansıtılan öđrenci ihtiyaçları üçgeninde bilgi alışveriři artırılmalı, yaratıcı ürünlerin ortaya çıkarılması için zemin oluřturulmalıdır.
- Web 2.0 araçlarıyla hazırlanan materyallerden en yüksek verimi alabilmek için eğitim ortamlarını düzenleyici yetkiye sahip olan mercilere talepler iletilmeli, fizikî yetersizliklerin giderilmesi için öneriler sunulmalıdır.

KAYNAKLAR

- Akbaba Altun, S. ve Temiz N. (2021, 13 Ekim). *Kazanım/öğrenme çıktısı ile öğretim yöntem ve teknikleri ölçme ve değerlendirme ilişkisi* [PowerPoint slaytları]. SlideShare. <http://bogem.baskent.edu.tr/kw/upload/581/dosyalar/Nida%20Temiz%20-%20Kazan%C4%B1m%20ve%20%C3%96%C4%9Frenme%20%C3%87%C4%B1kt%C4%B1s.pdf>
- Akçay, A. (2009). *Webquest (web macerası) öğretim yönteminin Türkçe dersindeki akademik başarı ve tutuma etkisi* (Tez No: 241698) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Akın, E. ve Çeçen, M. A. (2015). Çoklu ortama dayalı Türkçe öğretimine ve çoklu ortam araçlarına yönelik öğrenci görüşleri. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(7), 51-72.
- Akman Dömbekci, H. ve Erişen, M. A. (2022). Nitel araştırmalarda görüşme tekniği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 141-160. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227330>
- Aksoy, N. (2003). Eylem Araştırması: Eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değiştirmede kullanılacak bir yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yöntemi*, 36(36), 474-489. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kuey/issue/10361/126837>
- Akyıldız, İ. (2022). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde görev temelli dil öğretim yöntemine göre yapılandırılan web 2.0 araçlarıyla kelime öğretimi* (Tez No: 755856) [Yüksek lisans tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Alkan, C. (1974). Eğitim teknolojisi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 7(1), 339-344. 10.1501/Egifak_0000000403
- Altunışık, M. ve Aktürk, A. O. (2021). Türkiye’de Web 2.0 araçlarının eğitim-öğretim ortamlarında kullanımına bir bakış: 2010-2020 dönemi tezlerinin incelenmesi. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 5(2), 205-227.
- Altunkaynak, S. ve Sarıkaya, M. (2024). İlköğretim 5. sınıf müzik derslerinde Web 2.0 kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi: Learningapps örneği. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 8(1), 16-28.
- Arslan, E. (2022). Nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirlik. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (51), 395-407. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1116878>
- Ateşli, A. ve Yıldız, D. (2022). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde Web 2.0 araçlarıyla Bloom Taksonomisi’ne uygun etkinlik örnekleri. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 5(1), 4-25. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijotfl/issue/70647/1039357>
- Baki, Y. ve Karakuş N. (2012). *Türkçe Öğretiminde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. (1. Baskı). Pegem Akademi.

- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388. 10.31592/aeusbed.598299
- Başkaya, K. ve Tursunovic, M. (2017). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde iş birlikli öğrenme ve padlet. *Aydın Tömer Dil Dergisi*, 2(2), 79-96.
- Batıbay, E. F. (2019). *Web 2.0 uygulamalarının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: Kahoot örneği* (Tez No: 582756) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Benzer, A. (2019). Türkçe ders kitaplarının PISA okuma becerileri yeterlik düzeyleri ile imtihanı. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları* 7(2), 96-109. Doi: 10.35233/oyea.659740
- Bozkurt, B. Ü. (2016). Türkiye’de okuma eğitiminin karnesi: PISA ölçeğinden çıkarımlar. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(4), 1673-1686.
- Bulduk Türkmen, B. (2018). Resimleme dilinde alternatif bir yaklaşım: Kaligrafi ile resimleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (22), 343-359.
- Calhoun, E. F. (2002). Action research for school improvement. *Educational Leadership*, 59(6) p. 18-24.
- Cardoso, S. (2019). New technologies and new literacies in the English classroom: A study. *Revista Intersaberes* 14(31), 168-186.
- Civelek, M. (2014). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı (Özet). [Pdf, Slayt]. <https://eskisite.igdir.edu.tr/Addons/Resmi/announc/4691/materyal.tasarimi.%20%C3%96ZET.pdf>
- Coşan, B. (2022). Web 1.0’den Web 3.0’a mahremiyetin dönüşümü ve dezavantajlı gruplar açısından muhtemel sonuçları. *Çalışma ve Toplum*, 4(75), 2639-2662. <https://doi.org/10.54752/ct.1191456>
- Coşkun, E. ve Tamer, M. (2015). Yazma eğitiminde geri bildirim türleri ve kullanımı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(32), 337-372.
- Coşkun, H. (2014). Sınıf ve Türkçe öğretmenlerinin Türkçe derslerinde görsel işitsel materyal kullanma durumları ve bunu etkileyen faktörler. *International Journal of Language Academy*, 2(4), 333-347.
- Çakır H. ve Karataş S. (2012). Öğretim sistemleri geliştirilmesi sürecine bir bakış. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(1), 19-35.
- Çelik, R. (2022). Metaverse Nedir? Kavramsal değerlendirme ve genel bakış. *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 67-73.
- Deperlioğlu, Ö. ve Sarpkaya, Y. (2009). Öğretim yönetim sistemleri için örnek veri tabanı tasarımı. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 2(1), 15-21.

- Dinçer, S. (2006). Bilgisayar destekli eğitim ve uzaktan eğitime genel bir bakış. Akademik Bilişim Konferansı. Denizli. https://www.researchgate.net/publication/298192658_Bilgisayar_destekli_egitim_ve_uzaktan_egitime_genel_bir_bakis
- Dumlupınar, E. (2007). *Web 2.0 standartlarının e-öğretim modellerine etkileri ve örnek uygulama* (Tez No: 176696) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Dündar, Ş. N. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde dinleme becerisinin bir web uygulaması aracılığıyla geliştirilmesi* (Tez No: 646612) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Eroğlu, E. (2014). Eğitim teknolojisinin tarihî gelişimi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 0(3), 174-187. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sakaefd/issue/11224/134164>
- Eroğlu, S. (2023). Dijital Araçlarla Dil Bilgisi Öğretimi. A. Okur ve GH. Demirdöven (Ed.), *Yabancı dil olarak dijital Türkçe öğretimi* (1. baskı, s. 280-315). Sakarya: Sakarya Üniversitesi Yayınları
- Fidan, M. (2024). *Edgar Dale'in yaşıntı konisi*. <https://tr.pinterest.com/pin/737112664006779008/>
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri. *Ulakbilge*, (40), 595-614. Doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02
- Girgin, P. ve Cabaroğlu, N. (2021). Web 2.0 Supported Flipped Learning Model: EFL Students' Perceptions and Motivation. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 50(2), 858–876. <https://doi.org/10.14812/cuefd.944217>
- Gökalp Alpaslan, G. G. (2005). Türk edebiyatında somut görsel şiir. *Türkbilig* (10), 3-16. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/989353>
- Gözübüyükoğlu, U. (2019). *Web sayfası tasarımında kullanıcı arayüzünün kullanılabilirliğinde görsel tasarımın önemi ve Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi web sayfası tasarım örneği* (Tez No: 56719) [Yüksek Lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yöktez. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Grabe, W.P. ve Stoller, F.L. (2011). *Teaching and researching: Reading* (2. baskı). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833743>
- Grosbeck, G. (2009). To use or not to use Web 2.0 in higher education? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1) s. 478-482. 10.1016/j.sbspro.2009.01.087
- Gülcü, A., Solak, M., Aydın, S. ve Koçak, Ö. (2013). İlköğretimde görev yapan branş öğretmenlerinin eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin görüşleri. *Turkish Studies (Elektronik)*, 8(6), 195-213. <https://search.trdizin.gov.tr/yayin/detay/284091>
- Güneş, F. (2012). Okuma ve Zihni Yönetme/ Reading and Managing Of Mind. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18), 1-15.

- Günüç, S. (2017). *Eğitimde teknoloji entegrasyonunun kuramsal temelleri* (1. Baskı). Anı Yayıncılık.
- Gürleroğlu, L. ve Yıldırım, M. (2022). Ortaokul öğrencilerinin web 2.0 destekli eğitsel web sitesi ile ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Millî Eğitim Dergisi*, 51(233), 191-217. DOI: 10.37669/milliegitim.776977
- Hoepfl, M. C. (1997). Choosing qualitative research: A primer for technology education researchers. *Journal of Technology Education*, 9(1), 47-63.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), s. 603-634. <https://core.ac.uk/download/pdf/268072336.pdf>
- International Society For Technology In Education, (2024). *ISTE standards: For educators*. <https://www.iste.org/standards/for-educators>
- Kamar, P. (2021). *Türk dili ve edebiyatı öğretiminde Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik tutumlarına ve motivasyonel stratejilerine etkisi*. (Tez No. 685808) [Yüksek lisans tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Kansızoğlu, N., Durukan, E. ve Kansızoğlu, H. B. (2024). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öykü oluşturmaya yönelik deneyim ve görüşlerinin incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi(Ö14)*, 1-24. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1454352>
- Kara, K. (2023). Ortaokul Türkçe ders kitaplarındaki bağlaç öğretimine dair bir değerlendirme. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Dergisi*, (32), 15-26. DOI: 10.29000/rumelide.1252760.
- Karabatak, S. (2022). *Eğitim ve bilim* (1.baskı). Efe Akademik Yayıncılık.
- Karadağ, B. F. ve Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde Web 2.0 uygulaması olarak Learningapps'ın kullanımı. *Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4(1), 21-40. <https://doi.org/10.47935/ceded.897374>
- Karakaş, Ö. (2013). *8. sınıf öğrencilerinin okuma tutumları üzerine bir araştırma (Meb tarafından ortaokul öğrencilerine önerilen 100 temel eser örneğinde)* (Tez No. 345441) [Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Yöktez. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Karakuş, N. ve Züleyha, E. R. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının Web 2.0 araçlarının kullanımıyla ilgili görüşleri. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi* (9), 177-197.
- Karaman, S., Yıldırım S. ve Kaban A. (2008, 22-23 Aralık). Web 2.0 yaygınlaşıyor: Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımına ilişkin araştırmalar ve sonuçları [Bildiri sunumu]. *XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri*, Ankara, 35-40.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tushad/issue/31792/350444>

- Kekeç Morkoç, D. ve Erdönmez, C. (2014). Web 2.0 uygulamalarının eğitim süreçlerine etkisi: Çanakkale Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokul örneği. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 5(15), 25-48. DOI: 10.5824/1309-1581.2014.2.002.x
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 170-189. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/susbid/issue/54983/727462>
- Kırımlı, H. ve Demirezen, S. (2022). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin web 2.0 teknolojilerine yönelik görüşleri. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (62), 527-558. DOI: 10.21764/maeuefd.1024814
- Klein, E. [@EtienneKlein]. (2022, Temmuz 31). *Bon, quand sonne l'heure de l'apéritif, les biais cognitifs semblent s'en donner à cœur joie... Gare, donc, à eux. Selon la cosmologie contemporaine, nul objet relevant de la charcuterie espagnole n'existe ailleurs que sur Terre.* [Gönderi]. X. https://twitter.com/EtienneKlein/status/1553779203652435970?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1553779203652435970%7Ctwgr%5E35f1e890a44649e0725716021d486d1012bbefaa%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.indyturk.com%2Fnode%2F539176
- Klein, E. [@EtienneKlein]. (2022, Temmuz 31). *Photo de Proxima du Centaure, l'étoile la plus proche du Soleil, située à 4,2 année-lumière de nous. Elle a été prise par le JWST. Ce niveau de détails... Un nouveau monde se dévoile jour après jour.* [Resim ekli] [Gönderi]. X. <https://twitter.com/EtienneKlein/status/1553765864553472003>
- Koç, A. ve Büyük, U. (2013). Fen ve teknoloji eğitiminde teknoloji temelli öğrenme: Robotik uygulamalar. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 10 (1), 139-155.
- Koç, E. S. (2021). Türkçe dersi öğretim programları ile okuma becerileri öğretim programının uluslararası okuma yeterlikleri bağlamında incelenmesi. *Millî Eğitim Dergisi*, 50(230), 169-193. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.702775>
- Koç, E. S. (2021). Türkçe dersi öğretim programları ile okuma becerileri öğretim programının uluslararası okuma yeterlikleri bağlamında incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 169-193. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.702775>
- Korucu, A. T. ve Gündoğdu, M. M. (2014). Eğitim teknolojilerinde Web 2.0 kullanımı 2007–2015 dönemi makalelerin içerik analizi. *Journal of Turkish Science Education*, 11(1), 3-23.
- Kuzhan, M. ve Fidan, M. (2020). Türkçe eğitiminde bilişim ve teknoloji kullanımına yönelik araştırmaların konu alanı ve yöntem yönünden analizi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(4), 1343-1367.
- Küçük, M. (2011). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. Nobel Yayıncılık.
- Luckin, R., Clark, W., Graber, R., Logan, K., Mee, A. ve Oliver, M. (2009). Do Web 2.0 tools really open the door to learning? Practices, perceptions and profiles of 11–16-year-old students. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 87-104.

- McLoughlin, C. ve Lee, M.J.V. (2007). Social Software and participatory learning Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. *Proceedings Ascilite Singapore*, 664-675.
- Metem, F. ve Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneđi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047. <https://doi.org/10.16916/aded.616756>
- Milli Eğitim Bakanlığı (2017). *Öğretmenlik mesleđi genel yeterlikleri*. https://oygm.meb.gov.tr/dosyalar/StPrg/Ogretmenlik_Meslegi_Genel_Yeterlikleri.pdf
- Milli Eğitim Bakanlığı (2019). *Türkçe dersi öğretim programı*. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=663>
- Milli Eğitim Bakanlığı (2023, Ağustos 31). *Türkçe dersi öğretim programı kritik konu ve kazanımlar*. https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2023_09/07182800_TURKCE_5-6-7-8_SINIFLARA_GECENLER_2023_31-08-2023_22-29-42.pdf
- O'reilly, T. (2005, Eylül 30). *The web as platform*. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=5>
- Ocak, M. E. (2019). Beyin sinyallerini konuşmaya çeviren teknoloji [Ek materyal]. *Bilim ve Teknik*, 51(619). <https://services.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?dergiKodu=4&cilt=51&sayi=619&sayfa=9&yil=2019&ay=6&yaziid=43043>
- Önal, N. ve Tanık Önal, N. (2022). Öğretmen eğitiminde çevrimiçi bir ders etkinliđi tasarımı: Padlet kullanımı. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 5(2), 143-160.
- Özbal, A. (2017). *Yazma becerisinin geliştirilmesinde Web2.0 araçlarının kullanılması* (Tez No. 471758) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Özbay M. ve Bahar M. A. (2012). İleri okur ve üstbiliş eğitimi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi* 1(1), 158-177. [136736\(dergipark.org.tr\)](http://136736(dergipark.org.tr))
- Özçelik, E., Özçelik Ş. ve Ok Baştürk, N. (2024). Ortaokul 5. sınıf seçmeli okuma becerileri dersi ders kitabı metin etkinlik sorularının çoklu zekâ alanlarına göre sınıflandırılması. *Ulusal Eğitim Dergisi*, 4(1), 1635. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10476089>
- Öztürk, Ş. (2004). Eğitimde yaratıcı düşünme. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (18), 77-84.
- Pehlivan Coşkun, Y. (2022). *Konuşma becerisinin geliştirilmesinde Web 2.0 aracılığıyla oyun temelli öğrenme* (Yayın No. 774618) [Doktora Tezi, Uşak Üniversitesi]. Yöktez. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Pehlivan Coşkun, Y. ve Şeker, P. T. (2022). Web tabanlı oyunlar aracılığıyla öğrencilerin konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik atölye çalışmaları. *Avrasya Dil Eğitimi ve*

- Razı, S. (2007). *Okuma becerisi öğretimi ve değerlendirilmesi* (1. baskı) Kriter Yayınları.
- Sağlam, M. Y. (2001). Atasözleri ve deyimlerde imgelem. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 18(1), 45-51.
https://dergipark.org.tr/tr/pub/huefd/issue/41189/508409#article_cite
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç. ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250.
<http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Şahin Toptaş, A. (2023). Yabancı dil eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik tutum ölçeğinin geliştirilmesi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 1717-1743.
<https://doi.org/10.29299/kefad.1324647>
- Şener, F. (2019). *Teknopedagojik eğitim kapsamında Türkçe öğretmenlerinin web 2.0 araçlarını kullanma durumları* (Tez No. 598401) [Yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi]. YÖKTEZ Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr>
- Şengür, S. ve Anagün, S. (2021). Sınıf öğretmenlerinin bilişim teknolojileri kullanım düzeyleri ve eğitimde web 2.0 uygulamaları. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 6(2), 128-150.
- Tek, S. ve Uysal, B. (2021). Deyimlerin hikâyesini bilmenin yedinci sınıf öğrencilerinin yazılı anlatımlarında deyim kullanımına etkileri. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi* (16), 260-274. <https://doi.org/10.20860/ijoses.1030001>
- Topçu, F. K. (2021). Türkçe eğitimi alanında yapılmış dijital öğrenme tezlerinin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(4), 1338-1359. 10.16916/aded.982783
- Uluuysal, B. (2017). *Çevrimiçi öğretim materyali geliştirme ve uygulama süreçlerinin incelenmesi: İngilizce dersi örneği* (Tez No. 28633404) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. ProQuest Dissertations ve Theses Global. <https://www.proquest.com/dissertations-theses/cevrimiçi-öğretim-materyali-gelistirme-ve/docview/2631915008/se-2>
- Usta, E. (2015). Öğretmen adaylarının öğretim materyalleri geliştirme süreçlerinin görsel ve mesaj tasarımı ilkeleri açısından incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-14.
- Usta, N. D., Güntepe, E. T. ve Durukan, Ü. G. (2020). Öğretmen adaylarının öğrenme ortamına Web 2.0 teknolojilerini entegre edebilme yeterliliği. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11(2), 519-529.
- Uzungöz, A., Aktepe, V. ve Gündüz, M. (2017). Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı dersinin, mesleki açıdan kazandırdıklarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri: Nitel bir çalışma. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(3), 317-339. DOI: 10.14689/issn.2148-2624.1.5c3s14m

Wirtz B. W., Schilke O. ve Ullrich S. (2010). Strategic development of business models: Implications of the web 2.0 for creating value on the internet, *Long Range Planning* 43(2) 272-290. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2010.01.005>

Yalçın, Ç. ve Temur, N. (2023). Türkiye’de yabancı dil olarak Türkçe öğreten öğretmenlerin Web 2.0 araçları kullanımını yetkinliklerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (35), 1–12. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1342064>

Yalçın, S. (2022). Arapça kelime öğretiminde Web 2.0 araçlarının önemi ve materyal hazırlama uygulamaları. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 517- 538.

Yalın, H. İ. (2008). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. (20. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. Baskı). Seçkin.

GÖRSEL-İŞİTSEL KAYNAKLAR

Afyonkarahisar Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü. *Afyonkarahisar turizm rehberi ve spor haritaları* hazırlandı. <https://afyon.gsb.gov.tr/HaberDetaylari/1/64405/afyonkarahisar-spor-haritalari-ve-spor-turizm-rehberi-yayinlandi.aspx#haberThumbs-3>

Copilot. (2024). *Copilot in Windows 11* (Mart 2024 versiyon) [AI designer modeli]. <https://copilot.microsoft.com/?FORM=undexpand&>

Çocuk Kalpler Kumpanyası. (n.d.). *Home* [YouTube kanalı]. YouTube. <https://youtu.be/0zMXviltRHo?si=Bqh-rxxRQcdy1dhv> adresinde Mart 15, 2024’te erişildi.

Emrah Şahin Videoları. (n.d.). *Home* [YouTube kanalı]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=v8k6RC_BBm0 adresinden Mart 20, 2024’te erişildi.

Erik Satie-Topic. (n.d.). *Home*. [YouTube konusu]. YouTube. <https://youtu.be/PERbSeBCjdY?si=ESLd35ITyBgTqHkx> adresinden Mart 27, 2024’te erişildi.

Ezginin Günlüğü-Topic. (n.d.). *Home*. [YouTube konusu]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6H2Z-M2-RE0> adresinden Mart 27, 2024’te erişildi.

Film Channel. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. https://youtu.be/vnHnJm_p7Sc?si=C0Y7NZWM5-k-49cK adresinden Mart 22, 2024’te erişildi.

Gardening Info Online. (2018, Mart, 12). *The benefits of wood ash in your garden and compost*. *Medium*.

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:786/format:webp/0*F44m6Oj5zQCpmHEP.jpg

Gezilesiyer-Discover Turkey. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. https://youtu.be/XgTWDvom_oE?si=yLHsW_ZdcJP17Heh adresinden Mart 3, 2024'te erişildi.

Gunesus. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xdjB7tITCR0> adresinden Mart 22, 2024'te erişildi.

Jeff Kaale. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. <https://youtu.be/4ckyONfIQc8?si=GOZ4XICHjUu4xNIV> adresinden Nisan 18, 2024'te erişildi.

Livingwith. (2024). *Breathing (Including asthma)*. <https://livingwith.health/breathing/Livingwith>.

NKFU. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qgMrtGHvTgA> adresinden Nisan 17, 2024'te erişildi.

Rüzgar Eski Şarkılar. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. <https://youtu.be/kjWdbTtqfQU?si=pdWAixvgcbOsN3Ht> adresinden Mart 14, 2024'te erişildi.

Sarı, H. (2013). Frig yürüyüş yolu tanıtım. (PDF) Kültür Yolu Derneği. <https://www.frigyolu.com/frigyuruyusyolu-tanitim.pdf>

SoundGalleryBy (2024). *Magical Fairy Tale*. [Müzik]. Pixabay. <https://pixabay.com/music/christmas-music-magical-fairy-tale-for-children-kids-125101/>

Termal tatilciler için Afyon gezi rehberi. Odamax. <https://www.odamax.com/omag/termal-tatilciler-icin-afyon-gezi-rehberi/?meiro=dnt>

TRT Haber. (n.d.). *Home*. [YouTube kanalı]. YouTube. https://youtu.be/0cJCcVMCgYA?si=y2aG_eLb-INMBg3 adresinden Şubat 5, 2024'te erişildi.

Uçuk, C. (2022). Gümüş kanat (1. Baskı). Bilge Kültür Sanat. https://www.kitapyurdu.com/kitap/gumuskanat/48812.html?utm_campaign=kitapyurdu-tr&utm_medium=cpc&utm_source=yandex&yclid=2931143939156738349