

T.C.
Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı



SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE WEB 2.0
ARAÇLARIYLA TASARLANMIŞ
MATERYALLERİN KULLANIMININ,
ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA,
DERSE YÖNELİK TUTUMLARINA VE
MOTİVASYONLARINA ETKİSİ

Doktora Tezi

Kübra Melis AVCU

Danışman: Doç. Dr. Özlem Çakar ÇELİK

Elâzığ, 2024

T.C.
Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü
Doktora Tezi

**Tez Başlığı: Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış
Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik
Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi**

Tez Yazarı: Kübra Melis AVCU

İlk Teslim Tarihi:

Savunma Tarihi: 03/07/2024

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına göre hazırlanan bu tez, Eğitim Bilimleri Enstitüsünün Yönetim Kurulunun .../.../ 20.... tarih ve ... sayılı kararı ile oluşturulan jüri üyeleri tarafından değerlendirilmiş ve akademik dinleyicilere açık olarak yapılan tez savunma sınavı sonucunda oy birliği/oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Özlem Çakar ÇELİK

İmza

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Birol BULUT

.....

Üye: Unvan: Doç. Dr. Tuncay Yavuz ÖZDEMİR

.....

Üye: Unvan: Dr. Öğr. Üyesi Murat EKİCİ

.....

Üye: Unvan: Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül KIRTEL

.....

O N A Y

Bu tez, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../ 20.... tarih ve ... sayılı kararıyla tescillenmiştir.

Unvan Adı SOYADI

Enstitü Müdürü

BEYANNAME

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım “ Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına Ve Motivasyonlarına Etkisi” başlıklı yüksek lisans/doktora tezimin içindeki bütün bilgilerin doğru olduğunu, bilgilerin üretilmesi ve sunulmasında bilimsel etik kurallarına uygun davrandığımı, kullandığım bütün kaynakları atıf yaparak belirttiğimi, maddi ve manevi desteği olan tüm kurum/kuruluş ve kişileri belirttiğimi, burada sunduğum veri ve bilgileri unvan almak amacıyla daha önce hiçbir şekilde kullanmadığımı, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

.../.../2024

Kübra Melis AVCU

İmza

ÖZ

Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına Ve Motivasyonlarına Etkisi

Kübra Melis AVCU

Doktora Tezi

FIRAT ÜNİVERSİTESİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

2024, Sayfa: XVII+158

Teknolojinin günlük yaşamda yaygın bir şekilde kullanılması, gençlerin öğrenme tercihlerini etkilemektedir. Artık öğrenciler, sadece ders kitaplarına ve sınıf içi uygulamalara bağlı kalmak istememekte, aynı zamanda online eğitim platformları, etkileşimli öğrenme materyalleri, sanal gerçeklik uygulamaları gibi dijital araçlardan da faydalanmayı tercih etmektedir. Bu sayede, öğrencilere farklı öğrenme stillerine uygun olarak öğrenme fırsatları sunulmaktadır. Öğretmenlerin sınıf içi aktivitelerde Web 2.0 araçları entegre etmeleri, öğrencilerin daha aktif katılımını teşvik edebilir. Web 2.0 araçları, interaktif öğrenmeyi destekleyerek öğrencilerin ders materyalleriyle etkileşimini artırabilir. Web 2.0 araçlarının Sosyal Bilgiler dersinde kullanımı, öğrencilerin daha etkileşimli ve katılımcı bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlayabilir. Sanal sınıflar, bulmacalar, sosyal medya platformları, etkileşimli haritalar ve zihin haritaları gibi araçlar, öğrencilerin sınıf içinde ve dışında birbirleriyle iletişim kurmalarını ve fikir alışverişi yapmalarını sağlayabilir. Bu çalışmada Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7. sınıf Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkileri detaylı bir şekilde araştırılıp incelenmiştir. Çalışmada, deneysel desenlerden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Elâzığ merkez ilçesine bağlı olan bir devlet ortaokulunda 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Kültür ve Miras” öğrenme alanında başarı testi, tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği öntest- son test olarak deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır. Araştırmada 29 öğrenci deney grubunda, 29 öğrenci de kontrol grubunda olmak üzere toplam 58 öğrenci ile çalışılmıştır. Araştırma sürecinde elde edilen nicel verilerin istatistiksel analizleri SPSS programı yardımıyla bağımsız t testi ile analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda Web 2.0 araçlarının kullanımının sosyal bilgiler dersi kültürel miras konularının öğretimi üzerinde deney grubunda olumlu etkiler bıraktığı görülmüştür. Deney grubu ile kontrol grubu arasında yapılan karşılaştırmalar, Web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin kültürel miras konularını daha etkili bir şekilde öğrenmelerini

sağladığını ve derse yönelik başarı tutum ve motivasyonlarını artırdığı tespit edilmiştir. Ayrıca dersin monotonluğunu azalttığı ve öğrencilerin dikkatini daha fazla çektiği sonucuna varılmıştır. Bu bulgular, öğretim yöntemlerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için eğitimde teknolojinin entegrasyonunun ve Web 2.0 araçlarının kullanımının ne kadar değerli ve etkili olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler Dersi, Kültür ve Miras, Eğitim Teknolojisi, Web 2.0 Araçları.



ABSTRACT

The Impact of Using Materials Designed with Web 2.0 Tools in Social Studies Classes on Students' Academic Achievement, Attitudes Towards the Course, and Motivation

Kübra Melis AVCU

Ph.D. Thesis

FIRAT UNIVERSITY

Institute of Educational Science

**Department of Turkish and Social Sciences Education
Division of Social Studies Education**

2024, P: XVII+158

The widespread use of technology in daily life is influencing the learning preferences of young people. Students are increasingly choosing to utilize digital tools such as online education platforms, interactive learning materials, and virtual reality applications, in addition to traditional textbooks and classroom activities. These tools offer learning opportunities that cater to various learning styles. Integrating Web 2.0 tools in classroom activities can encourage more active participation among students. These tools enhance interactive learning by increasing students' engagement with course materials. Using Web 2.0 tools in Social Studies classes can provide a more interactive and participatory learning experience. Tools such as virtual classrooms, puzzles, social media platforms, interactive maps, and mind maps facilitate communication and idea exchange among students both inside and outside the classroom. This study has thoroughly investigated and analyzed the effects of materials designed with Web 2.0 tools on the academic success and attitudes towards Social Studies classes, as well as the motivation of students, within the learning area of culture and heritage in a 7th-grade Social Studies course. The study employed a quasi-experimental design with pre-test and post-test control groups. Conducted during the 2023-2024 academic year at a public middle school in the central district of Elâzığ, the study involved administering achievement tests, attitude scales, and motivation scales as pre-tests and post-tests to experimental and control groups. A total of 58 students participated, with 29 in the experimental group and 29 in the control group. Statistical analyses of the quantitative data obtained during the research process were conducted using independent t-tests with the aid of the SPSS program. The findings revealed that the use of Web 2.0 tools had positive effects on teaching cultural heritage topics in the experimental group. Comparisons between the experimental and control groups showed that the use of Web 2.0 tools enabled students to learn cultural heritage topics more effectively and enhanced their achievement, attitudes, and motivation towards the class. Additionally, it was concluded that these tools reduced the monotony of the class and captured the students' attention more effectively. These findings

demonstrate the value and effectiveness of integrating technology and using Web 2.0 tools in education to improve teaching methods and enhance students' learning experiences.

Keywords: Social Studies Class, Culture and Heritage, Educational Technology, Web 2.0 Tools



İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	I
BEYANNAME	II
ÖZ.....	III
ABSTRACT.....	V
İÇİNDEKİLER	VII
TABLolar LİSTESİ	XI
ŞEKİLLER LİSTESİ	XIII
KISALTMALAR VE SEMBOLLER LİSTESİ.....	XVI
EKLER LİSTESİ.....	XVII
BİRİNCİ BÖLÜM	1
I. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Sayıtlar.....	6
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar.....	7
İKİNCİ BÖLÜM.....	8
II. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	8
2.1.Eğitim ve Teknoloji İlişkisi	8
2.2.Web 2.0 Kavramı	10
2.2.1. Web 2.0 Araçlarının Genel Özellikleri	11
2.2.2. Web 2.0 Araçları ve Sınıflandırılması	12
2.2.3. Web 2.0 Araçları ve Eğitim	14
2.2.4. Web 2.0 Araçlarının Eğitimde Kullanım Alanları	17
2.2.4.1. Google Araçları.....	18
2.2.4.1.1. Google Slaytlar	19
2.2.4.1.2. Google Jamboard	20
2.2.4.1.3. Google Drawings	20
2.2.4.1.4. Google Podcasts	21
2.2.4.2. Dijital Pano Araçları	22
2.2.4.2.1. Padlet.....	22
2.2.4.2.2. Blendspace	24

2.2.4.3. Sanal Gezi ve Sanal Gerçeklik Araçları.....	25
2.2.4.3.1. Artsteps	25
2.2.4.3.2. Quiver Vision.....	25
2.2.4.3.3 Deepmotion.....	26
2.2.4.4. Karikatür Araçları	27
2.2.4.4.1. Make Beliefs Comix	27
2.2.4.4.2. StripGenerator.....	27
2.2.4.5. Sınav-Quiz ve Bulmaca Hazırlama Araçları.....	28
2.2.4.5.1. Kahood!.....	28
2.2.4.5.2. Puzzel.org.....	29
2.2.4.5.3. Quizlet.....	30
2.2.4.5.4. Edpuzzle.....	30
2.2.4.6. Animasyon ve Etkili Sunum Araçları	31
2.2.4.6.1. Genially	31
2.2.4.6.2. Thinglink.....	32
2.2.4.6.3 Animaker.....	33
2.2.4.6.4. Powtoon	34
2.2.4.6.5. Prezi	35
2.2.4.6.6. Mentimeter.....	36
2.2.4.6.7. Pictrama.....	37
2.2.4.6.8. Travelboast.....	37
2.2.4.7. Zihin Haritası ve Diyagram Oluşturma Araçları.....	38
2.2.4.7.1. Mindmeister	38
2.2.4.7.2 Coggle	39
2.2.4.7.3. Mindomo.....	39
2.2.4.7.4. Popplet	40
2.2.4.7.5. Tiddlymap	41
2.2.4.8. Eğitsel Oyun ve etkinlik Araçları.....	42
2.2.4.8.1. Wordwall.....	42
2.2.4.8.2. Blendendplay	43
2.2.4.8.3. Lumi H5P.....	44
2.2.4.8.4. Educaplay.....	45
2.2.4.9. Kelime Bulutu ve Çizim Araçları	46

2.2.4.9.1. Wordart	46
2.2.4.9.2. WordClouds	47
2.2.4.10. Video, Fotoğraf, Ses ve Poster Araçları.....	48
2.2.4.10.1 Kizoa	48
2.2.4.10.2. Canva	48
2.2.4.10.3 Vocaroo.....	49
2.2.4.10.4. Chatterpix.....	50
2.2.4.10.5. Kapwing.....	51
2.2.4.11. Takvim Yapım Araçları	51
2.2.4.11.1. Estory	51
2.2.4.11.2. Tiki Toki	52
2.2.4.12. E-Kitap, E-Dergi ve Hikâye Araçları.....	53
2.2.4.12.1. Storyboardthat.....	53
2.2.4.12.2. Pixton	54
2.2.4.12.3. Storyjumper.....	54
2.2.4.12.4. Book Creator.....	55
2.2.4.13. Not Alma ve Blog Oluşturma	56
2.2.4.13.1. Blogger.....	56
2.2.4.13.2. Evernote	56
2.2.4.14. Uzaktan Eğitim ve Sanal Sınıf Araçları.....	57
2.2.4.14.1. Beyaz Pano.....	57
2.2.4.14.2. Lessonlams.....	58
2.2.4.14.3. Classdojo.....	59
2.2.4.14.4. Edmodo	60
2.2.4.14.5. NearPod.....	61
2.2.4.14.6. İdoo.....	62
2.3. Sosyal bilgiler dersinde Web 2.0 araçların kullanımı	63
2.3.1.Sosyal Bilgiler 7. Sınıf Kültür ve Miras Öğrenme Alanında Web 2.0 Araçlarının Kullanımı	65
2.4. İlgili Araştırmalar	69
2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	69
2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	73
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	78
III. YÖNTEM.....	78

3.1. Araştırmanın Modeli.....	78
3.2. Araştırmaya Katılan Öğrenciler.....	79
3.4. Veri toplama araçları	80
3.4.1. Başarı Testi	80
3.4.2. Tutum Ölçeği ve Motivasyon Ölçeği	82
3.5. Verilerin toplanması	83
3.6. Verilerin analizi	84
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	85
IV. BULGULAR VE YORUM	85
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	100
V. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	100
5.1. Tartışma, Sonuç ve Öneriler	100
KAYNAKLAR	107
EKLER	121
İZİN BELGELERİ	128
ÖZGEÇMİŞ	160

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Web 1.0 ve Web 2.0 araçlarının nitelikleri	11
Tablo 2. Web 2.0 Araçları	13
Tablo 3. Sosyal Bilgiler Kültür ve Miras Öğrenme Alanında Web 2.0 Araçlarının Kullanımı	69
Tablo 4. Çalışma grubunun özellikleri ve uygulanan web 2.0 araçları	79
Tablo 5. Çalışmaya katılan öğrenciler	79
Tablo 6. Deney ve kontrol grubu katılımcılarının cinsiyete göre dağılımı	79
Tablo 7. Başarı testinin son haline ilişkin madde ayırtıcılık gücü ve madde gücü	81
Tablo 8. Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği, Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Ön Test Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Normalliğinin Sınanması	83
Tablo 9. Deney ve kontrol grubu katılımcılarının cinsiyete göre dağılımı	85
Tablo 10. Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği, Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Ön Test Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Betimsel İstatistikleri	85
Tablo 11. Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması	87
Tablo 12. Ön Testi Başarı Testi ile Son Test Başarı Testi Puanlarının Kontrol Grubunda göre Karşılaştırılması	88
Tablo 13. Ön Testi Başarı Testi ile Son Test Başarı Testi Puanlarının Deney Grubunda göre Karşılaştırılması	89
Tablo 14. Ön Test Tutum Ölçeği ve Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması	90
Tablo 15. Ön Test Tutum Ölçeği ile Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Kontrol Grubunda Karşılaştırılması	91
Tablo 16. Ön Test Tutum Ölçeği ile Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Deney Grubunda Karşılaştırılması	92
Tablo 17. Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması	93
Tablo 18. Ön Test Motivasyon Ölçeği ile Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Kontrol Grubunda Karşılaştırılması	97

Tablo 19. Ön Test Motivasyon Ölçeği ile Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Deney Grubunda Karşılaştırılması.....	98
--	----



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1	Öğrenci ve Öğretmenlerde Olması Gereken Beceriler	9
Şekil 2.	Google hesabı oluşturma ana sayfa ekran görüntüsü	19
Şekil 3.	Google slaytlar uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	19
Şekil 4.	Google Jamboard ana sayfa ekran görüntüsü	20
Şekil 5.	Google Drawings ana sayfa ekran görüntüsü	21
Şekil 6.	Google Podcasts uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	22
Şekil 7.	Padlet uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	23
Şekil 8.	Padlet uygulaması pano yapma ekran görüntüsü	24
Şekil 9.	Blendspace ana sayfa ekran görüntüsü	24
Şekil 10.	Artsteps ana sayfa ekran görüntüsü	25
Şekil 11.	Quiver Vision uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	26
Şekil 12.	Deepmotion ana sayfa ekran görüntüsü	26
Şekil 13.	Make Beliefs Comix ana sayfa ekran görüntüsü	27
Şekil 14.	StripGenerator ana sayfa ekran görüntüsü	28
Şekil 15.	Kahoot! uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	29
Şekil 16.	Puzzel.org ana sayfa ekran görüntüsü	29
Şekil 17.	Quizlet Uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	30
Şekil 18.	Edpuzzle, uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	31
Şekil 19.	Genially uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	32
Şekil 20.	Genially uygulaması ile örnek etkinlik oluşturma	32
Şekil 21.	Thinglink uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	33
Şekil 22.	Animaker ana sayfa ekran görüntüsü	34
Şekil 23.	Powtoon uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	34
Şekil 24.	Powtoon uygulaması sunu hazırlama sayfası	35
Şekil 25.	Prezi uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	36
Şekil 26.	Mentimeter uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	36
Şekil 27.	Pictrama uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	37
Şekil 28.	TravelBoast uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	38
Şekil 29.	Mindmeister uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	38
Şekil 30.	Coggle ana sayfa ekran görüntüsü	39
Şekil 31.	Mindomo ana sayfa ekran görüntüsü	40
Şekil 32.	Popplet ana sayfa ekran görüntüsü	40

Şekil 33. Popplet zihin haritası örneği.....	41
Şekil 34. Tiddlymap ana sayfa ekran görüntüsü	41
Şekil 35. Wordwall uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü.....	42
Şekil 36. Wordwall uygulaması eşleştirme oyunu	43
Şekil 37. Blendendplay uygulaması eşleştirme oyunu	44
Şekil 38. Lumi H5P uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü.....	45
Şekil 39. Educaplay ana sayfa ekran görüntüsü	45
Şekil 40. Wordart uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	46
Şekil 41. Sosyal Bilgiler 7. Sınıf Kültür ve Miras Ünitesi kelime bulutu	47
Şekil 42. WordClouds ana sayfa ekran görüntüsü.....	47
Şekil 43. Kizoa ana sayfa ekran görüntüsü	48
Şekil 44. Canva uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü	49
Şekil 45. Vocaroo uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü.....	50
Şekil 46. Chatterpix uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü.....	50
Şekil 47. Kapwing ana sayfa ekran görüntüsü	51
Şekil 48. eStory ana sayfa ekran görüntüsü.....	52
Şekil 49. Tiki Toki ana sayfa ekran görüntüsü.....	52
Şekil 50. Storyboardthat ana sayfa ekran görüntüsü	53
Şekil 51. Pixton ana sayfa ekran görüntüsü.....	54
Şekil 52. Storyjumper Ana Sayfa Ekran Görüntüsü.....	55
Şekil 53. Book Creator ana sayfa ekran görüntüsü	55
Şekil 54. Blogger ana sayfa ekran görüntüsü	56
Şekil 55. Evernote ana sayfa ekran görüntüsü.....	57
Şekil 56. Beyaz Pano ana sayfa ekran görüntü.....	58
Şekil 57. Lessonlams ana sayfa ekran görüntüsü	59
Şekil 58. Classdojo ana sayfa ekran görüntüsü	60
Şekil 59. Edmodo ana sayfa ekran görüntüsü	61
Şekil 60. NearPod ana sayfa ekran görüntüsü	62
Şekil 61. İdroo ana sayfa ekran görüntüsü	63
Şekil 62. Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması	88
Şekil 63. Ön Testi Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeğinin Gruba Göre Karşılaştırılması	91

Şekil 64. Ön Test İçsel Motivasyon, Son Test İçsel Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması	95
Şekil 65. Ön Test Önemseme, Son Test Önemseme Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması	95
Şekil 66. Ön Test Dışsal Motivasyon, Son Test Dışsal Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması	96
Şekil 67. Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması	96



KISALTMALAR VE SEMBOLLER LİSTESİ

AECT	: Eğitim İletişimi ve Teknolojisi Derneği
Akt.	: Aktaran
Ark.	: Arkadaşları
Çev.	: Çeviren
Ed.	: Editör
n	: Sayı Frekans
p.	: Anlamlılık Düzeyi
s.	: Sayfa
S.	: Sayı
ss.	: Standart Sapma
t.	: t Testi değeri
x	: Ortalama

EKLER LİSTESİ

Ek 1.	Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu.....	121
Ek 2.	Akademik Başarı Testi.....	122
Ek 3.	Akademik Başarı Testi.....	123
Ek 4.	Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği.....	126
Ek 5.	Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	127
Ek 6.	Etik Kurul Kararı	128
EK 7.	Araştırma İzin Belgeleri.....	129
EK 8.	Ölçek Kullanım İzni 1	135
EK 9.	Ölçek Kullanım İzni 2.....	136
EK 10.	Etkinlik Planı.....	137
EK 11.	Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Etkinlik Görselleri.....	147
Ek 12.	Orjinallik Raporu	159

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

1.1. Problem

Teknolojiyle büyüyen yeni neslin eğitimde teknoloji odaklı yöntemlere daha kolay bir şekilde uyum sağlayabileceği düşünülebilir. Çünkü bu nesil, dijital araçları günlük yaşamlarında yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Bu durum, öğrencilerin teknolojiyi sadece bir araç olarak değil, aynı zamanda bir öğrenme ve iletişim aracı olarak görmelerine olanak tanıyabilir.

Ayrıca teknolojinin eğitimdeki etkin rolü, bilgiye erişim ve kullanma süreçlerinde büyük değişikliklere neden olmaktadır. Bu değişimler, öğrencilere ve işbirliği içinde olan profesyonellere daha geniş bilgi erişim imkânları sunmaktadır. Aynı zamanda, öğrenme ve işbirliği süreçlerini de yeniden tanımlayarak, öğrencilerin daha etkileşimli ve katılımcı bir ortamda öğrenmelerine olanak sağlamaktadır. (Trilling & Fadel, 2009). Örneğin, interaktif eğitim uygulamaları, haritalar, çevrimiçi dersler ve çevrimiçi oyunlar yeni neslin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilir. Bu bağlamda, eğitim alanında teknolojinin kullanımı, gelecekteki eğitim ve toplumsal ilerleme için daha verimli stratejiler geliştirmemize katkıda bulunabilir.

Ayrıca geleneksel sınıf ortamlarının ötesinde, çevrimiçi eğitim platformları ve diğer dijital araçlar kullanılarak farklı öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Bu, öğrencilere çeşitli öğrenme ortamları ve olanakları sunarak öğrenmeyi etkileşimli ve esnek hale getirmiştir. Ayrıca, bu teknolojilerin kullanımıyla birlikte iletişim, etkileşim ve işbirliği yeteneklerinin geliştirilmesi ve uygulanması ön plana çıkmaktadır. Yeni eğitim ortamları, öğrencilerin bilgiye kolay erişimini sağlayarak onların öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilmekte ve daha etkili bir şekilde öğrenmelerini destekleyebilmektedir. (Trilling & Fadel, 2009). Öyle ki yeni teknolojiler sayesinde bilgi, sınırlı ve kısıtlı alanlardan çıkarak herkesin ve her ortamın erişimine açılabilir. Artık bireyler sadece bilgi tüketiciliği değil, aynı zamanda sanal ortamlarda bilgi üreticisi konumuna da geçebilmektedirler. (Çelik, 2019; Telli Yamato, 2014). Dolayısıyla, yeni teknolojilerin bilgiyi daha erişilebilir hale getirdiği ve bireylerin bilgi ekonomisinde daha aktif bir rol oynamasını sağladığı söylenebilir.

Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte, yeni nesil öğrencilerin öğrenme beklentileri de değişmektedir. Bu değişime uygun olarak, Web araçlarının önemi ortaya çıkmaktadır.

Web, internet üzerinde bulunan ve genellikle "www" ile başlayan sitelerdeki sayfaları görüntülemek için kullanılan bir hizmettir. (Çekinmez, 2009). Web, kullanıcıların etkileşim sağlayarak odyovizüel öğeler ve yazılı metinler aracılığıyla bilgilere erişmelerine yardımcı olan özel bir ortamdır. Başlangıçta, fizikçilerin deney bulgularını geniş kitlelere açık şekilde paylaşmak amacıyla ortaya çıkmıştır. Ancak günümüzde, web servisleri sürekli olarak yeni özellikler ve teknolojiler geliştirilerek bilgiye erişimin yanı sıra bilginin yayılması ve değişen koşullara göre anlamlandırılması gibi gereksinimlere cevap vermektedir. Bu durum, web'in evrim geçirerek Web 2.0 teknolojisine dönüşmesine yol açmıştır. Web 2.0, kullanıcıların içerik oluşturmaya ve paylaşmaya olanak tanıırken, bilgiye erişimi daha etkileşimli ve katılımcı hale getirerek web mecrasını daha işlevsel hale getirmiştir. (Deperlioğlu ve Köse, 2010).

Web 2.0 teknolojisi, ilk olarak kullanıcıların kendi web sayfalarını oluşturmalarını ve bloglar aracılığıyla içerik paylaşmasını kolaylaştırmıştır. Daha sonra, sosyal medya platformlarının popülerleşmesiyle birlikte, kullanıcıların paylaşımlarını daha geniş kitlelere ulaştırmasını sağlamıştır. Bu teknolojik gelişmeler, özellikle eğlence ve tanıtım alanlarında yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Ancak, daha sonra eğitim alanında yaygınlaşmış ve bu alanda araştırmacılar tarafından ilgi görmüştür. Özellikle eğitim amaçlı içerik oluşturma, öğrenci etkileşimi ve işbirliği, öğrenci merkezli öğrenme gibi konularda Web 2.0 araçlarının kullanımı eğitimde önemli bir yere gelmiştir. Araştırmacılar, bu teknolojilerin eğitimdeki etkisini ve potansiyelini inceleyerek eğitimdeki kullanımını değerlendirmiştir (Batıbay, 2019)

Eğitim ortamlarında giderek yaygınlaşan Web 2.0 araçları, ikinci nesil web ortamını oluşturmaktadır. Web 2.0 araçları, kullanıcıların yüksek düzeyde etkileşimde bulunabildiği, içeriği kullanıcı yetkileri doğrultusunda etkileyebildiği, dinamik ve kullanıcı odaklı web sitelerini ifade etmek için kullanılır (Karaca ve Aktaş, 2019). Bu araçlar, bilgiye erişimi daha etkileşimli hale getirirken, kullanıcıları bilgi üretimi ve paylaşımı sürecinin bir parçası haline getirir. Bu sayede web, daha zengin ve çeşitli içeriklere sahip olurken, kullanıcılar da bilgiyi daha etkili bir şekilde yönetebilirler. (Çekinmez, 2009).

Bu araçlar aynı zamanda, bireylerin etkileşimde bulunarak iş birliği yapabildiği, bilgi ve içerik üretebildiği bir ortam sunmaktadır. Bu sayede öğrenciler, öğretmenler ve diğer paydaşlar birlikte çalışarak bilgiyi oluşturabilir ve paylaşabilirler. Bu da öğrenme deneyimlerini daha etkileşimli ve katılımcı hale getirirken, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini daha aktif bir şekilde yönetmelerine olanak tanımaktadır (Chiou, 2011).

Ayrıca Web 2.0 araçları, her seviyedeki katılımcının rahatlıkla faydalanabileceği şekilde tasarlanmıştır. Bu teknolojiler, iletişimi ve etkileşimi teşvik eder, bilgiye kolay erişim sağlar. Kullanıcılar, içerik oluşturabilir, paylaşabilir, değerlendirebilir ve görselleştirebilirken, bu süreçler genellikle kullanıcı dostu ve basit arayüzlerle desteklenmektedir (Ajjan & Hartshorne, 2008; Altun, 2008). Bu da Web 2.0 teknolojilerinin herkesin interneti daha etkin bir şekilde kullanmasına olanak tanıdığını gösterebilir.

Bu araçlar, eğitim teknolojisinde verimlilik, ekonomiklik ve hedef kitleye uygunluk gibi önemli özellikleri sağlamak için son derece uygun bir platform sunmaktadır. Bu teknolojiler, içeriklerin kullanıcılar tarafından oluşturulduğu ve kullanıcıların merkeze alındığı bir yapıya sahiptir. Öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederken içerikle etkileşim içinde olmalarına olanak sağlarlar. İşte bu özellikler, Web 2.0 araçlarını eğitimde önemini ön plana çıkarmaktadır (Horzum, 2007; Elmas ve Geban, 2012):

- ❖ **Kullanıcı Merkezli İçerik Oluşturma:** Web 2.0 araçları, kullanıcıların içerik oluşturma sürecine aktif olarak katılmasını sağlar. Bu, öğrencilerin sadece içerik tüketicisi olmaktan çıkıp içeriği üretici konumuna geçmelerini teşvik eder. Bu da öğrenme sürecini daha etkili kılar.
- ❖ **Etkileşim ve İşbirliği:** Web 2.0 araçları, öğrencilerin birbirleriyle etkileşim içinde olmalarını ve işbirliği yapmalarını sağlamaktadır. Öğrenciler, grup projeleri oluşturabilir, fikir alışverişinde bulunabilir ve birlikte içerik oluşturabilirler. Bu da öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmelerine ve birlikte çalışma yeteneklerini artırmalarına yardımcı olabilir.
- ❖ **Esneklik ve Kişiselleştirme:** Web 2.0 araçları, eğitim materyallerine ve içeriğine kolayca erişilebilirlik sağlamaktadır. Öğrenciler kendi hızlarında ilerleyebilir, ilgi alanlarına göre içerikleri seçebilir ve öğrenme süreçlerini kişiselleştirebilirler. Bu da öğrenme deneyimini daha etkili ve keyifli hale getirebilir.

- ❖ **Geribildirim ve Değerlendirme:** Web 2.0 araçları, öğrencilere geribildirim sağlama ve değerlendirme süreçlerini kolaylaştırma konusunda büyük fırsatlar sunmaktadır. Öğrenciler, öğretmenlerinden ve akranlarından geribildirim alabilir ve bu geribildirimleri dikkate alarak kendilerini geliştirebilirler.
- ❖ **Maliyet-Etkinlik:** Web 2.0 araçları genellikle ücretsiz veya düşük maliyetlidir. Bu da eğitim kurumlarının bütçelerini korumalarına ve öğrencilere maliyet açısından erişilebilir eğitim imkanları sunmalarına yardımcı olabilir.

Dolayısıyla Web 2.0 teknolojisi, eğitimde daha etkili, ortam oluşturarak öğrencilerin öğrenme deneyimini zenginleştirebilir ve eğitim süreçlerini daha verimli hale getirebilir. Bu bağlamda, Web 2.0 araçlarının eğitim ile bütünleşmesi, öğrenme ve öğretme süreçlerini dönüştürücü bir biçimde destekleyen bir yenilik olarak kabul edilebilir. Çünkü bu araçlar, eğitim ortamlarına dahil edildiğinde, interaktif ve katılımcı öğrenme deneyimleri sunarak öğrencilerin ve öğretmenlerin daha etkili bir şekilde bilgi ve becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.

Bu çalışmada Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7. sınıf Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkileri araştırılarak incelenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Yukarıda bahsedilen hususlar çerçevesinde bu araştırmanın amacı, Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kültür ve miras öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkilerinin detaylı bir şekilde araştırılmasıdır. Bu amaca ulaşabilmek için belirlenen alt problemler şunlardır:

Birinci alt problemler:

- Deney grubunun öntest başarı puanı ile kontrol grubunun öntest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubu sontest başarı puanı ile kontrol grubu sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubunun öntest başarı puanı ile deney grubunun sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

- Kontrol grubunun öntest başarı puanı ile kontrol grubunun sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

İkinci alt problemler:

- Deney grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubunun öntest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubu sontest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubu sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile deney grubunun sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Kontrol grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubunun sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

Üçüncü alt problemler

- Deney grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubu sontest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubu sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Deney grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile deney grubunun sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
- Kontrol grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubunun sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Teknoloji ve internetin gelişimi, eğitim-öğretim süreçlerine yeni boyutlar kazandırmıştır. Öğrencilerin farklı öğrenme stillerine ve ihtiyaçlarına uygun olarak çeşitli dijital araçlar ve platformlar kullanılmaktadır. Bilgiye hızlı ve kolay erişim, öğrenme sürecini daha etkili ve verimli hale getirmiştir. Bu nedenle, eğitimde bilgisayar teknolojilerinin kullanımı artık kaçınılmaz bir gereklilik haline gelmiştir (Yeşiltaş, 2016).

Teknolojinin hızlı ilerlemesiyle birlikte web 2.0 araçları hayatımızın her alanında yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. Bu araçlar, yer ve zaman kısıtlamalarını ortadan kaldırarak bilgilere erişimi kolaylaştırmış ve eğitim platformlarında da önemli bir yer

edinmiştir (Zengin vd., 2018). Öğretmenler, kendi yetenekleri doğrultusunda Web 2.0 gibi teknolojik araçları kullanarak eğitim ortamlarını zenginleştirebilirler. Web 2.0 araçlarıyla oluşturulan materyaller, geleneksel öğrenme platformlarının dışında iş birliği, paylaşımcı ve aktif öğrenmeyi teşvik eden ortamlar sunmaktadır. Bu durum, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamaktadır ve eğitim sürecini daha ilgi çekici hale getirmektedir (Clements & Boyle 2018).

Web 2.0 araçları, geleneksel öğrenme yöntemlerine modern ve interaktif bir alternatif sunabilir. Bu araçlar, öğrencilerin ders materyalleri üzerinde daha aktif bir rol almasını sağlayabilir. Öğrencilerin bilgi paylaşımı ve tartışma ortamlarına katılımı, öğrenme sürecini daha anlamlı ve kalıcı hale getirebilir. Ayrıca, Web 2.0 araçlarıyla zenginleştirilmiş eğitim ortamları, öğrencilerin ders konularını daha etkili öğrenmelerine ve derslere olan katılımlarını artırmalarına olanak tanıyabilir.

Sosyal Bilgiler eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı, öğretim süreçlerini zenginleştirme potansiyeline sahiptir ve önemli avantajlar sunabilir. Ancak, literatürdeki mevcut çalışmaların çoğunun Web 2.0 araçlarının tanıtımına odaklandığı ve ders içeriğine uyarlama konusunda yetersiz olduğu görülmektedir. Bu da Web 2.0 araçlarının etkilerinin tam olarak anlaşılmasını zorlaştırabilir. Bu nedenle, Web 2.0 araçlarının sosyal bilgiler dersinde daha yaygın ve etkili bir şekilde kullanılması için daha fazla çalışma ve teşvik gerekmektedir. Bu amaç doğrultusunda kültür ve miras öğrenme alanında, Web 2.0 araçlarıyla desteklenen materyaller kullanılarak etkileşimli haritalar, oyunlar ve benzeri materyallerle teknoloji odaklı bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu yaklaşımla, sözel ağırlıklı içerik, teknolojiye ilgi duyan öğrenciler için daha ilgi çekici hale getirilmeye çalışılmıştır. DeneySEL desende tasarlanan çalışma, literatürde yer alan Web 2.0 araçlarının eğitimdeki kullanımıyla ilgili eksikliklere yeni bakış açıları getirerek katkı sağlayacaktır.

1.4. Sayıtlar

Bu çalışmanın sayıtları aşağıda verilmiştir:

- Öğrencilerin, ölçme araçlarındaki sorulara samimi ve doğru cevap verdikleri,
- Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin uygulama sürecinde birbiriyle iletişim halinde olmadıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın sınırlılıkları aşağıda verilmiştir:

- 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Toki Fırat Ortaokulunda öğrenim gören 2 farklı sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencileri ile,
- Veri toplama araçlarından elde edilen veriler ile,
- Kültür ve Miras öğrenme alanı ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Bu araştırmada yer alan kavramlara ilişkin tanımlar sırasıyla şunlardır;

Web 2.0 araçları: kullanıcıların içerik oluşturmasını teşvik eden ve oluşturulan içeriklerde iş birliği ve etkileşimi sağlayan araçların bütünüdür (Atıcı & Yıldırım, 2010).

Sosyal Bilgiler: değişen dünya koşullarında bilgiye dayalı mantıklı kararlar alabilen ve sorunları çözebilen, etkin vatandaşlar yetiştirmek için çeşitli disiplinlerden faydalanarak bilgi ve yöntemleri bir araya getiren bir yaklaşımı benimseyen öğretim programı (Öztürk, 2015).

Kültür ve Miras Eğitimi: resmi eğitim kurumları veya toplumsal yöntemler aracılığıyla genç nesillere kültürel miras unsurlarının, kültürel değerlerin, davranış kalıplarının ve yaşam biçimlerinin aktarılması sürecidir (Srivastava, 2015).

Eğitim Teknolojisi: Farklı alanlardan elde edilen verilerin, eğitimdeki metodoloji, araçlar, değerlendirme ve ölçme gibi geniş kapsamlı uygulamalarda kullanılması, eğitimdeki sorunların çözülmesine ve böylece kalitenin yükseltilmesine katkıda bulunan bir sistemler topluluğu olarak tanımlanmaktadır (Rıza, 2000).

Motivasyon, insanların belirli bir hedefe ulaşmak için istekli ve kararlı bir şekilde çaba sarf etmelerini ifade eder. Bu, bireyleri harekete geçiren ve onları başarıya yönlendiren içsel veya dışsal güdülerin bir sonucudur (Ergül, 2005).

Tutum: Kişiye özgü duygu, düşünce ve davranış eğiliminin göstergesidir (Çöllü ve Öztürk, 2006).

Başarı: Kişinin hedefe ulaşması ve arzulanan hedefi elde etmesidir (Sarier, 2006).

İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1.Eğitim ve Teknoloji İlişkisi

İnsanlar, sınırsız bir şekilde öğrenmeye ve bilgiye erişmeye ihtiyaç duyan varlıklardır (Özbek, 2000). Bu ihtiyacı karşılamak için çevrelerinden başlayarak arayış ve etkileşim içine girerler. Bu etkileşimler, sosyal çevrelerde farklı kişilerle ilişkiler ve eğitim yoluyla gerçekleşir (Nuriyeva, 2012). Eğitim, bireyin doğum yerine bakılmaksızın toplumsal deneyimlerini elde etmesine olanak sağlamaktadır (Dewey, 1997).

Eğitim, insanın kapasitesinin devamlı olarak artmasına ve ahlaki değerlerle uyumlu hareket etmesine olanak sağlayan bir süreçtir. Bu sürecin başarılı bir şekilde gerçekleşmesi için eğitimin, değişen ve gelişen ihtiyaçlara uyum sağlaması, geniş bir perspektifte ele alınması, çok yönlü bir yaklaşımla ele alınması ve teknolojiyi etkin bir şekilde kullanması gerekmektedir (Babadoğan, 1996).

Teknolojik değişim ve ilerlemeler, eğitim kurumlarının işleyişini değiştirmiştir. (Chen, 2004). Teknolojinin ilerlemesi, eğitimdeki dijital dönüşümü hızlandırarak öğrenme ortamlarını zenginleştirmekte ve çeşitli yeniliklere öncülük etmektedir. Bu sayede, teknoloji kullanımı eğitimde kaliteyi yükseltmekte ve öğrencilerin farklı alanlarda gelişimine katkıda bulunarak vazgeçilmez bir rol üstlenmektedir. Dolayısıyla, teknolojinin eğitimdeki artan önemi öğrencilerin potansiyellerini gerçekleştirmelerine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. (Can Yaşar vd., 2012; Sayan, 2016).

Timmerman'ın (2000) ifadesine göre, eğitimde kullanılan çeşitli yöntem ve stratejiler bazı durumlarda yetersiz kalabilir. Bu eksiklikleri gidermek için teknolojinin daha fazla kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Çünkü eğitimde teknolojik imkanlardan yararlanılmadığında, toplum ve bireyin ihtiyaçları karşılanamaz hale gelir (Karasar, 2004).

Teknoloji ile eğitimin karşılıklı olarak birbirini tamamladığı düşünülürse, modern zamanların bir gereği olarak, eğitimin her bir alanında teknolojik yeniliklerin kullanılması gerekir. Bu iki alan arasındaki ilişki o kadar yakındır ki, birini diğerinden ayrı düşünmek hemen hemen imkansızdır. Teknolojideki gelişmeler, eğitim sürecine yeni perspektifler sunarken, eğitim programlarının da evrimleşmesine neden olur. Eğitim teknolojisi, AECT

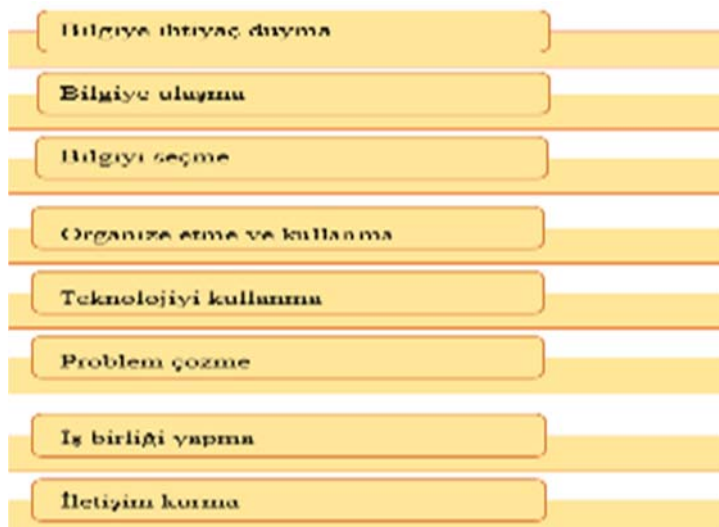
(Association for Educational Communications and Technology) tarafından tanımlandığı üzere, öğrenme süreçlerini desteklemek ve performansı artırmak için teknolojik araçların ve metotların bilinçli kullanımını ifade eder. Bu alan, uygun teknolojik araçların seçiminden, bu araçların etkin bir şekilde kullanımına ve yönetimine kadar geniş bir yelpazeyi kapsar (Januszewski & Molenda, 2013).

Salinas (2008), teknolojiyi sadece bir yardımcı araç ya da eğlence aracı olarak değil, tam anlamıyla bir öğretim aracı olarak kullanmanın önemine vurgu yapmıştır. Bu yaklaşımın, 21. yüzyılda öğrencileri keşfetmeye ve yeni bilgiler üretmeye hazır hale getireceğini ifade etmiştir. Bu nedenle, eğitimde teknoloji kullanımı sadece bir araç olmaktan çıkarılmalı ve öğrenciler araştırmaya, bilgiye erişmeye, ulaştıkları bilgileri ve teknolojiyi birlikte kullanarak üretmeye teşvik edilmelidir.

Smalley, Graff ve Saunders (2001), ise teknolojinin eğitimle bütünleştirilmesi için teknolojinin eğitimdeki faydalarını anlamının, yenilikleri takip etmenin ve öğrencilerin teknolojiye nasıl tepki verdiklerini ve kavramları teknoloji aracılığıyla nasıl öğrendiklerini analiz etmenin önemini vurgulamaktadır. Yapılan çeşitli araştırmalarda, teknolojinin eğitime önemli katkılar sağladığı sıkça belirtilmiştir. Bu nedenle, toplumunun ihtiyaçlarını karşılayabilmek için öğrencilerin ve öğretmenlerin belirli becerilerle donatılması gerektiği önemlidir. (ISTE, 1998 akt; Hubbard & Levy,). Bu beceriler Şekil 1’de gösterilmiştir.

Şekil 1

Öğrenci ve Öğretmenlerde Olması Gereken Beceriler



Kaynak: ISTE ,1988 akt.; Hubbard & Levy)

Teknolojinin eğitimde kullanımı, öğrencilere aktif öğrenme imkanları sağlayarak zengin öğrenme ortamlarını destekler. Bu da öğrencilerin daha motive olmalarını ve daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlar (Kay & Knaack, 2008).

Teknoloji kullanımı, eğitimin temel taşları olan öğretmen ve öğrencileri de büyük ölçüde etkilemektedir. Günümüzde, öğrencilerin yeniliklere açık ve yaratıcı olabilme gibi temel özelliklerinin yanı sıra bilgi teknolojileri, internet ve teknoloji okuryazarlığı gibi teknolojinin hayatımıza kattığı unsurlara da sahip olmaları gerekliliği daha da belirgin hale gelmiştir. Bu durum, öğrencilere teknolojiye uyum sağlama ve teknolojik araçları etkin bir şekilde kullanma becerisi kazanma sorumluluğunu yüklemektedir. (Altıok, Yükseltürk & Üçgül, 2017). Bu dönemde, öğretmenlerden beklenen, mevcut eğitim koşullarında teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilme, uygun yöntem ve teknikleri doğru zamanda ve yerinde kullanabilme, katılımcı sınıf ortamları oluşturmak için bilgi teknolojileri, pedagojik formasyon ve özel alan bilgisine hakim olmalarıdır (İlhan, 2004; Çelik, Sahin, & Akturk, 2014).

Literatürde, okullarda teknoloji kullanımının öğrenci başarısını artırdığı sıkça belirtilmektedir. Ayrıca, öğrenci gelişimini izlemek ve değerlendirmek için dijital araçlar kullanarak, daha hızlı geri bildirim sağlanabilir ve öğrencilerin ihtiyaçlarına göre özelleştirilmiş destek sunulabilir. Teknoloji kullanımıyla öğrencilere daha etkileşimli ve katılımcı bir öğrenme ortamı sunulabilir. Entegrasyon süreci, öğretmenlerin öğrenme-öğretme ortamında aktif rol oynamalarını gerektirir ve öğrencilerin anlamalarını kolaylaştırarak öğretmenlere kolaylık sağlar (Şendurur & Arslan, 2017).

2.2.Web 2.0 Kavramı

Web, İngilizce'de 'World Wide Web' olarak kısaltmasıdır ve dünyayı saran ağ anlamına gelir. İnternet kavramıyla benzer anlamlarda kullanılmasına rağmen, Web ve İnternet farklı kavramlardır. Web, internetin önemli bir bileşenidir, ancak aralarındaki farkı anlamak önemlidir (Çukurbaşı, Çam & Kıyıcı, 2022).

İnternetin ilk dönemi olarak kabul edilen Web 1.0, 1990'ların sonu ve 2000'lerin başlarında ortaya çıktı. Bu dönemde, HTML (Hiper Metin İşaretleme Dili) adlı bir kodlama dili kullanılarak metin, bağlantılar ve resimler içeren sayfalar oluşturuldu. Web 1.0, bilgisayar ortamlarında bulunan yazılar, resimler ve videolar gibi içeriklerin aktarımını mümkün kıldı. Genel olarak, Web 1.0'ın amacı bilgi sunmaktı ve bu

dönemdeki web siteleri, içerik oluşturanlar ve bu içerikleri tüketenler arasında bir etkileşim sağlamadı (Demirli & Kütük, 2010).

Tablo 1.

Web 1.0 ve Web 2.0 araçlarının nitelikleri

Kategoriler	Web 1.0	Web 2.0
Etkileşim	Yalnızca okuma	Okuma, katkıda bulunma ve içerik düzenleme
İçerik Türü	Sabit sayfalar	Dinamik ve etkileşimli sayfalar
Güncellik	Statik (değişmez)	Dinamik (sürekli güncellenir)
Erişim Araçları	Web tarayıcıları	Web tarayıcıları, RSS okuyucular, akıllı telefonlar vb.
İçerik Yaratıcıları	Web geliştiricileri	Herkes içerik üretebilir
Etki Alanı	Web tasarımcıları ve bilgisayar meraklıları	Geniş kitleler ve topluluk tabanlı ağlar

Kaynak: (Hsu ve Park, 2011; Koçyiğit ve Koçyiğit, 2018)

Web 1.0'ın en belirgin özelliği, kullanıcıların web siteleriyle etkileşime girmeden sadece bilgi edinebilmesidir. Bir konuda bilgi sahibi olan bir bireyin bu bilgiyi paylaşabilmesi için teknik bilgi gerektiren bir web sayfası oluşturması gerekliliği vardır (Horzum, 2010). Ancak, kullanım alanının sınırlı olması, kullanıcıların pasif olması ve bilginin güncellenememesi gibi nedenlerden dolayı, Web 1.0 zamanla ortaya çıkan gereksinimleri karşılamada yetersiz kalmıştır. Bu durum, Web 1.0'ın eksikliklerini gidermek için Web 2.0 kavramının ortaya çıkmasına yol açmıştır (Anderson, 2007).

Web 1.0'dan sonra gelen Web 2.0 teknolojisi, günümüzde dünyanın herhangi iki noktası arasında saniyeler içinde çevrimiçi iletişimi sağlar. Web 2.0, kullanıcıların içerik üretebildiği veya içeriğe katkıda bulunduğu, bireyler arası işbirliğini kolaylaştıran bir internet teknolojisi olarak öne çıkar (Crook, 2008; Sendall, Ceccucci & Peslak, 2008). Web 2.0, Web'in her şeyin üzerine inşa edildiği ve kullanıcıların kendi verilerini kontrol ettiği bir platform olarak tanımlanır (Solomon & Schrum, 2007).

2.2.1. Web 2.0 Araçlarının Genel Özellikleri

Bower ve diğerleri (2014), Web 2.0 öğrenme tasarımı için çerçeve oluşturan makalelerinde, Web 2.0 teknolojisinin temel özelliklerini şu şekilde sıralamışlardır:

- ❖ **Sosyal Yazılım:** Web 2.0, kullanıcıların birbirleriyle etkileşimde bulunabileceği ve içerik oluşturabileceği bir ortam sağlamaktadır. Bu, çevrimiçi toplulukların oluşturulması ve işbirliğinin teşvik edilmesi anlamına gelmektedir.
- ❖ **Mikro İçerik:** Web 2.0, büyük ve monolitik içerikler yerine daha küçük parçalı içerikleri tercih eder. Blog gönderileri, metin sohbetleri ve video klipler gibi kısa ve odaklanmış içerikler, kullanıcıların daha hızlı tüketebileceği ve paylaşabileceği içerik türleridir.
- ❖ **Açıklık:** Web 2.0'da içerik genellikle çok sayıda kullanıcı tarafından oluşturulur ve bu içerik genellikle ücretsiz olarak erişilebilir. Bu, bilgi ve içeriğin demokratik bir şekilde paylaşılmasını ve erişilebilir olmasını sağlamaktadır.
- ❖ **Gelişmiş Arayüzler:** Web 2.0, kullanıcıların daha zengin ve etkileşimli deneyimler yaşayabileceği gelişmiş arayüzler sunmaktadır. AJAX, XML, RSS ve CSS gibi teknolojiler, web sitelerinin daha dinamik, anlamlı ve kullanıcı dostu olmasını sağlamaktadır. Bu, kullanıcıların içerikleri daha kolay bulmasını ve etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır.

Bu özellikler, Web 2.0'un kullanıcı odaklı, katılımcı ve etkileşimli bir çevrimiçi ortam sağladığını gösterebilir. Bu, bilgi ve içeriğin daha kolay paylaşılmasını ve kullanıcıların daha zengin bir web deneyimi yaşamasını sağlayabilir.

Web 2.0 araçları, teknik bilgi gerektirmeden kolayca erişilebilir ve kullanılabilir. Bu, herhangi bir kişinin internet üzerinde bir ses sahibi olmasını ve kendi deneyimlerini, düşüncelerini veya içeriğini paylaşmasını sağlayabilir. Ayrıca, Web 2.0 araçları genellikle sosyal etkileşimleri ve iş birliğini teşvik edebilir. Kullanıcılar, diğerleriyle etkileşime geçebilir, geri bildirim alabilir, içeriklerini paylaşabilir ve birlikte çalışabilirler.

2.2.2. Web 2.0 Araçları ve Sınıflandırılması

Web 2.0 platformları, sürekli olarak gelişmekte ve günlük yaşamın bir parçası haline gelmektedir. Her geçen gün yeni uygulamalar ve web siteleri bu platformlara katılmaktadır. Bu platformlar genellikle sosyal medya araçlarını içerir ve insanların iletişim kurması, içerik paylaşması ve etkileşime girmesi için bir araç sağlar. Ancak, her platformun kendine özgü özellikleri ve kullanım amacı vardır (Solomon & Schrum, 2007).

Örneğin, bazı sosyal medya platformları kişisel iletişimi kolaylaştırmak için tasarlanmıştır, bu platformlar genellikle arkadaşlar arasında bağlantı kurmayı ve güncellemeler paylaşmayı amaçlayabilir. Diğer platformlar ise iş dünyasına odaklanarak profesyonel ağlar oluşturmayı ve iş ilişkilerini geliştirmeyi hedefler. Bu sınıflandırmalar, kullanıcıların ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına göre farklı platformları seçmelerine olanak tanıyabilir.

Web 2.0 platformları, Bryant (2006), O'Reilly (2007) Kazancı & Dönmez (2013), Bostancı (2019), ve Taşlıçay Arslan (2019) gibi araştırmacılar tarafından sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmalar, platformların fonksiyonlarına, kullanım amacına ve özelliklerine göre yapılmıştır. Bunlar;

Tablo 2

Web 2.0 Araçları

Yazı Merkezli Araçlar: • Eş Zamanlı Yazışma Araçları: Twitter, Plurk, Chatzy, Backchannelchat, Slack, Fleep • Tartışma Forumları: Proboards, Readups. • Not alma ve Doküman Oluşturma Araçları: Evernote, Google Keep, Microsoft Word, GoogleDocs, Zoho, Canva, Posterini
Görüntü Merkezli Araçlar: Flickr, Instagram, Pics4learning, Pexels, Pixabay, Openclipart, Wikimedia Commons, AdobaSpark • Ekran Görüntüsü Alma: Jing, Snagit, Camtasia, Screen-Cast-O-Matic • Görüntü Oluşturma ve Düzenleme Araçları: Befunky, Pixlr, Sumopaint, Deviantart, Wizer • Çizme ve Resimleme Araçları: Sketchpad, Slimber, Flockdraw
Online Beyaz Tahta Uygulaması Araçları: A Web Whiteboard, Google Drawing, Board800, CoSkech, Twidlla, Autodraw, Whiteboard fox
Diagram Oluşturma Araçları: Gliffy, Lucidchart, Draw.io, Creately, Cacoo, Scribblar, EdrawMax, Smartdraw, Visme, Venngage
Zihin Haritası Oluşturma Araçları: Bubblus, Mindomo, Wisemaping, Mindup, Popplet, Mind42, Mindmeister, Slatebox, Coggle.it, Debategraph, CmapTools, SpiderScribe, Text 2Mind Map, İMind Map, Coogel, SpicyNodes, İmpiration, Coggle , TheBrain, TiddlyMap, ThinkComposer
Harita Oluşturma Araçları: Google Maps, Scribble Maps, Google Tours, Mapmaker Interactive
Kelime Bulutu Oluşturma Araçları: WordClouds, Tagcrowd, Word Art, Worditout, Wordle, Tagxedo
Ses Araçları • Ses Paylaşma Araçları: Soundcloud, Audioboom, Freesound, Chirbit, Soundbible • Ses Oluşturma Araçları: Vocaroo, Soundation, 123apps
Video Araçları: • Video Paylaşma Araçları: Youtube, Vimeo, Teachertube • Video Oluşturma ve Düzenleme Araçları: Youtube Editor, Video Toolbox, Kizoa, Muvee, Flipgrid, Screencast- O- Matic, Edpuzzle, Moovly, Zaption, Playposit, Promo, Vialogues • Video Akış Araçları: Youtube, YouNow
Dijital Pano Araçları: Pearltrees, Padlet, Stormboard, Lino, Conceptboard, Miro, Trello Sunum Araçları: Power Point, Google Slides, Haukideck, photosnack, Vcasmo, Slideshare, Authorstream, Spark, Nearpod, Buncee, HaikuDeck, Flourish

Ders Oluşturma Araçları:	Lessonlams, Blendspace, SoftChalk, Easygenerator, Nearpod, Udu, Composita, Glowbl, Blendspace, Teamviewer, Apppear, Zentation, Vizia
Hikâye Anlatım Araçları:	• Online Kitap Oluşturma Araçları: Storyjumper, Tikatok, Storybird, Mixbook, Bookcreator, Publitory, Flipsnack, Issuu, Pixton • Online Karikatür Oluşturma Araçları: Storyboard, Makebeliefscomix, • Etkileşimli Öykü Hazırlama Araçları: StoryMaps, StoryMapJS, Rawshorts
Anime Videoları Oluşturma Araçları:	Powtoon, Moovly, DijitalFilms, Voki, Animaker, Adobe spark, Wevideo, Tellagami, Blabberize, Chatterpix, Vyond, Animatron, Rawshort
Website Oluşturma Araçları:	• Bireysel Website Oluşturma Araçları: Google Sites, Tripod, Wix, Moonfruit, Weebly, Glogster • Wiki Araçları: PBworks, Confluence, Nuclino, Zoho, Wikidot • Blog Araçları: Wordpress, Edublogs, Tumblr, Blogger, Rebelmouse, Paper.li, Penzu
Bilgi Organize Etme ve Paylaşma Araçları:	• Dosya Paylaşım Araçları: Dropbox, Mediafire, 4shared, OneDrive, GoogleDrive • Sosyal İmlleme Araçları: Diigo, İcyte, Memonic, Edshelf, Wakelet, Educlipper, • Toplayıcı Araçlar: Flipboard, Feedly, Bloglines • Yeniden Yayınlayıcı Araçlar: Scoop.it, Pinterest, Livebinders
Zaman Çizelgesi Oluşturma Araçları:	Timetoast, Preceden, Tiki-Toki, Office Timeline, Online
Data Analiz Araçları:	• Veri Toplama Araçları: Surveymonkey, Crowdsignal, Surveygizmo, Strawpoll, Addpoll, Mentimeter, FluidSurveys, Google Forms, Microsoft Forms, PollyEveryWhere, AnswerGarden • Online Çizelge Araçları: Google Sheets, Microsoft Excel, Zoho Spreadsheets, Live Documents, Ethercalc
Bilgi Grafiği Araçları:	İnfogr.am, AmCharts, Google charts, Piktochart, Easelly, Chartsbin, Figma
3D Modelleme Araçları	• 3D ModelUygulama Araçları: Araçları: Grapcad, Repables, 3Dwarehouse, Printmeasheep, Thingiverse, Pinshape • 3D Oluşturma Araçları: Shapeshifter, Tinkercad, Slash
Kodlama Araçları:	Scratch 3.0, Code, Gamefroot, Code Academy, Free Code Camp, Khan Academy, Makecode
Değerlendirme Araçları:	Quizstar, ProProfs Quizmaker, Class Maker, Quizlet, Cram, CoboCards, Easy Testmaker, Peerwise, Socrative, Kahoot, GoSoapBox
Sosyal Ağ Araçları:	Facebook, Classdojo, Fakebook, Twiducate, Academia,
Bilgi Yönetim Sistemleri:	Edmodo, Seesaw, Google Classroom, Moodlecloud, Myicourse, ATutor, FormaLMS, Triptico,
Web Konferans Araçları:	Zoom, Google Meet, Skype, Discord

2.2.3. Web 2.0 Araçları ve Eğitim

Çağdaş eğitim yaklaşımları ve teknolojik araçlar, öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini kazanmalarına ve yaşam boyu öğrenmeye katkı sağlamada kritik bir rol oynamaktadır. Geleneksel eğitim modelleri, bilgiyi sınıflar arasında tek yönlü olarak

iletmeye odaklanırken, çağdaş eğitim yaklaşımları öğrencilere bilgiyi sorgulama, eleştirme, sentezleme ve uygulama yetenekleri kazandırmaya odaklanır (Hürşen, 2021).

Bugünün çağdaş eğitim uygulamaları arasında Web 2.0 araçları öne çıkmaktadır (Genç, 2010). Eğitim sürecinde kullanılan çevrimiçi araçların çeşitliliği ise her geçen gün artmaktadır (Çukurbaşı, Çam & Kıyıcı, 2022).

Web 2.0 araçlarının sayısındaki artış, teknolojinin eğitim ortamına daha kolay entegre edilmesine yardımcı olmuştur. Bu araçların eğitimde öne çıkmasının temel nedenlerinden biri, bilginin sadece ekrandan okunarak değil, aynı zamanda farklı kullanıcıları bir araya getirerek sosyal bir ortam oluşturmalarıdır (O'Reilly, 2007).

Web 2.0 araçları ile öğrencilerin öğretim sürecine daha fazla katılımını sağlamış, pasif okuyucu ve tüketici rolünden çıkarak içerik üretebilen üretici konuma gelmelerini sağlamıştır. Karşılıklı etkileşime olanak tanınması, Web 2.0 araçlarını Web 1.0 araçlarından ayıran önemli bir özelliktir. Genellikle dijital okuryazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlayan Web 2.0 araçları, öğrencilerin anlama, özetleme, bilgiyi yeniden yapılandırma ve medya kullanımı konusunda yetkinleşmelerine yardımcı olmuştur (Magnuson, 2013).

Web 2.0 teknolojileri, belli bir bilgisayar becerisine sahip bireylerin kendi içeriklerini yaratıp bunları farklı platformlar aracılığıyla başkaları ile paylaşabilmelerine olanak sağlayan online araçlardır. Bu teknolojiler, kullanıcıların birbirleriyle etkin bir şekilde iletişim kurabilmelerini destekleyen çevrimiçi uygulamalardan oluşur (Batıbay, 2019; Grosseck, 2009; İşman & Hamutoğlu, 2013). Kullanıcılar, bu araçların yardımıyla sadece bilgi tüketicisi olmaktan çıkıp, bilgi üreten, paylaşan, geribildirimde bulunan ve işbirliği yapan bireylere dönüşme şansı elde ederler. (Horzum, 2010). Bu durum, Web 2.0 araçlarının hem maliyet etkinliği hem de hedef kitleye uygun içerikler sunma açısından verimliliği artırdığını gösterir. Bu araçlar, alternatif çözümler geliştirmede kritik bir rol üstlenir ve yeni fırsatlar sağlar. (Baran & Ata, 2013).

Web 2.0 teknolojilerinin üst düzey düşünme becerileri, problem çözme yetenekleri ve inisiyatif alma yeteneklerinin gelişimine ve başarıyı artırma konusunda faydalı olduğunu ortaya konulmuştur (Karaman, Yıldırım & Kaban, 2008; Hew & Cheung, 2013). Oluşturulan materyallerin açık kaynak kodu içermesi, dünya çapında paylaşılan ve tekrar kullanılabilir materyal sayısını artırır, bu durum, Web 2.0 araçlarını eğitim materyallerine dönüştürme işlevini gösterir. Web 2.0 teknolojileri kullanılarak

gerçekleştirilen öğrenme süreçlerinde öğretmenler, öğrencilerin öğrenme sürecinin tamamını görebilir, bu da öğrenme eksikliklerini gidermeyi kolaylaştırır (Grosseck, 2009; Horzum, 2010).

Ayrıca Web 2.0'ın pedagojik amaçlar için aşamalı olarak uygulanması, öğrencilere geleneksel sınıf ortamlarının ötesinde etkileşim ve işbirliği fırsatları sunmaktadır. Bu sayede, öğrenciler iletişim kurabilir, bilgi paylaşabilir, kültürler arası yetkinliklerini geliştirebilir ve kendi kendilerini yönlendirebilen bireyler olarak yetişebilirler (Durmuş, 2015).

Web 2.0 teknolojileri, yansıtıcı ve işbirlikçi öğrenmeyi teşvik ederken, bilimsel etkinliklerin düzenlenmesine de olanak tanır. Web 2.0 araçları, öğrenme-öğretme ortamlarına yeni bakış açıları sunarak gerçek yaşam deneyimlerinin sağlanmasına yardımcı olur. Bu araçlar, içerik açısından zengin ve işlevsel olmalarıyla bilinir ve eğitimdeki yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesine katkıda bulunur (Parmaxi & Zaphiris, 2017).

Araştırmalar, Web 2.0 teknolojilerinin eğitimde uzaktan eğitimi, iletişimi, idari işleri ve yüz yüze eğitim etkinliklerini güçlendirdiğini, dersleri daha eğlenceli hale getirdiğini ve işbirlikçi öğrenme çalışmalarını desteklediğini ortaya koymaktadır (Çelebi & Satırlı, 2021; Köseoğlu & Aydın, 2022). Ayrıca, Web 2.0 teknolojilerinin yüz yüze eğitimle birlikte kullanılmasıyla çok yönlü ve etkili eğitim süreçleri oluşturulabilir (Deperlioğlu & Köse, 2010: 341). Web 2.0 araçları aynı zamanda eğitim deneyimini sınıfın dışına taşıyabilir ve dünyanın farklı bölgelerindeki sınıflarla ortak projeler üretilmesine olanak tanır (Solomon & Schrum, 2007). Ayrıca öğretmenlerin gerçek dünya uygulamalarını öğretim sürecine entegre etme olanağı sağlayarak öğrencilerin kavramları gerçek yaşam bağlamlarıyla ilişkilendirme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Araştırmacılar, Web 2.0 kullanabilirler (Anderson, 2007).

Web 2.0 araçlarıyla desteklenen öğrenme ortamlarında, öğretmenler öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha yakından gözlemleyebilir ve değerlendirebilirler. Bu, öğretmenlere öğrencilerin anlama düzeyini, problem çözme becerilerini ve değerlendirme yeteneklerini daha etkin bir şekilde takip etme imkanı sağlar. Öğretmenler, öğrenme sürecindeki eksiklikleri daha hızlı bir şekilde tespit ederek gerekli geri bildirimleri sağlayabilir ve öğrencilerin başarıya ulaşmasını destekleyebilirler (Pierce, 2018).

Öğrenciler ise Web 2.0 araçlarını kullanarak düşünme ve analiz becerilerini geliştirirken, daha derinlemesine bilgilere erişme fırsatı elde ederler. Grup projelerinde iş birliği yaparak bilgilerini geniş kitlelere ulaştırabilirler ve farklı kullanıcıların içeriklerine erişerek kendi öğrenme süreçlerini zenginleştirebilirler. Öğretmenlerin bu gelişmelerden geri kalmaması ve öğrencilerin araçları etkin bir şekilde kullanmalarını teşvik etmeleri önemlidir. (Solomon & Schrum, 2007; Pierce, 2018).

Web 2.0 teknolojileri, eğitimde iletişim, kendini ifade etme ve okuryazarlık yeteneklerinin geliştirilmesine katkıda bulunan ek avantajlar da sunmaktadır (Drexler, Baralt & Dawson, 2008). Bu teknolojilerin sağladığı Web 2.0 aktiviteleri, öğrencilerin hem formal hem de informal öğrenme materyallerini yenileme, değiştirme ve geliştirme süreçlerini destekler. Ayrıca, bu araçların etkili kullanımı, öğrencilerin yönlendirme ve kritik düşünme gibi becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur ve bu beceriler, öğrencilerin gelecekteki akademik ve profesyonel faaliyetlerinde daha aktif roller üstlenmelerine olanak tanır (Dohn, 2009).

2.2.4. Web 2.0 Araçlarının Eğitimde Kullanım Alanları

Eğitimde teknoloji denildiğinde günümüzde sıkça bahsedilen kavramlardan biri olan Web 2.0 araçları, bilgiyi sadece tüketmekle kalmayıp aynı zamanda üretmek, düzenlemek, dönüştürmek ve paylaşmak gibi etkinliklere olanak tanıyan araçlardır. Bugün eğitim alanında sıkça kullanılan Web 2.0 araçları, teknolojiye hakim olan, bilişsel ve analitik düşünme becerileri gelişmiş, yaratıcı ve yenilikçi düşünceye sahip öğrencilerin ilgisini çekme konusunda oldukça etkilidir (Banaz, 2020).

Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarına katkıları, özellikle doğru ve etkili bir şekilde tasarlandıklarında oldukça değerlidir. Günüş, (2017) eğitim ortamlarına katkıları şu şekilde ifade edilmektedir

- ❖ **İşbirliğini ve takım çalışmasını geliştirme:** Web 2.0 araçları, öğrencilerin birbirleriyle etkileşim kurmasını, fikir alışverişinde bulunmasını kolaylaştırır. Bu, öğrencilerin işbirliği yapma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
- ❖ **Öğrencinin işleme ve anında katılım taahhüdü sağlama:** Web 2.0 araçları, öğrencilere katılım sağlama ve içerikle etkileşime geçme fırsatı sunmaktadır. Anında geri bildirim alabilme ve etkileşimde bulunabilme özelliği, öğrencilerin dikkatlerini artırır ve daha etkili bir öğrenme deneyimi sağlar.

- ❖ **Eğitimli katılımcıları hızla bilgi alışverişinde bulunabilecekleri bir topluma dönüştürme:** Web 2.0 araçları, öğrencilerin ve öğretmenlerin hızlı bir şekilde bilgi alışverişinde bulunabileceği bir ortam sağlar. Bu, öğrenme sürecini hızlandırır ve bilgi paylaşımını kolaylaştırır.
- ❖ **Öğrenme sürecinde sınıftaki uzmanlarla etkileşim kurma fırsatı sağlama:** Web 2.0 araçları, öğrencilere uzmanlarla etkileşim kurma ve onlardan doğrudan geri bildirim alma fırsatı sunmaktadır. Bu, öğrencilerin öğrenme sürecini zenginleştirir ve derinleştirir.
- ❖ **Tüm bilgilerin arşivlenerek paylaşılmasını sağlama:** Web 2.0 araçları, öğrencilerin ve öğretmenlerin ürettikleri içeriğin arşivlenmesini ve paylaşılmasını sağlamaktadır. Bu, bilginin kaybolmadan saklanmasını ve gelecekteki kullanımlar için erişilebilir olmasını sağlayabilir.
- ❖ **Ebeveynlerin çocukları hakkında hızlı ve etkili geri bildirim vermelerine izin verme:** Web 2.0 araçları, ebeveynlerin çocuklarının eğitim sürecine daha etkin bir şekilde katılmasını sağlar. Ebeveynler, çocuklarının akademik ilerlemesini izleyebilir ve öğretmenlerle kolayca iletişim kurarak geri bildirim alabilirler.

Bu yönlerden bakıldığında, Web 2.0 araçları eğitim ortamlarında etkili bir şekilde kullanıldığında, öğrencilerin öğrenme deneyimini zenginleştirebilir, katılımı ve takım çalışmasını artırılabilir. Ancak, bu araçların kullanımında dikkatli bir tasarım ve yönetim gereklidir, aksi takdirde potansiyel faydaları tam olarak elde etmek mümkün olmayabilir.

2.2.4.1. Google Araçları

Google uygulamalarının ücretsiz olması, kullanıcılar için önemli bir avantaj sağlar ve geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eder. Bu durum, Google'ın dijital ekosistemi üzerindeki etkisini ve yaygınlığını artırır. Google araçlarının tek bir kullanıcı hesabı ile erişilebilir olması, kullanıcıların farklı uygulamalar arasında geçiş yaparken daha fazla kolaylık sağlar ve kullanıcı deneyimini iyileştirir. Ancak, tek bir hesapla tüm Google araçlarını kullanma özelliği, kullanıcı verilerinin Google tarafından toplanması ve işlenmesi konusunda bazı gizlilik endişelerini de beraberinde getirebilir. Bu nedenle, kullanıcılar Google araçlarını kullanırken kişisel verilerinin güvenliğini ve gizliliğini korumak için dikkatli olmalı ve gerekli önlemleri almalıdır.

Şekil 2.

Google hesabı oluşturma ana sayfa ekran görüntüsü



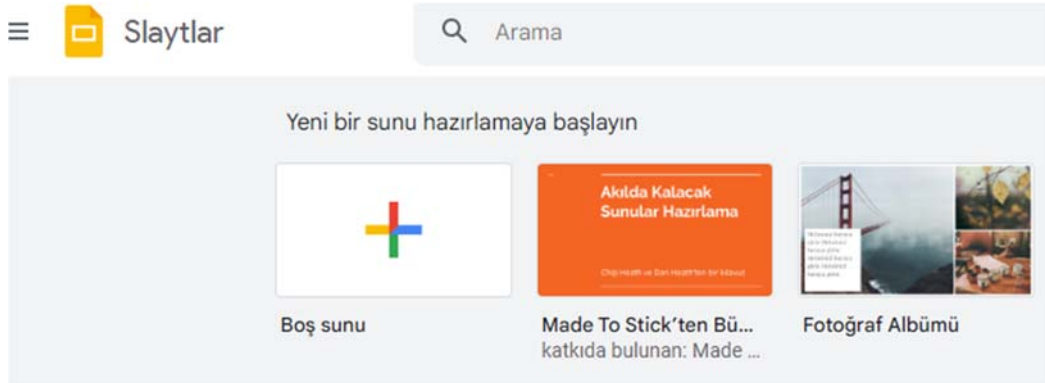
Kaynak: <https://www.google.com.tr/>

2.2.4.1.1. Google Slaytlar

Google Slaytlar, kullanıcıların çevrimiçi sunumlar oluşturmalarını ve gerçek zamanlı olarak ortak çalışma yapmasını sağlayan etkili bir araçtır. PowerPoint benzeri bir arayüz sunarak kullanıcıların slaytları düzenlemesine ve çeşitli içeriklerle sunumlar hazırlamasına imkân tanır. Slaytlar arası geçişlerin kolayca yapılabilmesi, dinamik ve etkileyici sunumlar oluşturma önünü açar. Ayrıca, sunumlar paylaşılabılır ve birden fazla kişi tarafından eş zamanlı olarak düzenlenebilir, bu da işbirliği ve etkileşimi artırır. Son olarak, sunumlar PDF veya Word formatında indirilebilir, böylece kullanıcılar istedikleri formatta sunumlarını paylaşabilir veya düzenleyebilirler.

Şekil 3.

Google slaytlar uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



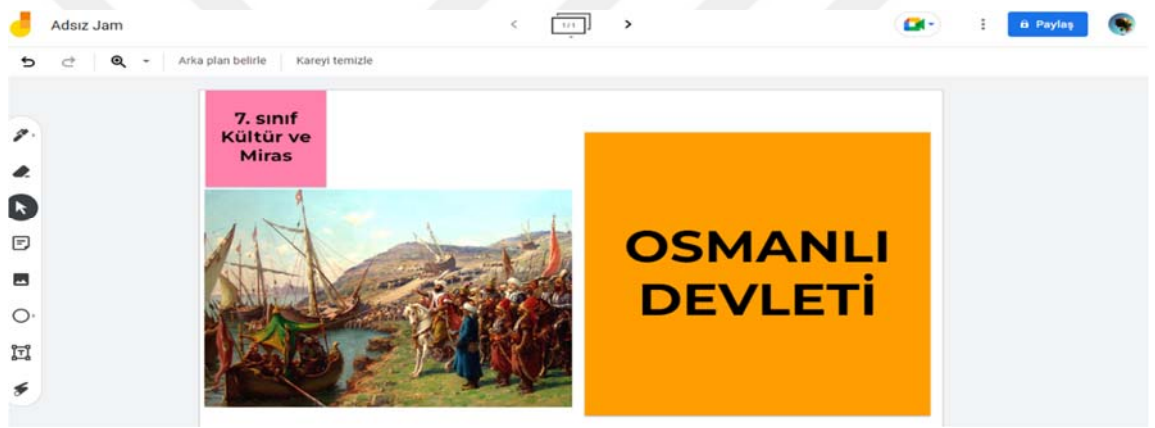
Kaynak: <https://docs.google.com/>

2.2.4.1.2. Google Jamboard

Google tarafından geliştirilen bu etkileşimli tahta uygulaması, öğretmenlere çeşitli ortamlarda öğrencileri aktif bir şekilde dahil etme imkanı sunar. Geleneksel sınıf ortamlarından uzaktan öğrenme süreçlerine kadar çeşitli senaryolarda kullanılabilir. Canlı derslerde yazı tahtası olarak kullanılabilmesi, öğretmenlerin anlatımlarını daha etkili ve görsel bir şekilde desteklemelerine olanak tanır. Bu özelliklerle birlikte, etkileşimli tahta uygulaması, eğitimde katılımı ve etkileşimi artırarak öğrenme deneyimini zenginleştirir.

Şekil 4.

Google Jamboard ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://jamboard.google.com/>

2.2.4.1.3. Google Drawings

Google Drawings, çeşitli diyagram türlerini oluşturmak için bir araç sunar. Ücretsiz ve web tabanlı olması, herhangi bir cihazdan erişilebilirlik sağlar. Gerçek zamanlı işbirliği özelliği, kullanıcıların eşzamanlı olarak projeler üzerinde çalışmasını kolaylaştırır ve işbirliğini artırır. Akış şemaları, organizasyon şemaları, zihin haritaları gibi çeşitli diyagram türlerini oluşturma imkanı, kullanıcıların farklı ihtiyaçlarına uygun çözümler sunar ve iş akışını iyileştirir.

Şekil 5.

Google Drawings ana sayfa ekran görüntüsü



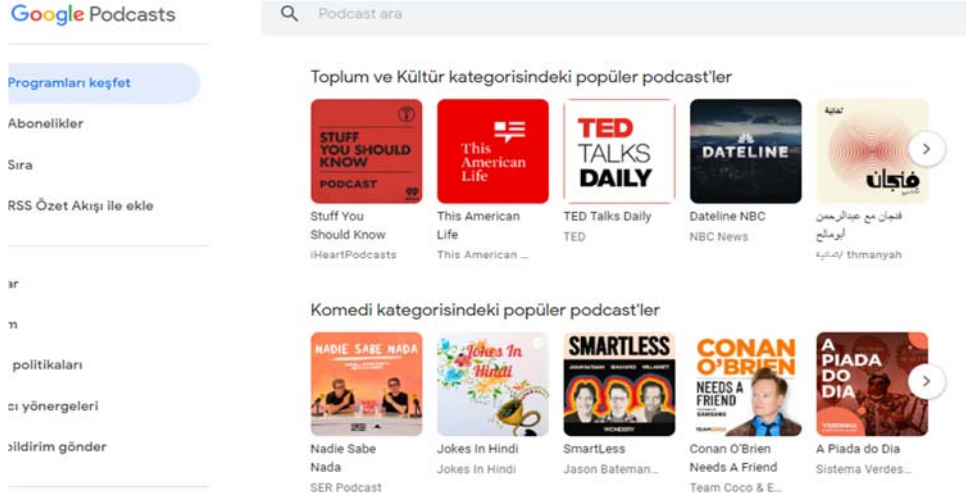
Kaynak: <https://docs.google.com/drawings/>

2.2.4.1.4. Google Podcasts

Google Podcasts, podcast dinleme deneyimini kullanıcılar için kolaylaştıran ve çeşitli içerik türlerini sunan bir uygulamadır. Ses içerikli podcastlerin yanı sıra resimlerle desteklenmiş veya video tabanlı podcast türleri de bulunmaktadır, bu da dinleme deneyimini zenginleştirir. Kullanıcılar, podcastleri istedikleri zaman tekrar dinleyebilir, hızlarını ayarlayabilir ve içerikler arasında kolayca gezinebilir, böylece kendi öğrenme hızlarına ve tercihlerine göre öğrenme deneyimlerini şekillendirebilirler.

Şekil 6.

Google Podcasts uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://podcasts.google.com/>

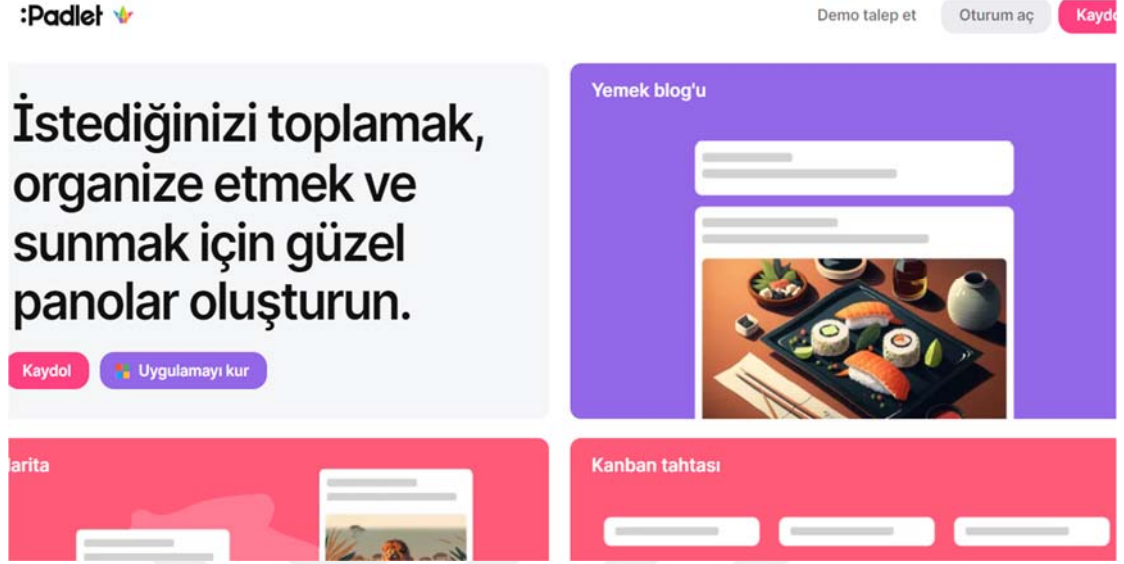
2.2.4.2. Dijital Pano Araçları

2.2.4.2.1. Padlet

Padlet, öğrencilerin katılımını artırmak ve işbirliğini teşvik etmek için kullanılan bir dijital pano uygulamasıdır (Eğiteknoloji, 2021). Öğrenciler belgeler, videolar ve fotoğraflar gibi çeşitli medya türlerini paylaşabilir ve birlikte beyin jimnastiği yapabilirler (Eğiteknoloji, 2021; Eğiteknoloji, 2021). Uygulama, ders materyallerini depolarken öğrenme sürecine eğlence katmayı hedefler. (Şahin, 2019)

Şekil 7.

Padlet uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü

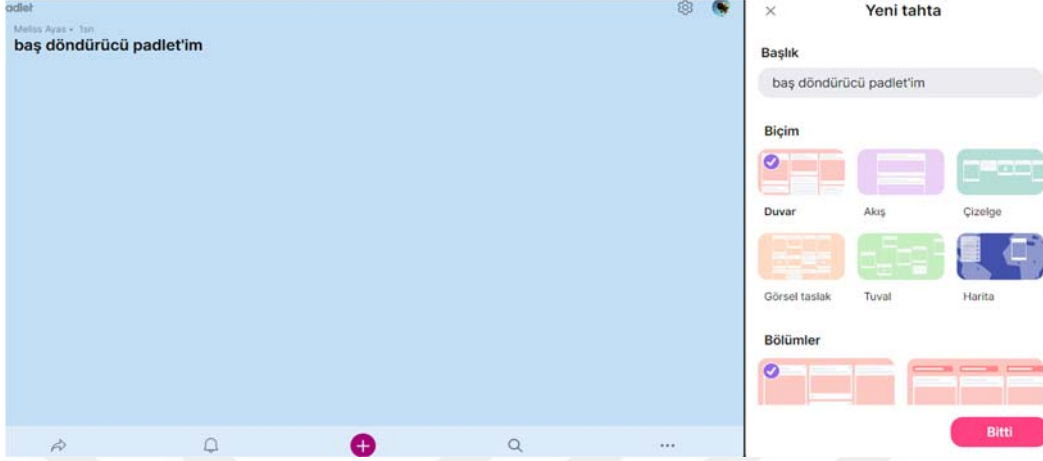


Kaynak: <https://tr.padlet.com/>

Padlet, eğitim sürecinde çeşitli etkinliklerin gerçekleştirilmesi için esnek bir platform sunar. Öğretmenler, yeni bir konuya giriş yaparken önemli alt başlıkları göstererek öğrencilerle beyin fırtınası yapabilir ve konuya odaklanmalarını sağlayabilirler. Ayrıca, kavram ve zihin haritaları oluşturarak öğrencilerin konular arasındaki bağlantıları görmelerini sağlayabilirler. Tartışma etkinlikleri de Padlet üzerinde kolayca gerçekleştirilebilir, böylece öğrencilerin etkileşimli bir şekilde öğrenmeleri ve düşüncelerini paylaşmaları teşvik edilir. Bu yöntemler, öğrencilerin katılımını artırır ve öğrenme deneyimini daha etkili hale getirir (Eşgi & Kocadağ Ünver, 2018).

Şekil 8.

Padlet uygulaması pano yapma ekran görüntüsü



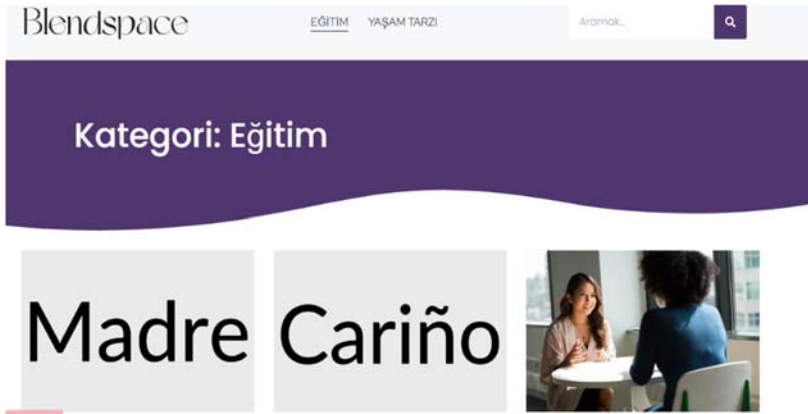
Kaynak: <https://tr.padlet.com/>

2.2.4.2.2. Blendspace

Blendspace, çok yönlü bir dijital öğrenme aracıdır. Özellikle sınav hazırlama özelliği, öğretmenlere çeşitli içerikleri entegre etme ve etkileşimli dersler oluşturma imkânı sunar. Ayrıca, sosyal medya platformlarında paylaşma seçeneği, hazırlanan materyallerin geniş kitlelere erişimini sağlar ve öğrenme deneyimini daha etkili hale getirir. Bu özelliklerle birlikte, Blendspace öğretmenlerin ders materyallerini zenginleştirmelerine ve öğrencilere etkileşimli bir öğrenme ortamı sunmalarına yardımcı olur.

Şekil 9.

Blendspace ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.blendspace.com/>

2.2.4.3. Sanal Gezi ve Sanal Gerçeklik Araçları

2.2.4.3.1. Artsteps

Bu araç, öğrencilere sanal müzeler oluşturma ve keşfetme fırsatı sunar. Sanal gerçeklik desteği sayesinde öğrenciler, oluşturdukları müzeleri gerçekçi bir şekilde deneyimleyebilirler. Sosyal bilgiler derslerinde kullanılarak tarihi mekanlar sanal olarak gezilebilir, öğrencilerin tarihi ve kültürel mirası daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak tanır. Bu araç, öğrencilerin ders materyallerini interaktif bir şekilde keşfetmelerine ve öğrenmelerine katkıda bulunur.

Şekil 10.

Artsteps ana sayfa ekran görüntüsü



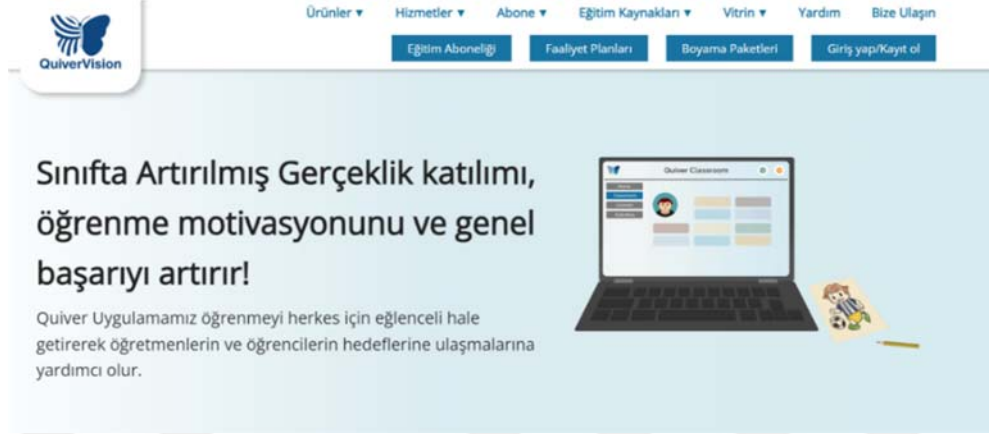
Kaynak: <https://www.artsteps.com/>

2.2.4.3.2. Quiver Vision

Quiver Vision, öğrencilere eğlenceli bir şekilde artırılmış gerçeklik deneyimi sunan yenilikçi bir uygulamadır. Renksiz resimlerin boyanmasıyla hayat bulan üç boyutlu modeller ve etkileşimli oyunlar, öğrencilerin yaratıcılığını ve keşfetme isteğini artırır. Bu uygulama, öğrenme sürecini interaktif ve ilgi çekici hale getirerek öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak tanır. Quiver Vision, eğitimde teknolojinin yaratıcı bir şekilde kullanılmasını teşvik eder ve öğrencilerin ders materyallerini daha keyifli bir şekilde deneyimlemelerini sağlar (Uzun Hazneci, 2019).

Şekil 11.

Quiver Vision uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://quivervision.com/>

2.2.4.3.3 Deepmotion

Deepmotion, bir yapay zeka tabanlı web 2.0 aracıdır. Kullanıcıların videolarını 3D robot animasyon modellerine dönüştürmesine olanak tanır ve bu süreçte yüz ve el takibi gibi detayları yakalar. Basit arayüzü sayesinde kullanıcılar videolarını sisteme yükleyerek gerekli ayarlamaları kolayca yapabilirler. Ücretsiz olarak sunulan 60 krediyle kullanıcılar platformu deneyimleyebilir ve en fazla 20 saniyelik yatay videolarını dönüştürebilirler. Son olarak, tamamlanan üyeliklerle kullanıcılar giriş yaparak hizmetten yararlanabilirler.

Şekil 12.

Deepmotion ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.deepmotion.com/>

2.2.4.4. Karikatür Araçları

2.2.4.4.1. Make Beliefs Comix

Make Belief Comix, öğretmenlere ve öğrencilere eğlenceli bir şekilde karikatür oluşturma imkanı sunar, böylece ders materyallerini daha ilgi çekici hale getirebilirler. Programın sınıf düzeyine göre oyunlar içermesi, öğrencilere öğrenme sürecini eğlenceli bir şekilde deneyimleme fırsatı sunar. Ücretsiz olarak sunulması ve üye olmadan kullanılabilmesi, kullanıcıların kolayca erişim sağlamasını ve içeriklerini paylaşmasını sağlar.

Şekil 13.

Make Beliefs Comix ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://makebeliefscomix.com/>

2.2.4.4.2. StripGenerator

StripGenerator, kullanıcıların kolayca karikatürler ve çizgi romanlar oluşturmaya olanak tanıyan kullanıcı dostu bir web 2.0 aracıdır. Ücretsiz olması ve basit kullanımı, öğretmenlerin derslerinde yaratıcı içerikler oluşturarak öğrencilerin ilgisini çekmelerini sağlar. Bu uygulama, öğretmenlere ders materyallerini daha eğlenceli hale getirme ve öğrencilerle etkileşim sağlama imkânı sunar. Öğrencilerin ders içinde karikatürlerle desteklenen öğrenme materyallerini daha keyifli bir şekilde işlemelerine olanak tanır.

Şekil 14.

StripGenerator ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <http://www.stripcreator.com/>

2.2.4.5. Sınav-Quiz ve Bulmaca Hazırlama Araçları

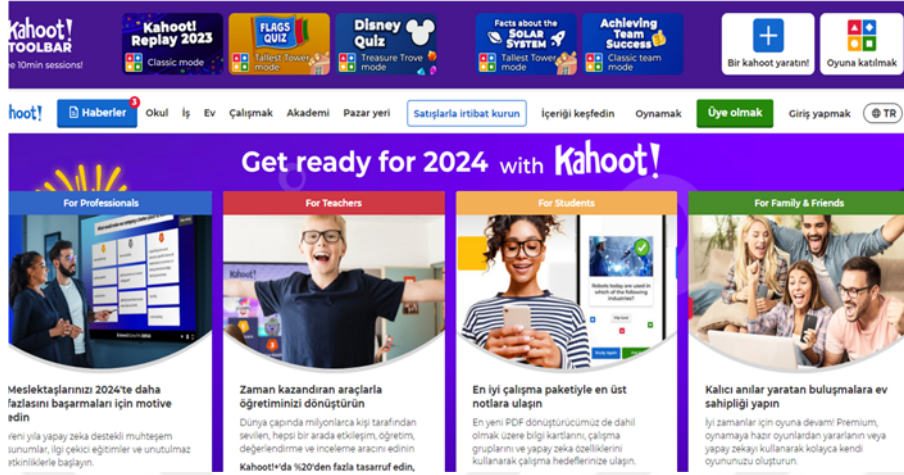
2.2.4.5.1. Kahoot!

Kahoot!, öğrenme sürecini eğlenceli hale getiren ve etkileşimi artıran bir Web 2.0 uygulamasıdır. Öğrencilerin bilgiyi oyun oynar gibi öğrenmelerini sağlayarak öğrenme motivasyonunu artırır. Öğretmenler, öğrencilerin ön bilgilerini test etmek ve öğrenme düzeylerini değerlendirmek için interaktif testler oluşturabilir ve güncelleyebilirler. Ayrıca, diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan testlerden de faydalananarak çeşitlilik sağlanabilir ve öğrencilerin farklı perspektiflerden öğrenmeleri teşvik edilebilir. Kahoot!, öğrencilerin katılımını artırırken aynı zamanda öğrenme sürecini daha etkili hale getirir (Eşgi & Kocadağ Ünver, 2018).

Kahoot! uygulaması, anket, düşünce ifade etme, sıralama soruları ve kısa sınav soruları gibi farklı modülleri kullanıcılarına sunarak çeşitli öğrenme deneyimleri yaşatır. Kullanıcılar testlerine ve kısa sınavlarına görseller, videolar ve metinler ekleyerek içeriği zenginleştirebilir ve soruları kişiselleştirebilirler. Uygulama, test/kısa sınav oluşturmak için kayıt olmayı gerektirirken, katılımcılar için üyelik gerektirmemektedir, bu da erişimi kolaylaştırır. Ayrıca, kullanıcılar testleri özel olarak ayarlayabilir veya genel erişime açık hale getirebilir, böylece farklı kullanıcı gruplarına hitap edebilirler (Batıbay, 2019; Aras, 2020).

Şekil 15.

Kahoot! uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://kahoot.com/>

2.2.4.5.2. Puzzel.org

Puzzel.org, çevrim içi bulmaca hazırlama programıdır, geniş bir bulmaca çeşitliliği sunarak kullanıcılarına eğlenceli bir deneyim sunar. Ücretli olmasıyla birlikte, sunduğu 16 farklı bulmaca türüyle beklentileri karşılamak için çeşitlilik sağlar. Kullanıcılar, çapraz bulmaca, kelime arama, yapboz gibi favori bulmacalarını seçebilir ve kendi bulmacalarını oluşturabilirler. Bulmaca oluşturma süreci kolaydır, kullanıcılar bulmacalarını özelleştirebilir ve ayarlar kısmında isimlendirme gibi detaylara önem verebilirler. Kullanıcı dostu arayüzü ve esnek seçenekleriyle, bulmaca severler için ideal bir platform sunar.

Şekil 16.

Puzzel.org ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://puzzel.org/tr>

2.2.4.5.3. Quizlet

Bu uygulama, çeşitli etkinlikler ve bulmacalar oluşturmak için kullanıcıya olanak tanırken, ücretsiz sürümünde bazı kısıtlamalar bulunmaktadır, özellikle görsel ve ses içeriği eklemek istendiğinde ücret gerekmektedir. Ancak, kullanıcılar bu uygulama aracılığıyla geniş bir etkinlik yelpazesine erişebilir ve farklı alanlara yönelik hazırlanmış etkinliklere kolaylıkla erişebilir, bu da kullanıcılara çeşitlilik ve esneklik sunabilir.

Şekil 17.

Quizlet Uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://quizlet.com/tr>

2.2.4.5.4. Edpuzzle

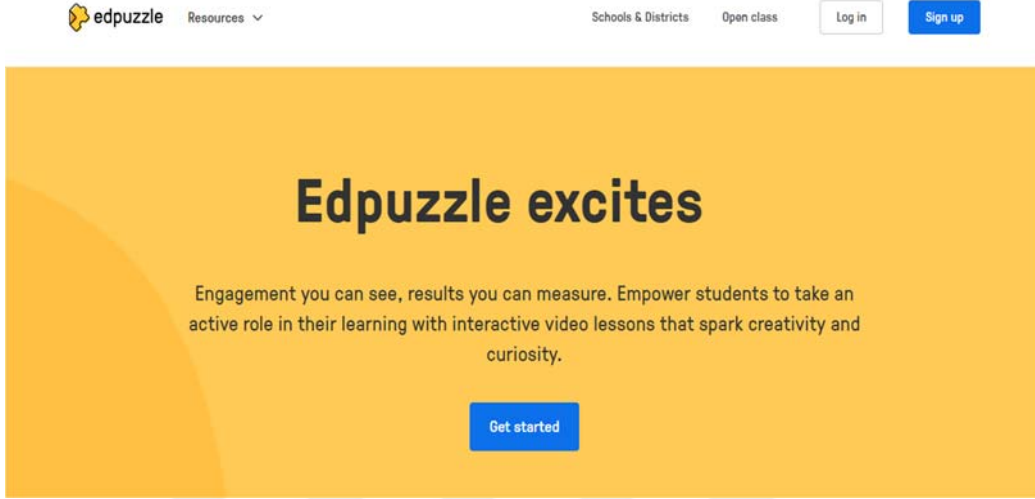
Edpuzzle, öğretmenlerin ders materyallerini zenginleştirmek ve öğrenci katılımını artırmak için kullanabilecekleri interaktif bir platformdur. Videolara entegre edilebilen sorular ve etkinliklerle öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılımlarını sağlar. Tersyüz öğrenme modeli gibi yenilikçi öğretim yaklaşımlarını destekler ve öğretmenlere öğrenci ilerlemesini izleme ve değerlendirme imkânı sunar. Edpuzzle, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerini teşvik eden ve öğretmenlerin ders içeriğini daha etkili bir şekilde yönetmelerine olanak tanıyan bir araçtır (Afach, Kiwan & Semaan, 2018; Eğitimde Teknoloji, 2021).

Sistem, kullanıcıların istedikleri içeriği kişiselleştirmelerine olanak tanırken mevcut kütüphanedeki videoları kullanarak hızlı ve kolay bir şekilde özelleştirilmiş içerik oluşturmayı sağlar. Bu özelliğiyle kullanıcılar, hem hazır materyallerden yararlanarak işlerini hızlandırabilir hem de kendi özgün videolarını oluşturarak benzersiz içerikler

ortaya koyabilirler. Kullanıcı dostu arayüzü ve geniş seçenekleriyle sistem, her türlü kullanıcının ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekilde tasarlanmıştır.

Şekil 18.

Edpuzzle, uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://edpuzzle.com/>

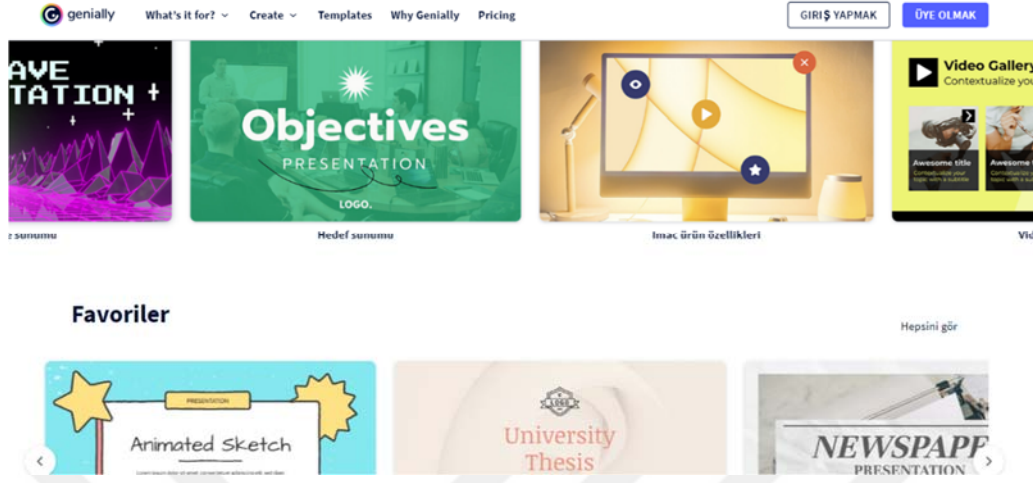
2.2.4.6. Animasyon ve Etkili Sunum Araçları

2.2.4.6.1. Genially

Genially, çeşitli görsel içeriklerin kolayca oluşturulmasını sağlayan çevrimiçi bir platformdur. Eğitim alanında özellikle etkili olan bu platform, etkileşimli sunum materyallerin yanı sıra oyunlar ve etkileşimli resimler gibi çeşitli içeriklerin oluşturulmasına imkân tanır. Kullanıcı dostu arayüzü sayesinde, her seviyeden eğitimci ve öğrenci için kolaylıkla erişilebilir. Eğitimciler kendi materyallerini oluşturabilirken, öğrencilere işbirliğine dayalı projeler için de kullanılabilir. Hazırlanan içeriklerin paylaşılabilir olması, öğrencilerle etkileşimi artırırken aynı zamanda işbirliği ve paylaşımı teşvik eder. Üyelik tabanlı bir platform olmasıyla da kullanıcılarına uzun vadeli ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunar (Eğitimçantası,2023).

Şekil 19.

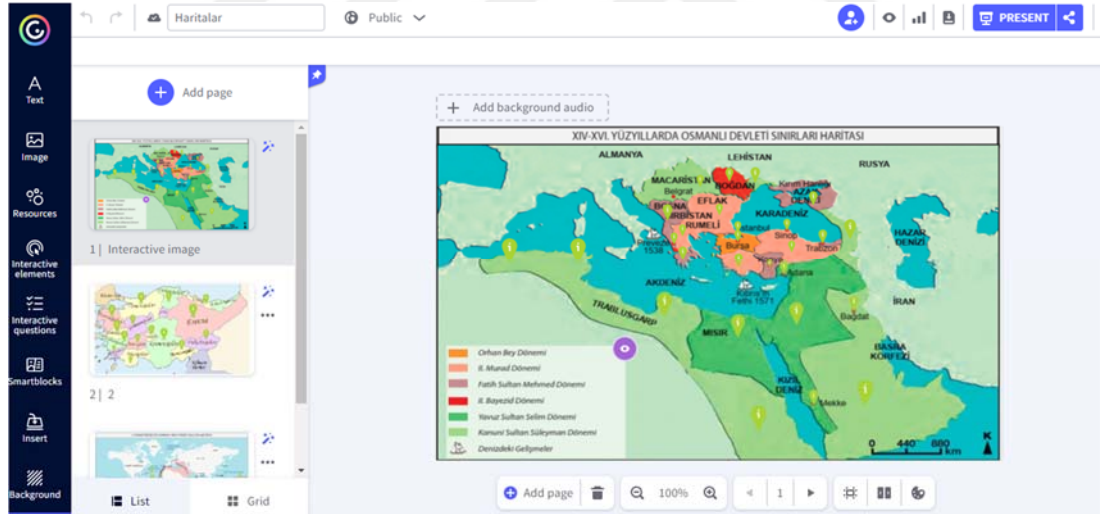
Genially uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://genial.ly/>

Şekil 20.

Genially uygulaması ile örnek etkinlik oluşturma



2.2.4.6.2. Thinglink

ThingLink, görselleri zengin içeriklerle donatarak daha etkileşimli ve ilgi çekici hale getiren bir sunum platformudur. Genially gibi, interaktif görselleri paylaşma ve sosyal medyada yayınlama imkânı sunar. Ayrıca, embed kodu kullanarak hazırlanan görselleri web sitelerine veya bloglara eklemek mümkündür. Özellikle eğitimde, ders içeriğini daha çekici hale getirmek ve öğrencilere etkileşimli deneyimler sunmak için kullanışlıdır. ThingLink'in anket oluşturma ve yorum yapma gibi özellikleri, ders sonunda öğrenci geri

bildirimlerini toplamak için de kullanılabilir. Etkinlikleri kaydetme, indirme ve paylaşma seçenekleri de platformun kullanıcılar için pratik ve çok yönlü olmasını sağlar. (Eğitimçantası, 2023)

Şekil 21.

Thinglink uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



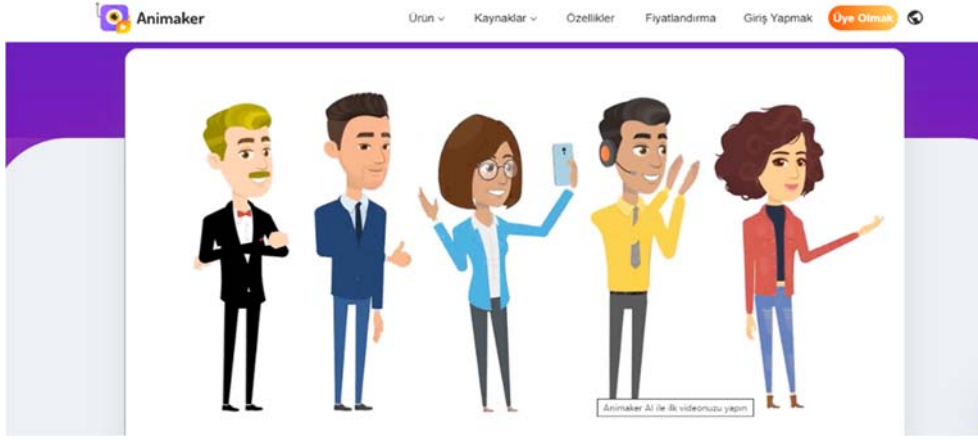
Kaynak: <https://www.thinglink.com/>

2.2.4.6.3 Animaker

Animaker, animasyonlu video yapımını kolaylaştıran ve herkesin yüksek kalitede videolar oluşturmaya olanak tanıyan bir uygulamadır. Özellikle eğitim alanında, ders içeriğinin daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlamak için kullanılan bir araçtır. Senaryo ve görsellerin hazırlanmasıyla öğrencilere yönelik kazanımların daha kolay anlaşılmasını ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Ücretsiz olarak sunulan özelliklerin yanı sıra, ücretli kısımların da bulunmasıyla daha gelişmiş ve özelleştirilmiş videolar oluşturmak mümkündür. Animaker, öğretmenlerin ve eğitimcilerin ders içeriğini daha etkili bir şekilde görselleştirmelerine yardımcı olarak öğrenci öğrenimini artırıcı bir araç sunar.

Şekil 22.

Animaker ana sayfa ekran görüntüsü



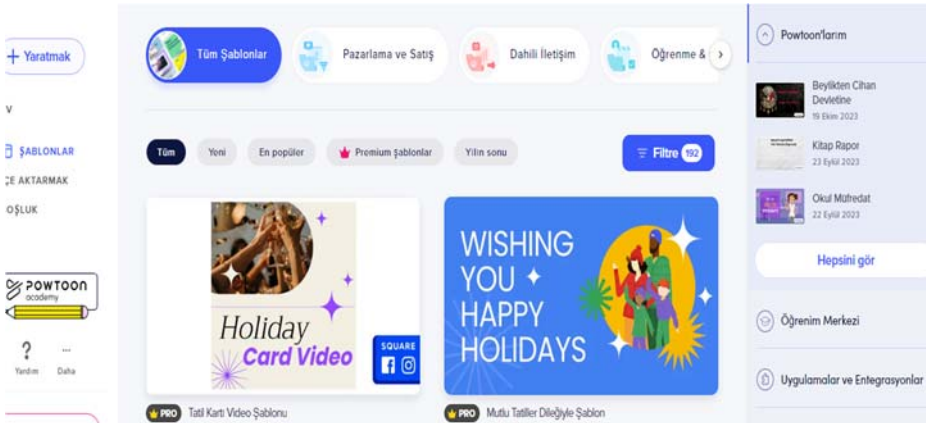
Kaynak: <https://www.animaker.com/>

2.2.4.6.4. Powtoon

Powtoon, animasyonlu sunumlar ve videolar oluşturmak için kullanılan bir platformdur ve özellikle eğitim sunumlarında yaygın olarak tercih edilir. Ses, video ve fotoğraflar gibi çeşitli içerikler sunumlara eklenerek zenginleştirilebilir ve sonuçlar Youtube gibi platformlarda paylaşılabilir. Ancak, sunumlar beş dakika içinde tamamlanmalıdır ve belirli bir süre sınırlaması bulunmaktadır. Powtoon logosu videodan kaldırılamaz ve bazı içerikler ücret karşılığında kullanılabilir. Kullanıcılar için yaratıcı ve etkili sunumlar hazırlamak için ideal bir seçenek olabilir. (Benzer, 2009).

Şekil 23.

Powtoon uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.powtoon.com>

Şekil 24.

Powtoon uygulaması sunu hazırlama sayfası



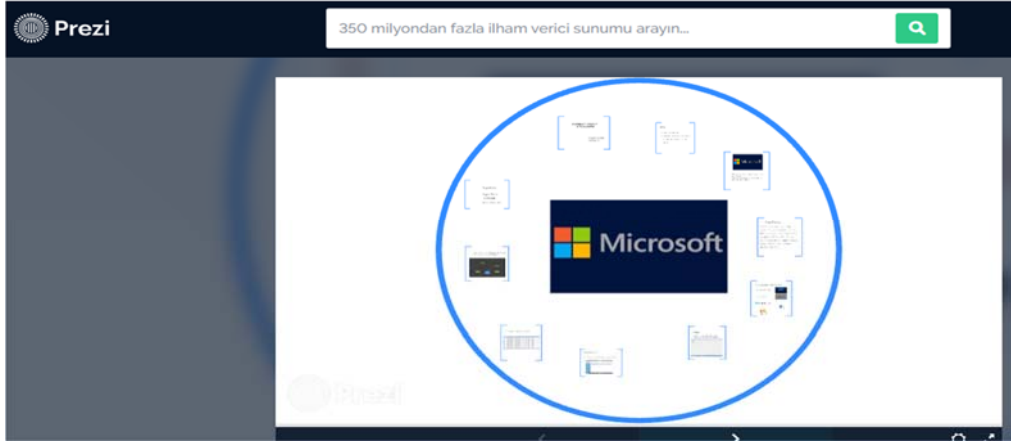
Kaynak: <https://www.powtoon.com>)

2.2.4.6.5. Prezi

Prezi, geleneksel sunum araçlarına alternatif olarak kullanıcılarına interaktif ve dinamik sunumlar oluşturma imkanı sunar. PowerPoint gibi metin, resim, video ve ses dosyalarını bir araya getirerek sunumlar hazırlanabilir. Hazır şablonlar ve basit arayüzü sayesinde kullanıcılar hızlı ve kolayca sunumlarını oluşturabilirler. Özellikle eğitimde, öğretmenlerin ders içeriklerini daha etkili bir şekilde sunmalarına yardımcı olabilir. Araştırmalar, Prezi'nin etkili bir sunum aracı olduğunu ve kullanıcıların sunumlarını daha ilgi çekici hale getirdiğini göstermektedir. Uygulamanın İngilizce olması, kullanıcıların dil bariyeri olmadan dünya çapında yaygın bir şekilde kullanılmasını sağlar (Benzer, 2019; Perron & Stearns, 2010).

Şekil 25.

Prezi uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



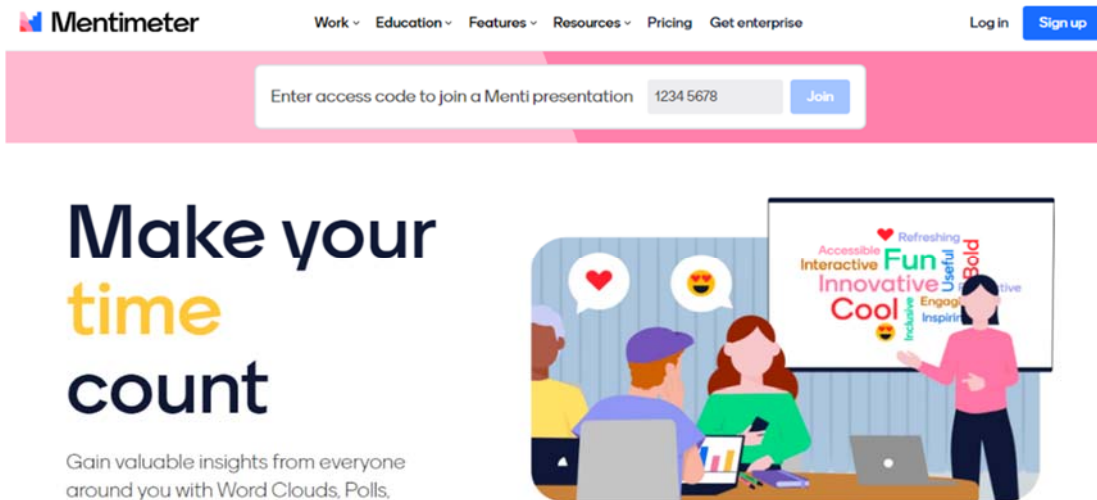
Kaynak: <https://prezi.com/>

2.2.4.6.6. Mentimeter

Mentimeter, sunumlar sırasında gerçek zamanlı etkileşim sağlayarak dinleyicilerden anlık geri bildirim alınmasını sağlayan kullanışlı bir platformdur. Öğrencilere soru sorma ve tartışma ortamı oluşturma imkanı sunarak derslerde etkili bir iletişim ve katılım sağlar. Ayrıca, öğretmenlere derslerin sonunda ölçme ve değerlendirme yapma fırsatı vererek öğrenci ilerlemesini izleme ve anlayışlarını ölçme imkanı sunar. Katılımcı, interaktif ve öğrenci odaklı bir öğrenme deneyimi sunarak eğitimdeki etkisini artırır. (Eğitimde Teknoloji, 2021).

Şekil 26.

Mentimeter uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



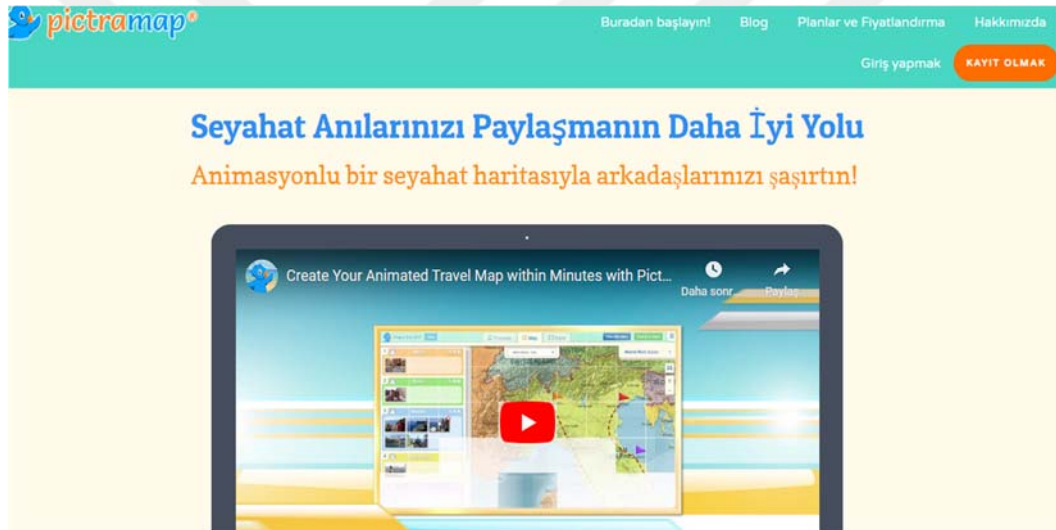
Kaynak: <https://www.mentimeter.com/>

2.2.4.6.7. Pictrama

Pictrama, animasyonlu haritalar tasarlamak için kullanılan bir Web 2.0 uygulamasıdır. Ücretsiz versiyonunda sınırlı sayıda proje, resim ve konum ekleme imkanı sunmasına rağmen, özellikle coğrafya ve sosyal bilgiler derslerinde kullanılabilecek zengin özelliklere sahiptir (Eğitim Çantası 2023). Öğretmenler ve öğrenciler, görsel olarak zenginleştirilmiş animasyonlu haritalar oluşturarak konuları daha etkili bir şekilde anlamlandırabilir ve öğrenme deneyimini güçlendirebilirler. Bu araç, öğrencilerin coğrafi konumları keşfetmelerini ve konuları daha interaktif bir şekilde öğrenmelerini sağlar.

Şekil 27.

Pictrama uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



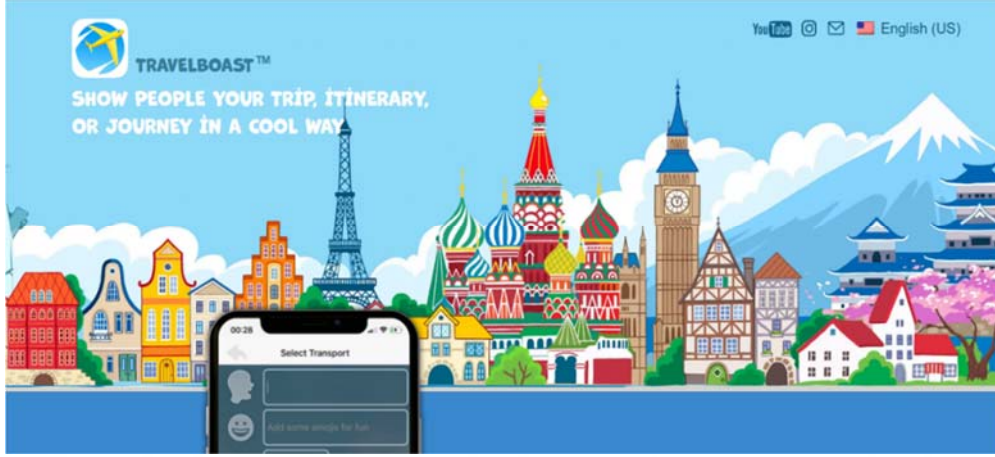
Kaynak: <https://www.pictrama.com/>)

2.2.4.6.8. Travelboast

TravelBoast, PictraMap'a benzer şekilde animasyonlu haritalar oluşturmayı sağlayan bir uygulamadır. Telefonlara indirilebilir bir uygulama olup, özellikle harita odaklı derslerde öğrenme deneyimini artırmak için etkili bir araçtır. Örneğin, şehirlerin önemli üretim malzemelerini öğretmek için interaktif ve eğlenceli videolar hazırlamak mümkündür. Bu uygulama, öğrencilerin konuları daha etkili bir şekilde anlamalarını sağlayarak öğrenme sürecini daha keyifli hale getirebilir.

Şekil 28.

TravelBoast uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://travelboast.com/>

2.2.4.7. Zihin Haritası ve Diyagram Oluşturma Araçları

2.2.4.7.1. Mindmeister

MindMeister, bulut tabanlı bir zihin haritalama uygulamasıdır ve kullanıcıların düşüncelerini görselleştirmelerine, paylaşımlarına ve sunmalarına olanak tanır. Kullanıcılar, farklı kavramları birbirleriyle ilişkilendirerek kompleks konuları anlamak ve düzenlemek için bu aracı kullanabilirler. Ayrıca, paylaşma ve işbirliği özellikleri sayesinde, kullanıcılar istedikleri kişilerle zihin haritalarını paylaşabilir ve birlikte çalışabilirler. MindMeister, özellikle eğitimde öğrencilerin işbirliği yaparak projelerini organize etmelerine ve fikirlerini düzenlemelerine yardımcı olan etkili bir araçtır. (Eğiteknoloji, 2021).

Şekil 29.

Mindmeister uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.mindmeister.com/>

2.2.4.7.2 Coggle

Coggle, ücretsiz bir zihin haritalama web uygulaması olarak öne çıkar. Hiyerarşik yapıda belgeler üreten ve zihin haritası oluşturma ile akış şeması hazırlama imkânı sunan bir Web 2.0 aracıdır (Coggle, 2023). Basit ve kullanıcı dostu arayüzüyle, ders anlatma, tartışma ortamı oluşturma, beyin fırtınası yapma ve ders içerikleri planlama gibi çeşitli amaçlar için idealdir. Sınırsız görsel ekleme özelliği ve öğrencilerin etkileşimli çalışmasını sağlayan yapısıyla dikkat çeker. Ücretsiz olmasının yanı sıra, programın ücretli bölümleri de mevcuttur ve İngilizce dil desteği bulunur. Bilgisayar, akıllı cep telefonu veya tabletler üzerinden erişilebilir ve kullanılabilir.

Şekil 30.

Coggle ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://coggle.it>).

2.2.4.7.3. Mindomo

Mindomo, çeşitli işlevlere sahip bir işbirlikçi zihin haritalama ve kavram haritalama aracı olarak dikkat çeker. Stratejik planlama, beyin fırtınası ve problem çözme gibi konularda zihin haritaları oluşturarak etkileşimli öğrenme deneyimleri sunabilirsiniz. Görseller, videolar, ses kayıtları gibi çeşitli medya öğelerini haritalara ekleyerek daha zengin içerikler oluşturmanıza imkan tanır. Ayrıca, diğer zihin haritalama araçlarında oluşturduğunuz dosyaları düzenleyebilir ve haritalarınızı toplu olarak zip dosyası şeklinde indirebilirsiniz. Kullanıcılarla paylaşarak işbirliği yapabileceğiniz ve aynı dosya üzerinde düzenlemeler yapabileceğiniz bir yapıya sahiptir. Ücretsiz kullanım seçeneği sunmasının yanı sıra, ücretli bölümleri de bulunur, böylece daha gelişmiş özelliklere erişim sağlanabilir.

Şekil 31.

Mindomo ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.mindomo.com/>.

2.2.4.7.4. Popplet

Popplet, geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eden ücretli bir zihin haritalama programıdır. Bu program, düşüncelerin ve fikirlerin organize edilmesine, görsel öğrenme süreçlerinin desteklenmesine, beyin fırtınası oturumlarının yönetilmesine ve projelerin planlanmasına yardımcı olur. Kullanıcılar, her popplet'i kişisel tercihlerine göre etiketleyebilir, yeniden boyutlandırabilir ve konumlandırabilir, böylece içeriği özelleştirebilirler. Ayrıca, popplet'ler arayüzde bulunan farklı renkler ve panolarla kişiselleştirilebilir, böylece kullanıcılar görsel olarak çekici ve benzersiz haritalar oluşturabilirler. Popplet, etkili işbirliği ve yaratıcı düşünme süreçlerini destekleyerek kullanıcıların verimliliğini artırır ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirir.

Şekil 32.

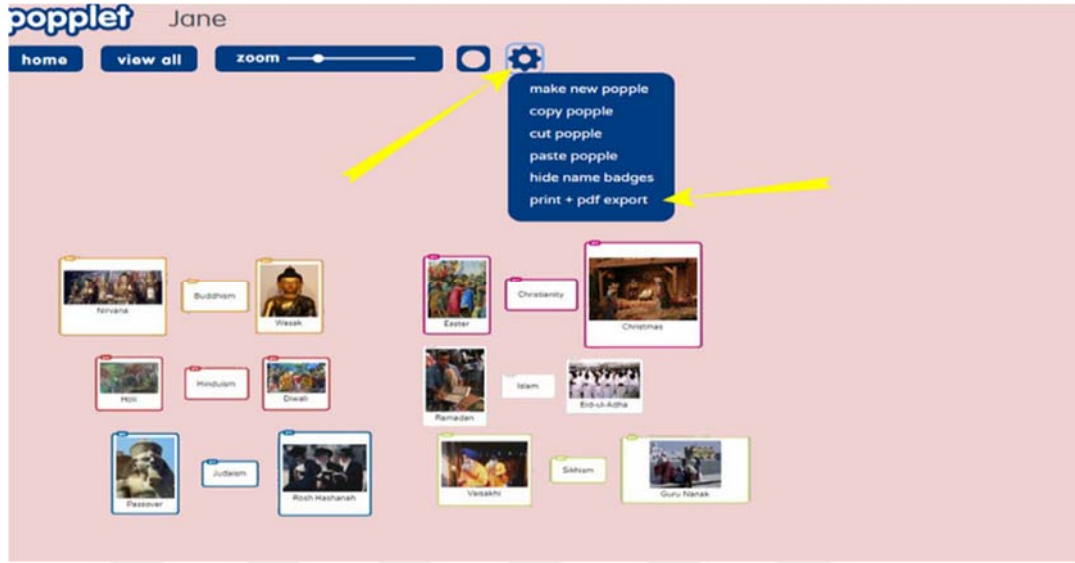
Popplet ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.popplet.com/>

Şekil 33.

Popplet zihin haritası örneği

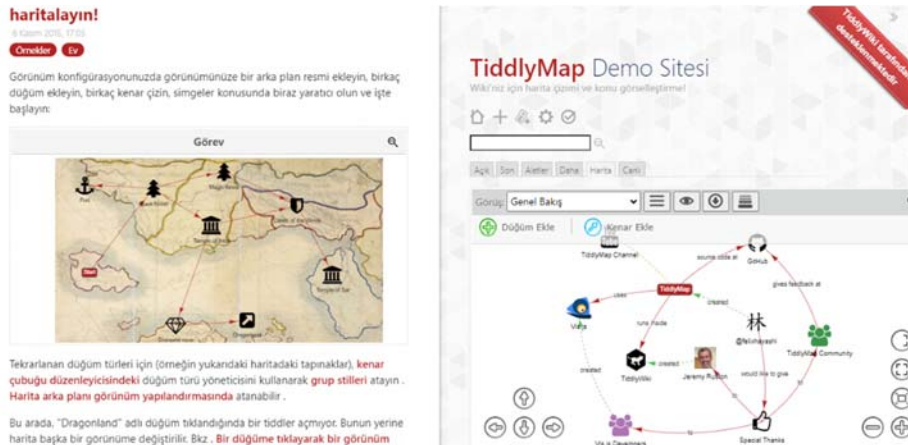


2.2.4.7.5. Tiddlymap

Tiddlymap, kullanıcıların arka plan resimleri ve verilerini bağlayarak görsel olarak temsil etmelerini sağlayan bir zihin haritalama web uygulamasıdır. Bu platform, düşünceleri görselleştirme, paylaşma ve sunma yeteneği sunar, böylece kullanıcılar fikirlerini etkili bir şekilde iletebilirler. Zengin görsel öğelerin eklenmesine izin verir, bu da ders anlatımı ve çeşitli ders içeriklerinin planlanmasında kullanıcılara esneklik sağlar. Tiddlymap, kullanıcıların fikirleri organize etmesine ve iletişim kurmasına yardımcı olarak yaratıcı düşünme süreçlerini destekler.

Şekil 34.

Tiddlymap ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://tiddlymap.org/>

2.2.4.8. Eğitsel Oyun ve etkinlik Araçları

2.2.4.8.1. Wordwall

Wordwall Web 2.0, kullanıcıların temel bilgisayar bilgisine sahip olmalarıyla kolayca kullanılabilen bir uygulamadır. Türkçe dil desteği sunmasıyla Türk kullanıcılar için erişilebilirlik sağlar. Farklı hesap türlerine göre 33 etkileşimli ve 21 yazdırılabilir etkinlik seçeneği sunarak çeşitlilik sağlar ve kullanıcıların ihtiyaçlarına yönelik esneklik sunar. Aynı konuların tekrar edilmesini kolaylaştırarak öğrenmeyi destekler ve etkinliklerin çıktı olarak alınması veya dijital ortamlarda kullanılabilmesi sayesinde kullanım kolaylığı sağlar. Ücretsiz hesaplarla 5 etkinlik oluşturabilme imkânı sunmasına rağmen, ücretli üyelikle sınırsız etkinlik oluşturma imkânı sağlayarak kullanıcıların daha fazla kaynak erişimine olanak tanır. Ücretli üyeliğin sağladığı avantajlar arasında öğrencilere çoklu katılım sağlayarak interaktif oyunlar oynama ve ödev verme gibi özellikler bulunmaktadır, bu da öğretmenler için öğrenci katılımını artırıcı ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirici bir ortam sunar (İzgi Onbaşılı & Sezginsoy Şeker, 2021).

Şekil 35.

Wordwall uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://wordwall.net/tr>

Wordwall Web 2.0 platformu, öğrencilerin tablet, akıllı telefon veya bilgisayar gibi teknolojik cihazlarını kullanarak oluşturulan etkinliklere kolayca erişmelerini sağlar. Bu

etkinlikler aynı zamanda sınıf içinde akıllı tahta yardımıyla da uygulanabilir, böylece öğretmenler derslerini interaktif hale getirebilirler. Etkinlikler öğrencilere ödev olarak da verilebilir, bu da öğrencilerin evde kendi cihazlarından çalışmalarını sürdürmelerine ve okul öğrenmelerini desteklemelerine olanak tanır. Öğrenciler, sınav veya test sonuçlarına hızlıca erişebilirler, bu da kendi performanslarını takip etmelerine ve gerektiğinde ilerlemelerini değerlendirmelerine olanak sağlar. Öğretmenler ise öğrencilerin yanıtlarını ve aldıkları puanları detaylı bir şekilde görüntüleyebilirler, bu da öğrenci gelişimini izlemelerini ve gerektiğinde ders içeriğini ayarlamalarını sağlar. Bu özellikler, öğrenci öğrenimini destekleyen ve öğretmenlerin öğrencilerini daha etkili bir şekilde yönlendirmesini sağlayan kullanışlı bir öğrenme aracı sunar (Keskin, 2021).

Şekil 36.

Wordwall uygulaması eşleştirme oyunu

0:13



Kaynak: <https://wordwall.net/tr>

2.2.4.8.2. Blendendplay

Blendendplay, öğrencilere grup oyunları hazırlama ve birlikte oynama imkanı sunan kullanışlı bir web aracıdır. Hem sınıf içinde hem de online ortamda kullanılabilmesi, öğretmenlerin öğrencileriyle etkileşim kurmasını sağlar. Maalesef paylaşım yapma özelliği bulunmaması dezavantaj olabilir, ancak kişisel kullanım için ideal bir araçtır. Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerini ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmelerini sağlar.

Şekil 37.

Blendedplay uygulaması eşleştirme oyunu



Kaynak: <https://www.blendedplay.com/play-games.html>

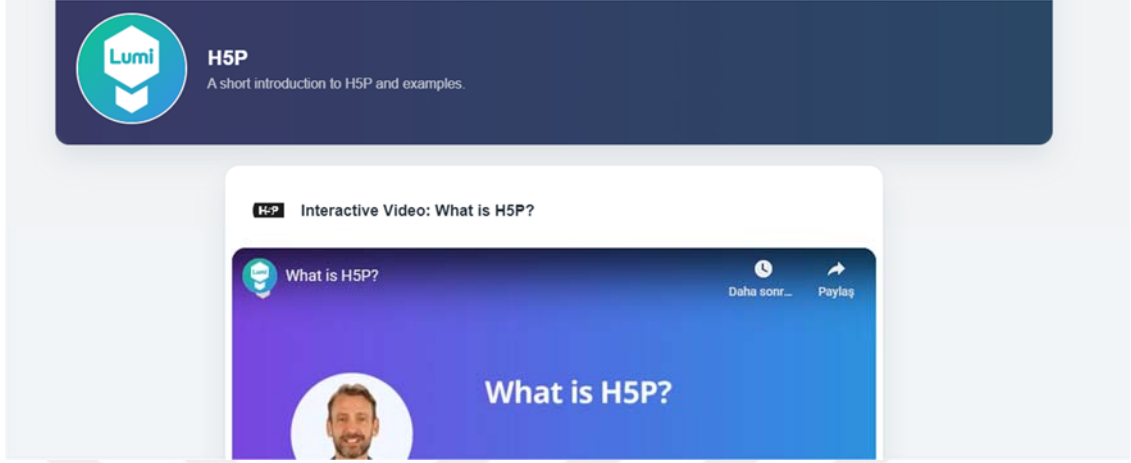
2.2.4.8.3. Lumi H5P

Bu uygulama, öğretmenlere çeşitli içerik türlerinde etkinlik ve oyun oluşturma ve bunları web sayfalarına yükleme imkanı sunar. Çok geniş bir içerik yelpazesi sunarak, öğretmenlerin derse yönelik farklı öğrenme stillerine ve hedeflerine uygun materyaller oluşturmalarına olanak tanır. Etkileşimli videolar, ders sunumları, quizler, boşluk doldurma, sürükle-bırak gibi farklı etkinlik türleriyle öğrencilerin ilgisini çeker ve katılımını artırır. Ayrıca, çeşitli araçlarla öğrenci öğrenimini destekler ve farklı öğretim stratejilerini uygulamaya olanak tanır. Bu zengin içerik çeşitliliği, öğretmenlerin ders materyallerini daha etkili bir şekilde hazırlamasına ve öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmesine olanak sağlar (Eğitimçantası 2023).

Dikte çalışması, diyalog kartları oluşturma, kelime öğretimi için sürükle-bırak etkinliği ve anlık geri bildirimlerle makale yazdırma gibi çeşitli etkinlikleri ücretsiz olarak sunar. Ayrıca, bulmaca oluşturma ve etkileşimli videolarla etkinlik hazırlama gibi özellikler de mevcuttur. Uygulamanın üyelik gerektirmesi, kullanıcıların geniş içerik yelpazesine erişebilmesini sağlarken, ücretsiz olarak sunulan özelliklerle öğretim materyallerini zenginleştirmelerine olanak tanır. Bu, öğretmenlerin ve öğrencilerin eğitim materyallerini etkili ve eğlenceli bir şekilde kullanmasını sağlar.

Şekil 38.

Lumi H5P uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



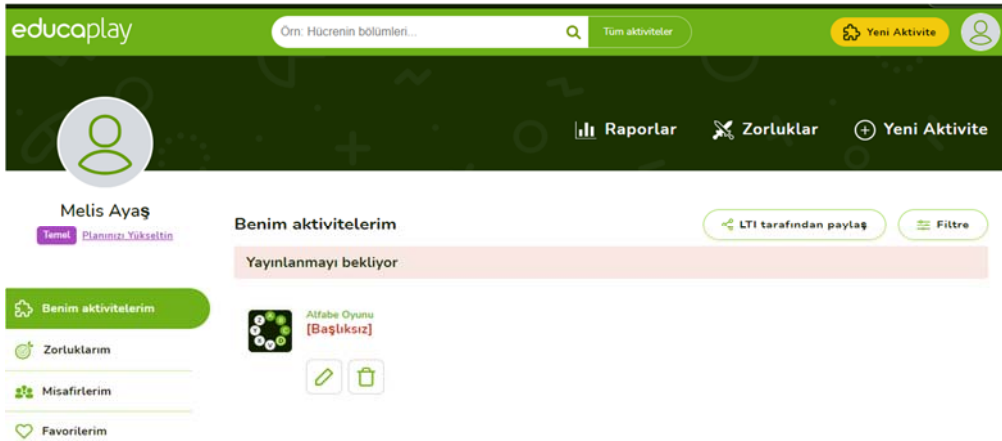
Kaynak: <https://app.lumi.education/>

2.2.4.8.4. Educaplay

Educaplay, çeşitli eğitsel oyunlar hazırlayabilmenize olanak tanıyan bir web 2.0 aracıdır. Öğretim materyalleri hazırlamak için kullanılan bir platformdur ve üyelik gerektirir. Bulmaca, hafıza oyunları, kelime bulmacaları, testler ve video soruları gibi çeşitli içerikler sunar. Hazırlanan etkinlikler yazdırılabilir, indirilebilir veya paylaşılabilir, bu da öğretmenlerin öğrencilerle materyalleri etkili bir şekilde paylaşmasına olanak tanır. Bu zengin içerik ve kullanım kolaylığı, öğrencilerin öğrenme deneyimini zenginleştirir ve öğretmenlerin etkili öğretim materyalleri oluşturmasına yardımcı olur.

Şekil 39.

Educaplay ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.educaplay.com/>

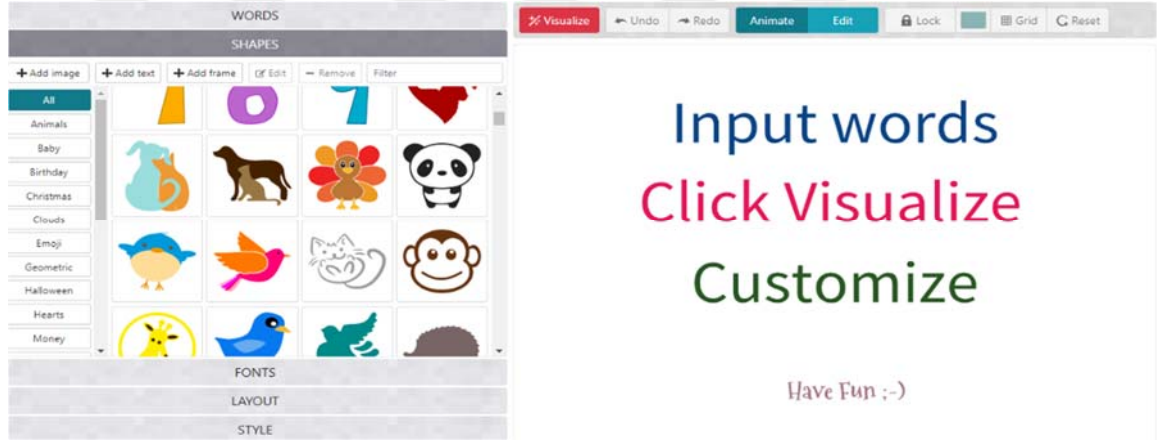
2.2.4.9. Kelime Bulutu ve Çizim Araçları

2.2.4.9.1. Wordart

Wordart, öğrenci ve öğretmenlere kelime bulutları, afişler, posterler ve sloganlar gibi çeşitli görsel materyaller hazırlama imkanı sunar. Şablonlar aracılığıyla kolayca özelleştirilebilen bu materyaller, öğrencilerin ders materyallerini özetlemeleri ve anahtar kelimeleri vurgulamaları için kullanılabilir. Değiştirilebilir yazı tipleri ve şekil özellikleri, kullanıcıların materyallerini istedikleri gibi kişiselleştirmelerine olanak tanır. Bu şekilde, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini görselleştirme ve derse katılımını artırma imkanı sağlar (Wordart, 2021).

Şekil 40.

Wordart uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://wordart.com/>)

Bu kelime bulutu aracı, yaratıcılığı ve hayal gücünü teşvik ederek öğrenme deneyimini zenginleştirir. Mevcut kelimeleri veya grupları bir araya getirerek görsel ve dil imgelerinin birleşimini sağlar. Bu şekilde, ders materyalleri daha etkileyici hale gelir ve öğrencilerin ilgisini artırır. Dil ve görsel unsurların etkileşimi, öğrenme sürecini daha keyifli ve katılımcı hale getirir (Eğitimde Teknoloji, 2021).

Şekil 41.

Sosyal Bilgiler 7. Sınıf Kültür ve Miras Ünitesi kelime bulutu

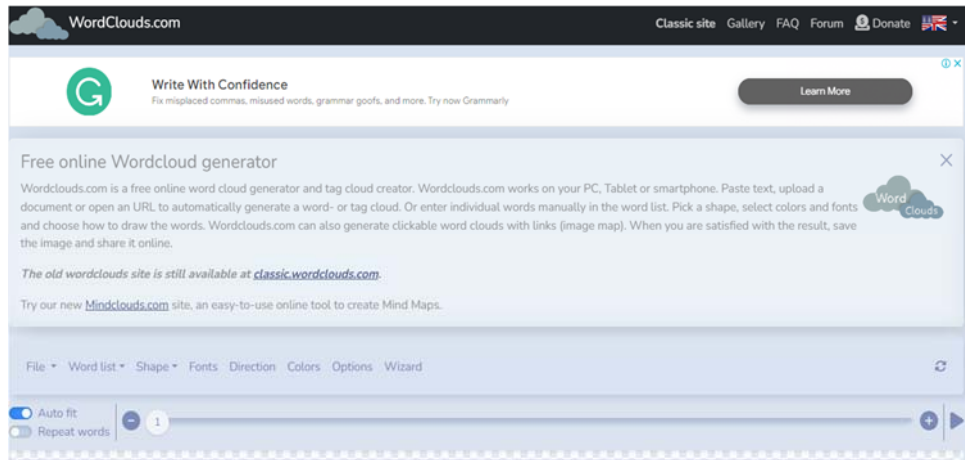


2.2.4.9.2. WordClouds

Bu ücretsiz uygulama, kelime bulutları, zihin haritaları, çizelgeler ve posterler oluşturmanıza olanak tanır. Öğretilcek konuya uygun arka planlar ve şekiller ekleyerek görsel çekiciliği artırabilirsiniz. Farklı yazı tipleri ve renkleri kullanarak materyallerinizi kişiselleştirebilirsiniz. Ayrıca, öğrencilerin birbirleriyle diyalog kurmalarını sağlayan sohbet seçeneğiyle etkileşimi artırabilirsiniz. Bu uygulama, öğrenme materyallerini oluşturmak ve paylaşmak için kullanıcı dostu bir araç sunar.

Şekil 42.

WordClouds ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.wordclouds.com/>)

2.2.4.10. Video, Fotoğraf, Ses ve Poster Araçları

2.2.4.10.1 Kizoa

Kizoa, kullanıcıların fotoğraf, video, müzik ve metinleri bir araya getirerek özelleştirilmiş filmler ve kolajlar oluşturmaya olanak tanıyan bir video düzenleme ve kolaj hazırlama programıdır. Kolay kullanılabilir ara yüzü sayesinde, kullanıcılar içeriklerini kolayca düzenleyebilir ve özelleştirebilirler. Temel özellikler ücretsiz olarak sunulurken, premium sürüme geçerek daha fazla özellik ve depolama alanı elde edilebilir. Özellikle eğitimde, öğretmenler ders materyallerini zenginleştirmek ve öğrencileri daha etkili bir şekilde eğitmek için Kizoa'yı kullanabilirler.

Şekil 43.

Kizoa ana sayfa ekran görüntüsü



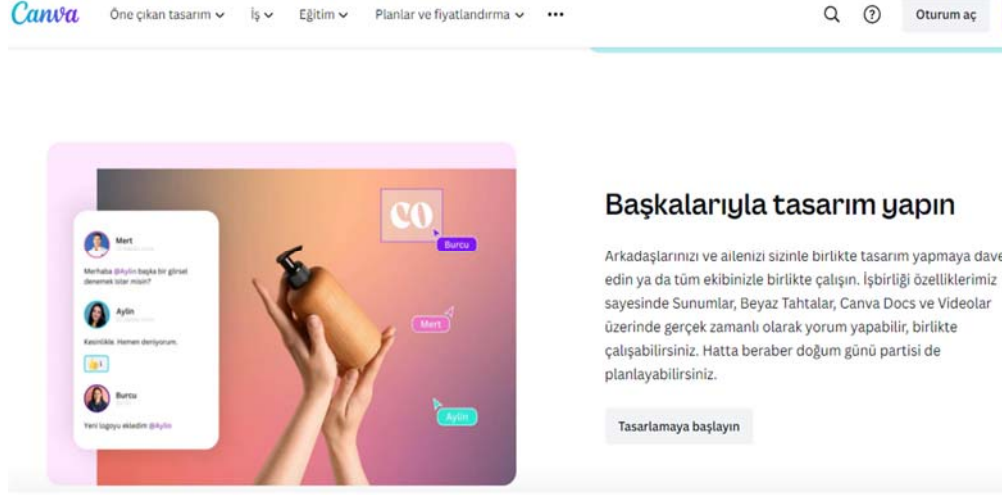
Kaynak: <https://tr.kizoa.com/>

2.2.4.10.2. Canva

Canva, Melanie Perkins, Cliff Obrecht ve Cameron Adams tarafından 2012 yılında geliştirilen bir uygulamadır. Kullanıcılar, hazır şablonları kullanarak ya da kendi fotoğraflarını ekleyerek afiş, poster, dergi, davetiye gibi çeşitli tasarımlar oluşturabilirler. Canva'nın kullanıcı dostu arayüzü ve zengin içeriği, tasarım yapmayı kolay ve eğlenceli hale getirir. Bu uygulama sayesinde herkes, görsel içerikleri kolayca tasarlayabilir ve paylaşabilir (Gehred, 2020; Canva, 2021).

Şekil 44.

Canva uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



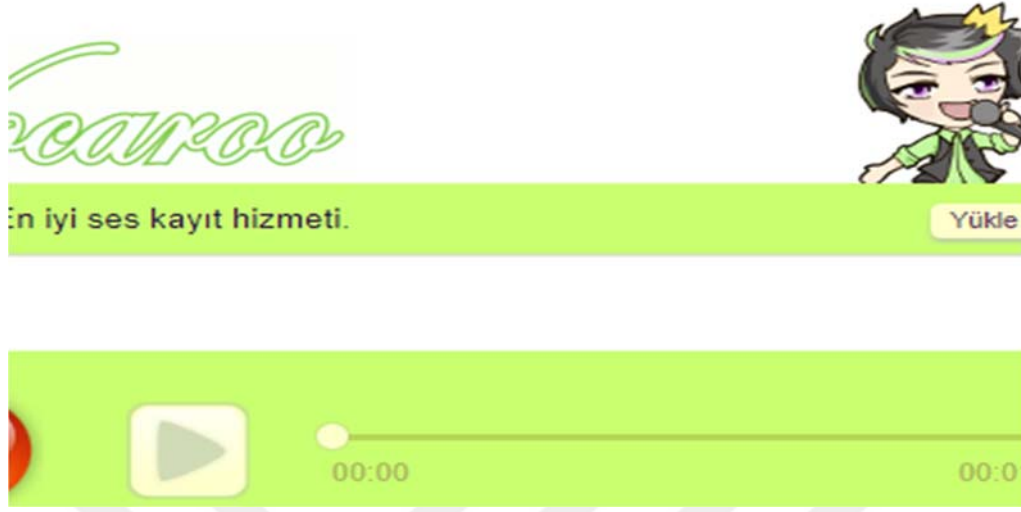
Kaynak: https://www.canva.com/tr_tr/

2.2.4.10.3 Vocaroo

Vocaroo, web tabanlı bir ses kayıt platformudur ve kullanıcıların herhangi bir program indirmeden ses kaydı yapmalarını sağlar. Tek ihtiyaç duyulan şey bir mikrofondur. Kaydedilen ses dosyaları daha sonra bilgisayara indirilebilir veya çeşitli platformlarda paylaşılabilir. Öğretmenler, ders materyallerini zenginleştirmek ve öğrencilerle etkileşimi artırmak için Vocaroo'yu kullanabilirler. Öğrenciler, dersle ilgili sesli yorumlar yapabilir ve bu kayıtları ders bloglarına entegre edebilirler, böylece etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturabilirler.

Şekil 45.

Vocaroo uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



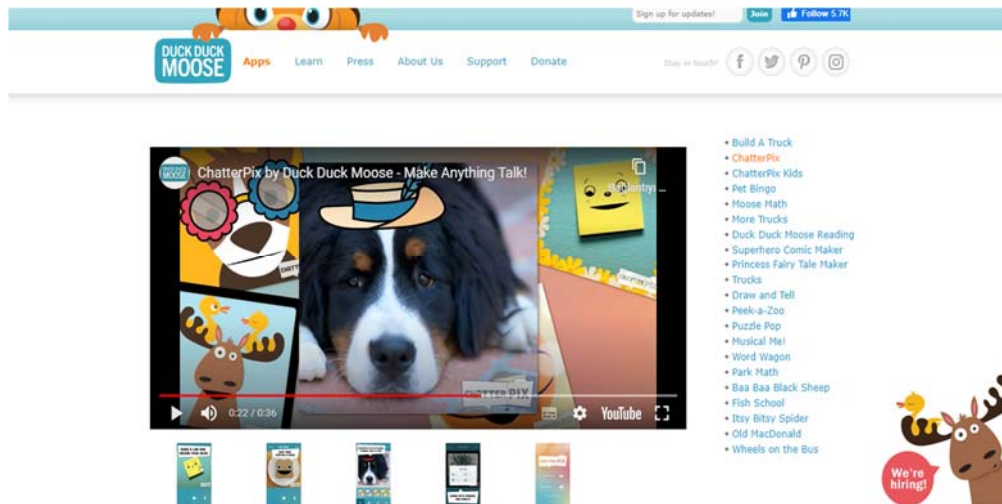
Kaynak: <https://vocaroo.com/>

2.2.4.10.4. Chatterpix

Chatterpix, fotoğrafları seslendirerek eğlenceli videolar oluşturmayı sağlayan kullanıcı dostu bir uygulamadır. Öğrenciler ve öğretmenler, ders materyallerini görsel ve işitsel olarak zenginleştirmek için bu uygulamayı kullanabilirler. Fotoğraflara konuşturarak etkileşimli ve eğlenceli öğrenme deneyimleri sunar. Chatterpix, öğrencilerin yaratıcılığını ve dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.

Şekil 46.

Chatterpix uygulaması ana sayfa ekran görüntüsü



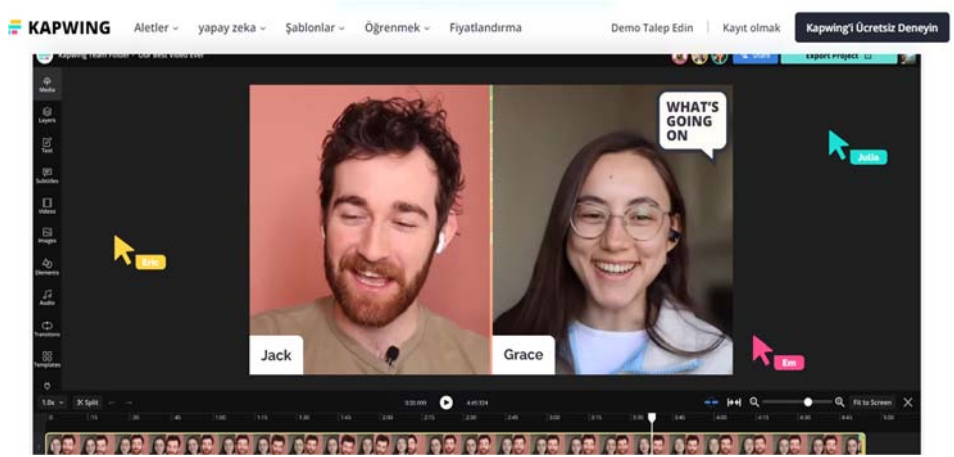
Kaynak: <https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/>

2.2.4.10.5. Kapwing

Kapwing, çevrim içi video yapımı için kullanılan kullanışlı bir Web 2.0 uygulamasıdır. Kullanıcılar, kesme, birleştirme, altyazı ekleme ve görsel-yazı ekleme gibi işlemleri kolayca yapabilirler. Uygulama, metinlerin video içinde ne kadar süreyle görüneceğini ayarlama ve iki videoyu eş zamanlı olarak ekleyerek karşılaştırmalı sunumlar yapma imkânı sağlar. Ayrıca, videolara alt yazı veya orijinal ses dışında farklı sesler ekleyerek içeriği zenginleştirebilirler. Kapwing, kullanıcıların videolarını paylaşımlarını veya farklı formatlarda yayınlamalarını sağlayarak geniş bir kullanım esnekliği sunar (Eğiteknoloji, 2023).

Şekil 47.

Kapwing ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.kapwing.com/>

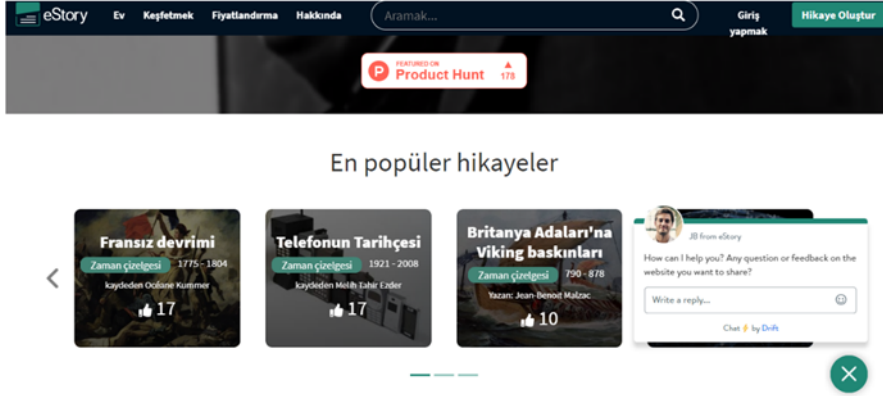
2.2.4.11. Takvim Yapım Araçları

2.2.4.11.1. Estory

Estory, resimli kronolojik takvimler oluşturmanıza olanak sağlayan kullanıcı dostu bir web aracıdır. Arka plan resmini seçme ve başlık ekleyerek takviminizi kişiselleştirebilirsiniz. Özellikle eğitimde tarih derslerinde veya belirli konuların kronolojisini görselleştirmek için kullanışlıdır. Öğrencilerin ilgisini çekmek ve konuları daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için ideal bir araçtır.

Şekil 48.

eStory ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://estory.io/>

2.2.4.11.2. Tiki Toki

Bu web tabanlı araç, Estory gibi kronolojik takvimler oluşturmanıza izin verir, ancak üç boyutlu zaman çizelgeleri oluşturmanıza da olanak sağlar. Metinlerin yanı sıra, zaman çizelgesine görseller, videolar ve sesler ekleyebilirsiniz, böylece içeriği daha zengin hale getirebilirsiniz. Kullanımı kolay arayüzü, özellikle sosyal bilgiler derslerinde ve okul projelerinde pratik bir şekilde kullanılabilir. Bu aracın sunduğu üç boyutlu zaman çizelgeleri, öğrencilerin ders materyallerini daha etkili bir şekilde görselleştirmelerine yardımcı olabilir. Ayrıca, çeşitli medya türlerini bir araya getirerek öğrenme deneyimini daha ilgi çekici hale getirebilir ve öğrencilerin daha derinlemesine öğrenmelerini sağlayabilir.

Şekil 49.

Tiki Toki ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.tiki-toki.com/>

2.2.4.12. E-Kitap, E-Dergi ve Hikâye Araçları

2.2.4.12.1. Storyboardthat

StoryboardThat, çeşitli resimler, şekiller, grafikler ve yazılar kullanarak dijital hikayeler oluşturmayı sağlayan kullanıcı dostu bir web 2.0 aracıdır. Hem öğretmenler hem de öğrenciler, dakikalar içinde görsel açıdan zengin hikayeler oluşturabilir ve bu şekilde ders materyallerini daha eğlenceli ve anlaşılır hale getirebilirler. Aracın içerdiği hazır grafik ve resimlerin yanı sıra, kullanıcılar kendi özgün içeriklerini de yükleyebilirler, bu da daha kişiselleştirilmiş hikayeler oluşturma bir yoludur. Hikayelerin doğrusal bir şekilde anlatılmasını sağlayarak, okuyucunun veya izleyicinin dikkatini odaklamasına yardımcı olur ve konuların daha iyi anlaşılmasını sağlar. Sonuç olarak, StoryboardThat, öğrenme deneyimini zenginleştiren ve etkili iletişimi destekleyen güçlü bir araçtır (Eğiteknoloji, 2023).

Film şeridi oluşturma sürecinde, izleyicilere sunulmak istenen fikirlerin görsel olarak aktarılmasını sağlayan bir araçtır. Hazırlanan hikaye panosu, PowerPoint, Google Slaytlar veya Apple Keynote gibi platformlar üzerinden sunum olarak paylaşılabilir. Kullanıcıların hesabında saklanan görsel senaryo taslakları, herhangi bir cihazdan ve herhangi bir yerden erişilebilir, böylece indirme gereksinimi ortadan kalkar. Bu sayede, film şeridi oluşturma sürecinin yanı sıra, hazırlanan içeriklerin kolayca paylaşılması ve erişilebilir olması sağlanır.

Şekil 50.

Storyboardthat ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.storyboardthat.com/tr>

2.2.4.12.2. Pixton

Pixton, öğrencilere ve öğretmenlere çizgi roman oluşturma imkanı sunan etkileyici bir web 2.0 aracıdır. Zengin çizgi roman temaları, karakterler ve arka plan seçenekleriyle yaratıcı düşünmeyi teşvik eder ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirir. Program, öğrencilerin fikirlerini görsel olarak ifade etmelerine olanak tanır ve öğrenme sürecine katkı sağlar.

Şekil 51.

Pixton ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.pixton.com/>

2.2.4.12.3. Storyjumper

Storyjumper, dijital resimli hikâye kitapları tasarlamak için kullanılan kullanıcı dostu bir Web 2.0 platformudur. Çeşitli görseller ve araçlarla hikayenizi kolayca kurgulayabilir ve paylaşabilirsiniz. Ücretsiz kayıt olma seçeneğiyle erişilebilir ve telif hakkı alarak veya paylaşarak hikayelerinizin yayılmasını sağlayabilirsiniz. Hem eğitimde hem de kişisel kullanımda yaratıcı bir şekilde hikayeler oluşturmak için ideal bir platformdur. Bağlantı adresi üzerinden kolayca erişilebilir ve kullanıcılar için çeşitli imkanlar sunar.

Şekil 52.

Storyjumper Ana Sayfa Ekran Görüntüsü



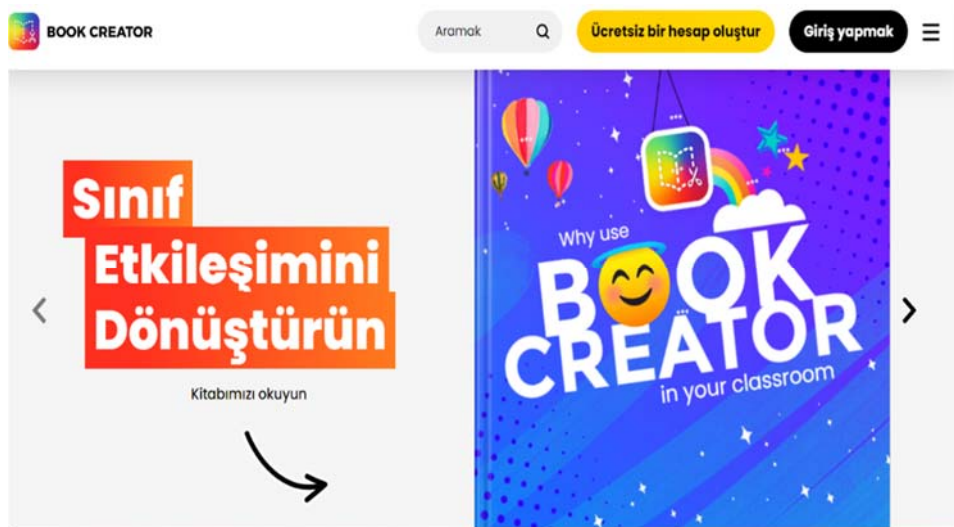
Kaynak: <https://www.storyjumper.com/>.

2.2.4.12.4. Book Creator

Book Creator, öğrencilerin ve öğretmenlerin dijital kitaplar oluşturmak için kullanabileceği web 2.0 aracıdır. Metin, resim, ses ve video gibi çeşitli medya öğelerini bir araya getirerek özgün materyaller oluşturmanıza olanak tanır. Araştırma projeleri, dijital portföyler, okuryazarlık dergileri gibi çeşitli amaçlar için ideal bir platform sunar. Ayrıca, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerine ve farklı türlerde içerikler oluşturmalarına olanak sağlayarak öğrenmeyi destekler. Book Creator, öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerini güçlendirmelerine ve esnek düşünmelerine yardımcı olur.

Şekil 53.

Book Creator ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://bookcreator.com/>

2.2.4.13. Not Alma ve Blog Oluřturma

2.2.4.13.1. Blogger

Blogger, kiřisel web sitelerinin kolayca oluřturulmasını saęlayan bir Web 2.0 platformudur. Basit arayüzü ve kullanımıyla, hızlı bir řekilde blog oluřturmanıza olanak tanır. Çeřitli tema seenekleri ve özelleřtirme araçları ile blogunuzu istedięiniz gibi kiřiselleřtirebilirsiniz. Blog içerięinizi paylařarak, geniř bir izleyici kitlesiyle etkileřime geebilir ve geri bildirimler alabilirsiniz.

řekil 54.

Blogger ana sayfa ekran görüntüsü



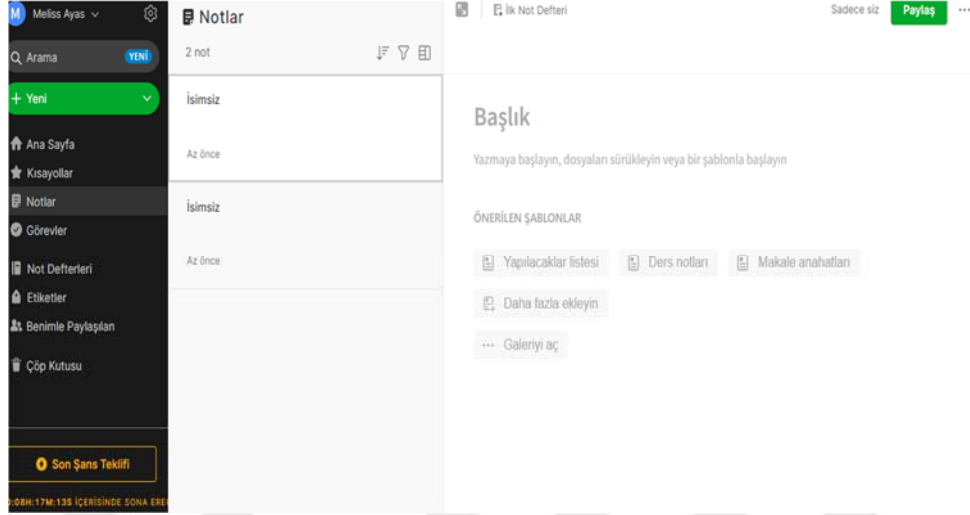
Kaynak: <https://www.blogger.com/about/>).

2.2.4.13.2. Evernote

Evernote, not alma ve düzenleme konusunda oldukça kullanıřlı bir platformdur. Kullanıcıların farklı cihazlar arasında notlarını senkronize etmelerine olanak tanır. Ses kaydı, fotoğraf ekleme ve yer imlerini kaydetme gibi ek özellikler sayesinde not alma deneyimini zenginleřtirir. Ayrıca, notları kategorize etme ve arama yapma gibi iřlevlerle kullanıcıların notlarını daha kolay yönetmelerini saęlar.

Şekil 55.

Evernote ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://evernote.com/intl/tr>.

2.2.4.14. Uzaktan Eğitim ve Sanal Sınıf Araçları

2.2.4.14.1. Beyaz Pano

Beyaz Pano, eğitimde dijital dönüşümü destekleyen kapsamlı bir platformdur. Öğretmenlerin sanal sınıflar oluşturarak öğrencilerine kaynakları paylaşımlarını sağlayarak öğrenme deneyimini zenginleştirir. Online ödevlerin verilmesi ve notlandırılması gibi işlemleri kolaylaştırır, öğretmenlerin zamanını daha verimli kullanmalarını sağlar. Sınavların online olarak oluşturulması ve değerlendirilmesi, öğretmenlerin sınav okuma sürecini hızlandırır ve kolaylaştırır. Gelişmiş takvim özelliği sayesinde önemli tarihleri hatırlatarak planlama yapmayı kolaylaştırır. Bulut tabanlı sistemle dosyaların saklanması ve erişilmesi kolaylaşır, öğretmenlerin belge ve materyalleri güvenli bir şekilde depolanabilir. Beyaz Pano, eğitimde teknolojinin etkili bir şekilde kullanılmasına olanak tanır, öğrencilerin ve öğretmenlerin işbirliği ve iletişimini güçlendirir. Eğitim sürecini daha verimli ve etkili hale getirirken, öğretmenlerin ve öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik çözümler sunar. (Webtekno 2019)

Şekil 56.

Beyaz Pano ana sayfa ekran görüntü



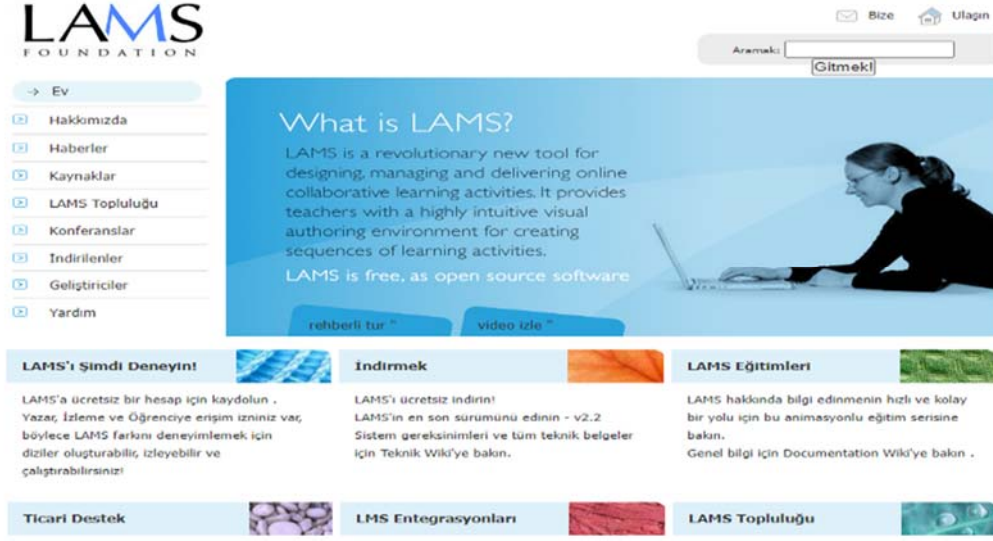
Kaynak: <https://www.beyazpano.com/>

2.2.4.14.2. Lessonlams

Lessonlams, öğretmenlerin ders oluşturma sürecini kolaylaştırmak ve iş yükünü azaltmak için geliştirilmiş bir platformdur. Öğretim stratejilerine dayalı öğrenme tasarımlarını oluşturmak, paylaşmak ve uyarlamak için öğretmenlere olanak sağlar. İşbirliğine dayalı öğrenme etkinliklerini kullanarak çevrimiçi öğrenme ortamlarını planlamak, yönetmek ve sunmak için ideal bir araçtır. Sezgisel bir görsel yazma ortamı sunarak öğretmenlere etkili öğrenme etkinlikleri dizileri oluşturma imkanı verir. Küçük grup çalışmaları ve sınıf genelinde yapılabilecek aktiviteler gibi çeşitli öğrenme yöntemlerini destekler. Genel olarak, öğretmenlerin ders içeriğini ve öğrenme deneyimlerini daha etkili ve etkileşimli hale getirmelerine yardımcı olur.

Şekil 57.

Lessonlams ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak: <https://www.lessonlams.com/>

2.2.4.14.3. Classdojo

ClassDojo, öğrencilerin, öğretmenlerin ve ailelerin etkileşimini güçlendiren bir platformdur. Öğretmenler, öğrencilere geri bildirim verirken özelleştirilebilir beceriler kullanabilir ve sınıf ihtiyaçlarına uyacak şekilde ayarlayabilirler. Aileler, öğrencilerin sınıf içi davranışlarını takip edebilir ve öğrencilerin gelişimini görmek için öğretmenlerle iletişimde olabilirler. Öğrenciler ise özelleştirilebilir avatarlar ve portföylerle kendi öğrenim süreçlerini yönetebilirler. Bu şekilde, ClassDojo, okul topluluğunun işbirliğini ve iletişimini güçlendirerek öğrenci başarısını destekler.

Şekil 58.

Classdojo ana sayfa ekran görüntüsü



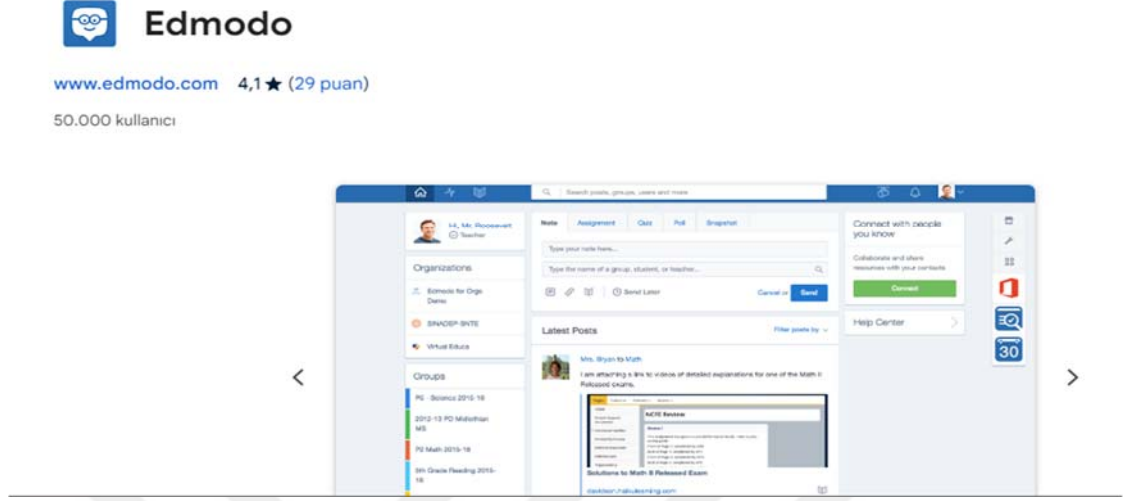
Kaynak: <https://www.classdojo.com/tr-tr/>.

2.2.4.14.4. Edmodo

Edmodo, öğretmenlerin, öğrencilerin ve ailelerin etkileşimde bulunabileceği bir sosyal öğrenme platformudur. Öğretmenler çevrimiçi sınıflar oluşturarak öğrencileri davet eder ve grup koduyla kayıt yapılır. Öğrenciler, notlarını çeşitli formatlarda (yazı, müzik, resim, video) paylaşabilir ve öğretmenler tarafından incelenebilir. Öğrenciler özel mesaj gönderemez ancak grup mesajları öğretmen tarafından yönetilebilir. Veliler de öğrencileri ve sınıf çalışmalarını takip edebilir, böylece öğrenci kontrolü uzaktan sağlanabilir. Edmodo, eğitimcilerin, öğrencilerin ve velilerin bir araya gelerek öğrenme sürecini desteklemesine olanak tanır (Eğiteknoloji, 2021).

Şekil 59.

Edmodo ana sayfa ekran görüntüsü



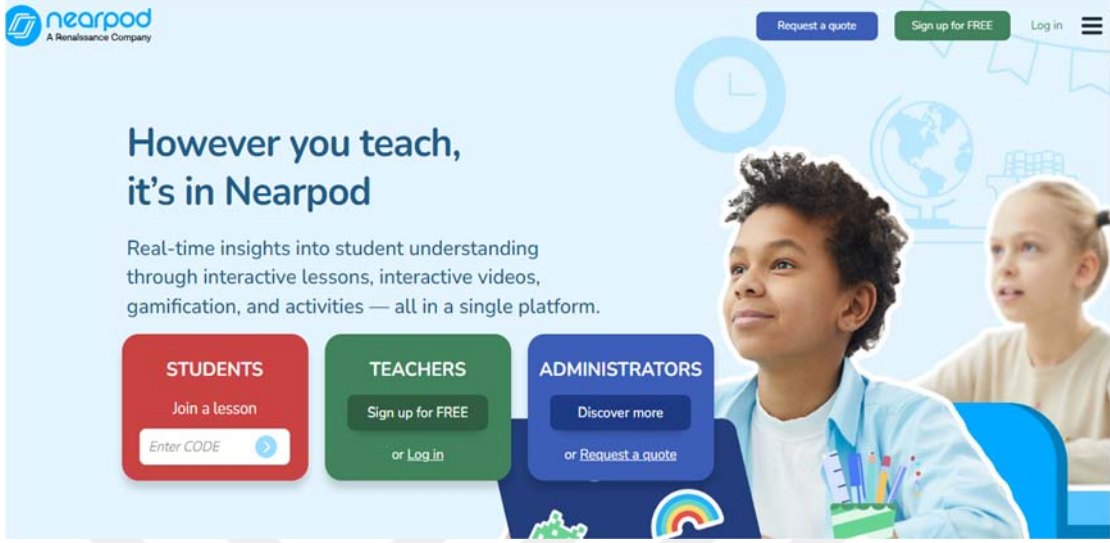
Kaynak: www.edmodo.com.

2.2.4.14.5. NearPod

Bu uygulama, öğretmenlerin sınıf içinde etkileşimi artırmak ve öğrencilerle eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlamak için güçlü bir araç sunuyor. Çeşitli soru formatları ve etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin katılımını artırarak öğrenme deneyimini zenginleştiriyor. Öğrencilerin isimlerini gizleme seçeneği gibi özellikler, mahremiyet ve güvenlik açısından önemli bir avantaj sunuyor. Farklı öğrenme stillerine ve beceri seviyelerine uygun olarak özelleştirilebilir, böylece her öğrencinin ihtiyaçlarına hitap edebilir. Zengin ders içeriği seçenekleri, öğretmenlerin dersleri daha çekici hale getirirken, öğrencilerin katılımını artırarak öğrenme etkinliğini güçlendirir. Sonuç olarak, bu uygulama, öğretmenlerin öğrencilerle etkileşimi artırmasına, öğrencilerin katılımını teşvik etmesine ve ders içeriğini çeşitlendirerek daha etkili bir öğrenme deneyimi sunmasına yardımcı oluyor.

Şekil 60.

NearPod ana sayfa ekran görüntüsü



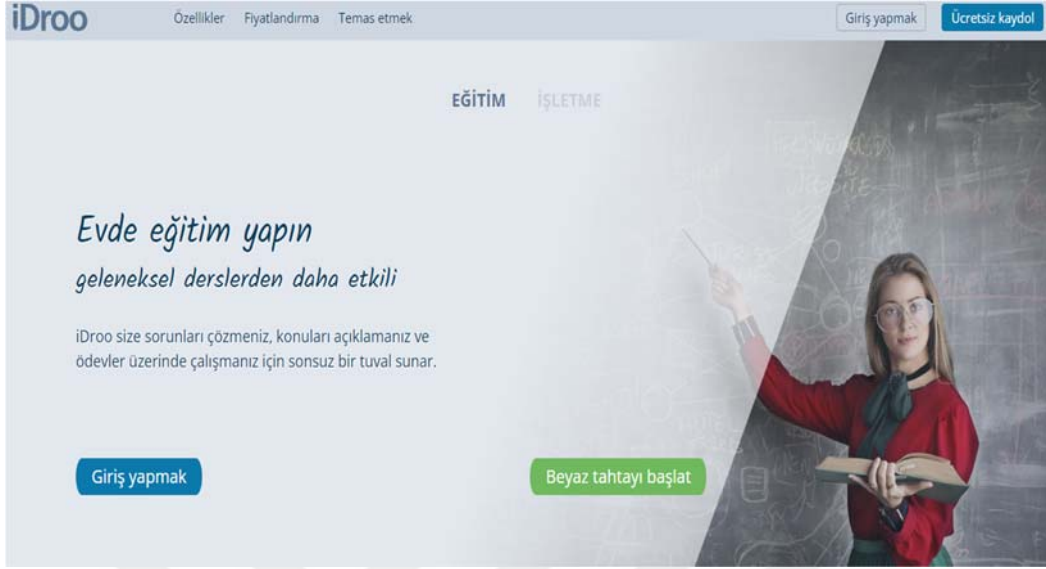
Kaynak: <https://nearpod.com/>

2.2.4.14.6. İdoo

İdoo, çevrimiçi dersler veya sınıf ortamlarında kullanılabilecek pratik bir beyaz tahta aracı sunar. Ücretsiz planı, beş tahtaya kadar erişim sağlar ve matematik derslerinde kullanılabilir özellikler sunar. Üyelik gerektirir ve Google hesabınızla kolayca kayıt olabilirsiniz. Döküman veya resim yükleme gibi bazı özellikler ücretlidir, ancak temel fonksiyonlar ücretsizdir. Araç, kullanıcı dostu arayüzü ve çeşitli çizim araçlarıyla kolay kullanım sağlar. Matematiksel formüller yazma yeteneği, matematik derslerinde öğretmenlerin ve öğrencilerin işine yarar. İşbirlikçi özellikleri sayesinde, öğrenciler birlikte çalışabilir ve yazılı sohbet yapabilirler. Hazırlanan dersler kolayca PDF veya resim formatında indirilebilir, böylece içerik paylaşımı ve saklama kolaylaşır. İdoo, çevrimiçi öğrenme deneyimini geliştirmek için kullanışlı bir araç sunar ve eğitimcilerin ders materyallerini etkili bir şekilde sunmalarını sağlar (Web2araçları,2020).

Şekil 61.

İdroo ana sayfa ekran görüntüsü



Kaynak:<https://app.idroo.com/>

2.3. Sosyal bilgiler dersinde Web 2.0 araçların kullanımı

Çağdaş yurttaşlık becerileri günümüzde önemli bir öneme sahiptir, çünkü bilgi çağında yaşadığımızdan, bilgiye erişme, kullanma ve analiz etme yetenekleri giderek daha kritik hale gelmektedir. Bu beceriler, teknolojinin yaygınlaşmasıyla doğrudan ilişkilidir ve bilgisayar ve diğer teknolojik araçları kullanarak geliştirilebilir. Teknoloji, öğrencilerin dikkatlerini öğrenme sürecine odaklamalarını kolaylaştırır çünkü daha interaktif ve çekici öğrenme ortamları sunabilir. Bu da öğrencilerin motivasyonunu artırabilir ve özgüvenlerini güçlendirebilir. Araştırmalar, teknolojinin öğrenme sürecine entegrasyonunun, öğrencilerin bilişsel yeteneklerini geliştirdiğini göstermektedir. Dolayısıyla, çağdaş yurttaşlık becerilerini desteklemek için teknolojinin etkili bir şekilde kullanılması önemlidir ve bu, öğrencilerin gelecekteki başarıları için temel oluşturabilir (Braun, 1999; Heafner, 2004).

Eğitim ve teknoloji, insanların gelişimine katkı sağlayarak yeni bilgiler edinmelerine olanak tanımaktadır. Öğretmenler, eğitim teknolojisini kullanarak bu iki kavramın ortak paydasını öğrencilere aktarmaktadır. Eğitim teknolojisinin kullanımı, derslerin daha ilgi çekici hale gelmesini sağlamaktadır ve öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla katılımını teşvik etmektedir (İşman, 2015).

Özellikle Web 2.0 araçları soyut kavramların öğrenilmesini kolaylaştırır ve bilgilerin kalıcılığını artırabilir. Ayrıca, iletişim kurma, eleştirel düşünme, yaratıcılık, problem çözme ve yenilikçilik gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazanılmasına da yardımcı olabilir. Bu nedenle, teknolojinin entegrasyonu, öğrencilerin çağın gereksinimlerine uygun olarak donanımlı hale gelmelerine katkı sağlayabilir.

2018 Sosyal Bilgiler ders müfredatı, öğrencilerin bilim ve teknolojinin ilerlemesini anlamalarını ve sosyal hayat üzerindeki etkilerini idrak etmelerini önemsemektedir. Bu amaç, öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli bir şekilde kullanmalarını hedeflemektedir (MEB, 2018; Aksin, 2020). Bu nedenle Sosyal bilgiler dersinde teknolojinin kullanımı, Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarını desteklemesi önemli bir gerekliliktir.

Çünkü teknolojinin, yaşam biçimlerini dönüştürme gücü, günümüzde giderek daha belirgin hale gelmektedir. Bu durum, teknolojinin sosyal bilgiler derslerinde ve genel olarak eğitimde kullanımının önemini ve etkisini vurgulamaktadır. Teknolojinin eğitime entegrasyonu, öğrencilerin bilgiye erişimini artırırken aynı zamanda demokratik değerleri benimsemelerine ve toplumsal katılımı teşvik etmelerine yardımcı olabilir (Crowe, 2006). Ayrıca Web 2.0 araçları, öğretmenlere ve öğrencilere esneklik ve etkileşim imkânı sunarak öğrenme ortamlarını geliştirir. Bu araçlar, öğrencilerin daha etkin katılımını teşvik eder ve öğrenme sürecinde dönüşüme katkı sağlamaktadır (Elmas & Geban, 2012).

Goodlad (1985) çalışmasında, sosyal bilgiler dersinin öğrenciler arasında en az tercih edilen derslerden biri olduğunu belirtmekte ve bunun nedenini öğretim yöntemleri ve tekniklerine bağlamaktadır. Özellikle öğretmen merkezli yaklaşımların kullanılmasının, öğrencilerin derse motivasyonunu düşürdüğünü vurgulamaktadır. Öğretmen merkezli yöntemler, öğrencilerin etkin katılımını ve ilgisini teşvik etmede yetersiz kalabilir. Bu nedenle, daha öğrenci odaklı ve etkileşimli öğretim yaklaşımlarının benimsenmesi, sosyal bilgiler dersinin daha etkili hale gelmesine katkı sağlayabilir. Buna ek olarak yapılan çalışmalar (Shaughnessy & Haladyna, 1985) öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde öğrendikleri bilgilerle günlük yaşamları arasında bağlantı kurma zorluğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgular, sosyal bilgiler öğretiminin pratik uygulamalarla ilişkilendirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha anlamlı hale getirmek ve derste öğrenilenleri gerçek hayata uygulama becerilerini geliştirmek, bu bağlantıyı sağlamada önemli bir adımdır. Bu tür uygulamalar,

öğrencilerin ders materyallerini daha derinlemesine anlamalarını ve öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirmelerini destekleyebilir.

Kavaliauskiene ve Anusiene'ye göre, Web 2.0 araçları sosyal bilgiler dersinde birçok becerilerini geliştirmeye katkı sağlar. Bu araçlar, dinleme, okuma, konuşma, telaffuz ve kelime dağarcığındaki akıcılığı artırırken öğrencilerin öğrenme süreçlerini kendi kontrol etmelerine olanak tanır. Dolayısıyla, sosyal bilgiler dersinde kullanılan Web 2.0 öğrenmeyi daha etkili ve kişiselleştirilmiş hale getirebilir.

Ancak, bu araçların etkin bir şekilde kullanılabilmesi için eğitimcilerin teknolojiyi sadece bir araç olarak değil, öğrenme sürecini destekleyen bir kaynak olarak görerek uygun stratejiler geliştirmeleri önemli olabilir. Ayrıca, öğrencilerin dijital becerilerini geliştirmeleri ve bilgiyi doğru şekilde değerlendirmeleri için rehberlik etmek de kritik bir rol oynayabilir. Bu şekilde, Web 2.0 araçları eğitimde daha etkili bir şekilde kullanılabilir ve öğrencilerin öğrenme deneyimleri daha zengin hale getirilebilir.

Sosyal bilgiler eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı, öğretim süreçlerini zenginleştirme potansiyeline sahip olabilir ve önemli avantajlar sunabilir. Ancak, mevcut literatürdeki çalışmaların çoğunun Web 2.0 araçlarının tanıtımına odaklandığı ve ders içeriğine uyarlama konusunda yetersiz olduğu görülmektedir. Bu da Web 2.0 araçlarının etkilerinin tam olarak anlaşılmasını zorlaştırabilir. Bu nedenle, Web 2.0 araçlarının sosyal bilgiler dersinde daha yaygın ve etkili bir şekilde kullanılması için daha fazla çalışma ve teşvik gerekmektedir. Bu çalışmanın, amacı Web 2.0 araçlarıyla tasarlanan materyallerin 7. sınıf Sosyal Bilgileri dersine ve kültür ve miras öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisinin incelenmesi, bu alandaki literatüre önemli bir katkı sağlayabilir.

2.3.1.Sosyal Bilgiler 7. Sınıf Kültür ve Miras Öğrenme Alanında Web 2.0 Araçlarının Kullanımı

Kültürel miras, insanlık tarihinin vazgeçilmez bir parçasıdır ve geçmişten günümüze kadar uzanan bir köprü görevi görür. Bu miras, toplumların kimliklerini, değerlerini ve yaşam tarzlarını yansıtan somut ve soyut varlıkların bütünü olarak tanımlanabilir. Kültürel miras, tarihi yapılar, sanat eserleri, müzik, dans, ritüeller, dil, folklor ve gelenekler gibi çeşitli formlarda kendini gösterir (KTB, 2009).

Kültürel mirasın korunması ve aktarılması, toplumların kendilerini tanımlamaları ve gelecek nesillere kendi tarihlerini ve kültürel değerlerini aktarmaları açısından büyük önem taşır. Bu miras, insanların geçmişte nasıl yaşadıklarını, neler yaptıklarını ve düşündüklerini anlamamızı sağlar. Aynı zamanda, farklı kültürler arasındaki etkileşimi ve ortak mirası da ortaya koyar. Kültürel mirasın korunması, sadece geçmişin değil, aynı zamanda geleceğin de korunması anlamına gelir. Bu, kültürel çeşitliliğin ve insanlık tarihinin zenginliğinin korunmasını sağlar. Kültürel miras, toplumların kendilerini ifade etme ve yaratıcılıklarını ortaya koyma biçimleridir. Bu mirasın korunması ve aktarılması, toplumların kendilerine ait olanı koruma ve gelecek nesillere aktarma sorumluluğunu taşır (Şahin & Güner, 2006).

Sosyal bilgiler öğretim programındaki "Kültür ve Miras" öğrenme alanı, tarih disiplini ile iç içe bir yapıya sahiptir ve kültür ile kültürel mirasın önemini vurgular. Bu öğrenme alanının temel amacı, Türk kültürünün temel unsurlarından hareketle kültürün korunması ve geliştirilmesini teşvik ederek milli bir bilincin oluşturulmasını sağlamaktır. Program, somut kültürel miras konularına odaklanırken aynı zamanda somut olmayan kültürel mirasla ilgili kazanımlara ve etkinliklere de yer verir (Çengelci, 2012).

Öğrenciler bu öğrenme alanı aracılığıyla Türk kültürünün temel öğelerini tanır ve Osmanlı tarihini benimserler. Ayrıca, kültürün korunması ve geliştirilmesinin ulusal bilincin oluşmasında önemli bir rol oynadığını anlarlar. Öğrenciler, kültürel öğelerin bir toplumun ulusal kimliğinin oluşmasındaki önemini fark ederken, aynı zamanda bu öğelerin yerel, ulusal ve evrensel düzeylerde dünya kültürel mirasına katkı sağladığını da kavrarlar. Öğrenciler, kültürel ve estetik değerleri algılayarak geçmiş ile günümüz arasında karşılaştırmalar yaparlar. Kültürün zaman ve mekâna bağlı olarak değişebileceğini anlarlar ve bugün sahip oldukları kültürün uzun bir geçmişin ürünü olduğunu öğrenirler. Bu kazanımların öğrencilere başarılı bir şekilde aktarılması, öğretmenlerin konu hakkında iyi bir bilgi birikimine sahip olmalarına ve uygun öğrenme ortamları hazırlamalarına bağlıdır. Öğretmenler, öğrencilerin kültür ve miras konularını anlamalarını ve içselleştirmelerini sağlamak için etkili öğretim stratejileri ve materyalleri kullanmalıdırlar (MEB, 2005).

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte eğitim alanında da yenilikçi yöntemler ve araçlar ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda, Web 2.0 araçları, öğrenme ve öğretme süreçlerine yeni bir boyut kazandırmaktadır. 7. sınıf Sosyal Bilgiler “kültür ve miras”

öğrenme alanında Web 2.0 araçlarının kullanımı, öğrencilerin konuyu daha etkileşimli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. İşte bu konuda kullanılabilecek bazı Web 2.0 araçları ve öneriler:

- **Bloglar ve Wiki'ler:** Osmanlı tarihiyle ilgili konuların işlenmesinde bloglar ve wiki'ler etkili araçlar olabilir. Öğrenciler, Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluşundan yıkılışına kadar olan dönemleri, önemli olayları, padişahları ve kültürel mirası detaylı bir şekilde araştırarak kendi bloglarında veya sınıfın ortak wiki sayfasında paylaşabilirler. Bu süreç, öğrencilerin araştırma, analiz ve yazma becerilerini geliştirirken, aynı zamanda akran öğrenmesini de teşvik edebilir.
- **Sosyal Medya ve Çevrimiçi Forumlar:** Osmanlı tarihi ile ilgili tartışmaları teşvik etmek için sosyal medya platformları ve çevrimiçi forumlar kullanılabilir. Öğrenciler, belirli bir tarihi olay veya kişilik hakkında görüşlerini paylaşabilir, sorular sorabilir ve tartışmalara katılabilirler. Bu tür etkileşimler, öğrencilerin eleştirel düşünme ve iletişim becerilerini geliştirirken, aynı zamanda farklı perspektifleri anlamalarını sağlayabilir.
- **Çevrimiçi Sunum Araçları ve Multimedya:** Osmanlı tarihinin görsel ve işitsel materyallerle zenginleştirilmesi, konunun daha anlaşılır ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Google Slides, Prezi veya Canva gibi çevrimiçi sunum araçları, öğrencilerin Osmanlı İmparatorluğu'nun haritalarını, sanat eserlerini, mimari yapılarını ve önemli olaylarını içeren etkileyici sunumlar hazırlamasına imkân tanıyabilir. Öğrenciler, Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili önemli olayları veya kişilikleri canlandıran kısa videolar veya görseller hazırlayıp sosyal medya platformlarında paylaşabilirler. Ayrıca, tarihi belgeseller, animasyonlar ve podcast'ler de ders materyallerine dahil edilebilir. Bu, yaratıcılıklarını kullanmalarını ve bilgileri görsel bir şekilde ifade etmelerini sağlayabilir.
- **Eğitim Oyunları ve Simülasyonlar:** Osmanlı İmparatorluğu'nun tarihi olaylarını simüle eden çevrimiçi oyunlar veya simülasyonlar, öğrencilerin tarihi olayları daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.

- **Zaman Çizelgeleri:** Çevrimiçi zaman çizelgesi araçları kullanarak, öğrenciler Osmanlı İmparatorluğu'nun kronolojik tarihini görselleştirebilirler. Bu, tarihi olayların sıralamasını ve bağlantılarını anlamalarına yardımcı olabilir.

Sosyal bilgiler 7.sınıf dersinin 2. ünitesi "Türk Tarihinde Yolculuk" başlığı altında, Türk tarihinin önemli dönemlerini ve olaylarını ele alır. Bu üniteye öğrenciler, Türk tarihinin çeşitli evrelerini ve bu dönemlerde yaşanan önemli gelişmeleri öğrenirler. İşte bu ünitenin konu başlıkları ve kısa açıklamaları:

- **Bir Devlet Doğuyor:** Bu konu, Türklerin Anadolu'ya gelişini ve Osmanlı Devleti'nin kuruluşunu ele alır. Osman Gazi'nin liderliğindeki beylikten, kurumsallaşmış bir devlete dönüşüm süreci incelenir.
- **Osmanlı Fetih Siyaseti:** Osmanlı Devleti'nin genişleme politikaları ve fetihlerinin nedenleri, sonuçları ve etkileri bu konuda ele alınır. İstanbul'un fethi gibi önemli olaylar detaylı bir şekilde incelenir.
- **Avrupa Gelişiyor, Osmanlı ve Diğer Devletler Etkileniyor:** Bu konu, Avrupa'da yaşanan Rönesans ve Reform hareketlerinin Osmanlı Devleti ve diğer devletler üzerindeki etkilerini ele alır. Ayrıca, bu dönemde Osmanlı'nın Avrupa ile olan ilişkileri ve karşılıklı etkileşimler incelenir.
- **Islahatlarla Değişen Osmanlı Kurumları:** Osmanlı Devleti'nin 18. ve 19. yüzyıllarda gerçekleştirdiği ıslahat hareketleri ve bu hareketlerin devlet kurumları üzerindeki etkileri bu konuda incelenir. Tanzimat Fermanı gibi önemli dönüm noktaları detaylı bir şekilde ele alınır.
- **Kültürümüzle Varım:** Bu konu, Osmanlı kültürünün ve sanatının incelenmesiyle ilgilidir. Osmanlı mimarisi, edebiyatı, müziği ve günlük yaşam pratikleri gibi kültürel unsurlar öğrencilere tanıtılır (MEB, 2018).

Bu ünite, öğrencilere Türk tarihinin önemli dönemlerini ve bu dönemlerde yaşanan gelişmeleri anlama fırsatı sunar. Ayrıca, öğrencilerin tarih bilincini geliştirmeye ve kültürel miraslarını daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.

Sosyal bilgiler 7.sınıf dersinin 2. ünitesi "Türk Tarihinde Yolculuk" için Web 2.0 araçlarının kullanımı aşağıdaki tabloda özetlenmiştir:

Tablo 3.

Sosyal Bilgiler Kültür ve Miras Öğrenme Alanında Web 2.0 Araçlarının Kullanımı

Konu Başlıkları	Web 2.0 Araçları ve Kullanım Örnekleri
Bir Devlet Doğuyor	- Bloglar: Öğrenciler, Osmanlı Devleti'nin kuruluş sürecini araştırıp kendi bloglarında yazabilirler - Zaman Çizelgeleri: Osmanlı Devleti'nin kuruluş evrelerini görselleştirmek için çevrimiçi zaman çizelgesi araçları kullanılabilir.
Osmanlı Fetih Siyaseti	- İnteraktif Haritalar: Fetihlerin coğrafi yayılımını göstermek için çevrimiçi harita araçları kullanılabilir - Wiki Sayfaları: Öğrenciler, farklı fetihler hakkında bilgi toplayıp bir sınıf wiki sayfasında paylaşabilirler.
Avrupa Gelişiyor, Osmanlı ve Diğer Devletler Etkileniyor	- Sosyal Medya: Avrupa'daki gelişmelerin Osmanlı'ya etkilerini anlatan kısa videolar veya görseller hazırlanıp sosyal medya platformlarında paylaşılabilir - Çevrimiçi Sunum Araçları: Rönesans, Reform gibi Avrupa'daki gelişmelerin Osmanlı'ya etkisini anlatan sunumlar hazırlanabilir.
Islahatlarla Değişen Osmanlı Kurumları	- Eğitim Oyunları: Islahatların etkilerini öğrenmek için çevrimiçi eğitim oyunları kullanılabilir - Çevrimiçi Sunum Araçları: Islahatların Osmanlı kurumları üzerindeki etkilerini anlatan sunumlar hazırlanabilir.
Kültürümle Varım	- Bloglar: Öğrenciler, Osmanlı kültürü ve sanatı hakkında araştırma yaparak kendi bloglarında yazabilirler - Sosyal Medya: Osmanlı kültürüne ait görseller, müzikler veya edebiyat örnekleri sosyal medya platformlarında paylaşılabilir.

Bu tablo, öğretmenlere ve öğrencilere yardımcı olacak Web 2.0 araçlarının kullanımına örnekler sunmaktadır. Öğretmenler, bu araçları ders planlarına entegre ederek öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilirler.

2.4. İlgili Araştırmalar

Bu kısımda, Sosyal Bilgiler dersi kapsamında tarihi kişilikler üzerine yurt içi ve yurt dışında gerçekleştirilen çalışmalar incelenmiştir.

2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Horzum'un (2010) gerçekleştirdiği araştırma, öğretmenlerin Web 2.0 teknolojilerine ilişkin bilgi düzeylerini, bu araçları ne sıklıkla kullandıklarını ve hangi amaçlarla kullandıklarını incelemiştir. Bu çalışmada, Millî Eğitim Bakanlığı'nın düzenlediği hizmet içi eğitim programlarına katılan 183 öğretmen üzerinden anket yoluyla veri toplanmıştır. Araştırma kapsamında, öğretmenlerin Wiki, Facebook, MSN, VPS Günlük ve Podcast gibi çeşitli Web 2.0 araçlarındaki aşinalık seviyeleri

değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, öğretmenlerin özellikle iletişim ve video paylaşımına yönelik Web 2.0 araçları konusunda yüksek bir bilgi sahibi olduğunu ortaya koymuştur. Öğretmenlerin bu teknolojileri genellikle iletişim ve eğlence amaçlı kullandıkları gözlemlenmiştir. Araştırma sonuçları, öğretmenlerin dijital teknolojileri eğitim amaçlı kullanma kapasitelerini artırmak için eğitim programlarının ve destek kaynaklarının geliştirilmesi gerekliliğine işaret etmektedir.

Yaylak'ın (2010) yaptığı çalışma, İzmir ilinin Torbalı ilçesindeki bir ilköğretim okulunda Sosyal bilgiler dersi Türk tarihine yolculuk ünitesinin internet tabanlı öğretim yöntemiyle işlenmesinin etkisini araştırmıştır. Araştırma, 42 öğrenci üzerinde yürütülmüş ve nicel ve nitel araştırma yöntemleri bir arada kullanılmıştır. Sonuçlar, internet tabanlı eğitim yönteminin ders başarısı ve derse karşı tutumlar üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Bu bulgular, internet tabanlı öğretim yönteminin sosyal bilgiler derslerinde daha etkili bir şekilde kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

Genç (2010) tarafından yapılan araştırmada, web 2.0 teknolojileri arasında video yayını, ağ günlükleri, vikiler, sosyal ağlar ve fotoğraf paylaşım uygulamalarının öğretim sürecindeki kullanımı değerlendirilmiştir. Araştırmada, öğrenme ortamı kurmak için Facebook'un internet aracılığıyla öğrencilerle kullanıldığı belirtilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin Facebook'a olumlu bir tutum sergilediği ve Facebook'u bir öğrenme aracı olarak gördükleri tespit edilmiştir. Bu bulgu, sosyal medya platformlarının eğitimde etkili bir şekilde kullanılabileceğini ve öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkı sağlayabileceğini işaret etmektedir.

Özel'in (2013) araştırması, Türkiye'deki farklı üniversitelerde görev yapan 112 okutman üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın amacı, İngilizce okutmanlarının internet ve web 2.0 araçlarını kullanma durumlarını ve tutumlarını belirlemektir. Nicel araştırma yöntemi kullanılarak veriler anketler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmanın sonuçları, okutmanların genel olarak web 2.0 ve interneti olumlu bir şekilde benimsediklerini ancak derslerinde bu araçları yeterince kullanmadıklarını göstermektedir.

Yeşiltaş ve Turan'ın (2015) gerçekleştirdiği araştırma, Ankara'nın Elmadağ ilçesindeki bir ortaokulda sosyal bilgiler dersinde kullanılan bir bilgisayar programının etkisini incelemiştir. Bu çalışma, 48 öğrenci üzerinde yürütülmüş ve deney-kontrol grubu yöntemiyle deneysel bir tasarım kullanılmıştır. Araştırmanın ana hedefi, bu bilgisayar

programının öğrencilerin ders başarısı ve ders tutumları üzerindeki etkisini tespit etmektir. Toplanan veriler, sosyal bilgiler dersi için hazırlanan bilgisayar programının öğrencilerin akademik performansını ve ders hakkındaki tutumlarını iyileştirdiğini ortaya koymuştur. Bu bulgular, teknoloji destekli öğretim yöntemlerinin sosyal bilgiler öğretimindeki önemini vurgulamakta ve bu tür araçların öğrenci başarısını arttırdığını göstermektedir. Araştırmanın yapıldığı bölge okullarında bu tür teknolojik uygulamaların daha geniş çapta kullanılması gerektiğini belirtmektedir.

Topuz ve Göktaş'ın (2015) yaptığı çalışma, öğretim teknolojileri alanındaki Web 2.0 uygulamalarını kullanan akademik literatürün öğrenme teorileri üzerine odaklanmış olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmada, Science Direct veri tabanı üzerinden yapılan incelemede 103 makale döküman analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonuçları, akademik çalışmaların büyük bir kısmının "sosyal ağ uygulamaları"na yönelik olduğunu ve "yapılandırmacı, sosyal ve durumsal öğrenme teorileri" gibi öğrenme yaklaşımlarının bu çalışmalarda öne çıktığını göstermektedir. Ayrıca, Web 2.0 araçlarını öğrenme teorileri çerçevesinde inceleyen çalışmaların ilk olarak 2008 yılında ortaya çıktığı ve 2013 yılında en yoğun olarak incelendiği belirlenmiştir.

Aytan (2015) tarafından yapılan çalışmada, Türkçe öğretmenliği bölümünde eğitim gören öğrencilerin Web 2.0 araçlarına ilişkin algılarını incelemek amaçlanmıştır. 45 öğrenci üzerinde gerçekleştirilen çalışmada, Web 2.0 araçlarıyla yapılan etkinlikler sekiz hafta boyunca öğrencilere uygulanmıştır. Sürecin sonunda, öğrencilerin düşüncelerini belirlemek için bir anket uygulanmış ve 32 öğrenciden geri dönüş alınmıştır. Verilerin incelenmesi sonucunda, öğrencilerin büyük çoğunluğunun Web 2.0 araçlarının kullanılmasına olumlu yaklaştığı, bu araçların dil ve iletişim becerilerini geliştirdiği yönünde düşüncelere sahip olduğu belirlenmiştir.

Mete ve Batıbay'ın (2019) gerçekleştirdiği araştırma, Ankara'nın Mamak ilçesinde bulunan Dinçerler Ortaokulu'nda 7. sınıf düzeyindeki 52 öğrenci ile yapılmıştır. Bu çalışmanın merkezinde, Türkçe derslerinde Kahoot isimli Web 2.0 uygulamasının öğrenci motivasyonuna olan etkisi yer almaktadır. Araştırma kapsamında deney grubuna Kahoot ile desteklenen aktiviteler sunulurken, kontrol grubuna ise geleneksel yöntemlerle hazırlanmış ders kitabı aktiviteleri uygulanmıştır. Toplamda 4 hafta süren ve 20 ders saati içeren bu süreçte, motivasyon ölçümü için Özerbaş tarafından geliştirilmiş bir motivasyon ölçek testi kullanılmıştır. Analiz sonuçlarına göre, Kahoot kullanımının

Türkçe derslerini daha çekici kıldığı ve öğrencilerin derslere olan motivasyonlarını önemli ölçüde artırdığı tespit edilmiştir.

Keleş'in (2019) çalışması, sosyal bilgiler öğretmenlerinin teknolojik pedagojik alan bilgisi (TPAB) yetkinlikleri ve Web 2.0 araçlarına yönelik görüşlerini değerlendirmiştir. Sonuçlar, öğretmenlerin TPAB yeterliliklerinin genellikle yüksek olduğunu, ancak Web 2.0 teknolojilerine ilişkin kendilerini orta düzeyde yeterli bulduklarını göstermiştir. Ayrıca, araştırma sosyal bilgiler öğretmenlerinin teknolojik uygulamalara karşı olumlu bir tutum sergilediklerini ve bu konuda eğitim almak için istekli olduklarını belirtmiştir.

Almalı'nın (2020) yaptığı araştırma, sosyal bilgiler dersindeki coğrafya konularının Web 2.0 araçları aracılığıyla öğretiminin öğrencilere etkilerini incelemiştir. Araştırmada, Solomon Dörtlü Gruplar tasarımı gibi deneysel bir metodoloji ve nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçları, Web 2.0 teknolojilerinin kullanılmasının, öğrencilerin akademik başarısını ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını pozitif yönde geliştirdiğini göstermektedir.

Çenesiz'in (2020) yürüttüğü araştırma, Denizli'nin Merkezefendi ilçesinde bulunan bir lisede 10. sınıf öğrencileri arasında gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın ana amacı, coğrafya dersinde topoğrafya ve kayaçlar konularının öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının, öğrencilerin akademik performansları ve ders tutumları üzerindeki etkisini incelemektir. Deneysel bir metodoloji kullanılarak yapılan bu araştırmada, deney ve kontrol grupları arasında yapılan akademik başarı testi ve tutum ölçeği analizleri, Web 2.0 destekli ders materyalleri kullanılan deney grubunun fayda gördüğünü göstermiş, bu gruplarda anlamlı derecede olumlu sonuçlar elde edilmiştir.

Keskin (2021) tarafından gerçekleştirilen araştırma, Çanakkale ilindeki beden eğitimi öğretmenlerinin Covid-19 pandemisi dönemindeki web 2.0 araçlarına yönelik öz yeterliliklerini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmada, 246 beden eğitimi öğretmeniyle yapılan araştırmada, nitel verileri 12 öğretmenin görüşleri oluştururken, nicel verileri ise 244 öğretmenin katılımıyla elde edilmiştir. Nicel verilerin toplanmasında öz-yeterlik inanç ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonuçları, öğretmenlerin yaş, cinsiyet, çalıştıkları okul türü ve görev süresi gibi değişkenlere göre anlamlı farklılıklar bulunduğunu göstermiştir. Ancak, öğretmenlerin çalıştıkları eğitim kademesine göre farklılık bulunamamıştır. Sonuçlar, öğretmenlerin eğitim durumu, hizmet süresi ve yaşlarıyla öz yeterliliklerinin paralel olduğunu ortaya koymuştur.

Yılmaz (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışma, 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde "Tarihe Yolculuk" ünitesinde kullanılan web 2.0 araçlarının öğrencilerin akademik başarılarına ve Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisini araştırmıştır. Ancak, web 2.0 araçlarıyla yapılan etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarda anlamlı bir farklılık oluşturmadığı tespit edilmiştir. Deney grubu öğrencilerinin yarı yapılandırılmış görüşme formunda web 2.0 uygulamalarını kullanmaktan memnun olduklarını ve diğer derslerde de bu uygulamaları kullanarak derslerini işlemek istediklerini belirtmeleri dikkat çekicidir. Bu sonuçlar, web 2.0 araçlarının Sosyal Bilgiler dersinde kullanımının öğrencilerin tutumlarına olumlu bir etki yapmadığını göstermektedir.

Balçın (2023) tarafından gerçekleştirilen araştırma, beşinci sınıf öğrencilerinin kariyer ve yetenek gelişimi öz yeterlikleri, girişimcilik düzeyleri ve akademik başarıları üzerinde web 2.0 araçlarının etkisini incelemiştir. Araştırmada, öğrencilerin bu alanlardaki gelişimini değerlendirmek için Kariyer ve Yetenek Gelişimi Öz-Yeterlik Ölçeği, Ortaokul Öğrencilerinde Girişimcilik Becerisi Değerlendirme Ölçeği ve Akademik Başarı Testi kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre, deney ve kontrol grupları arasında genel akademik başarı puanlarında istatistiksel olarak önemli bir fark bulunmamıştır. Ancak, öğrencilerin akademik başarı testlerindeki ön-test ve son-test puanları arasında belirgin bir fark saptanmıştır. Ayrıca, sosyal bilgiler dersinde kullanılan Web 2.0 araçlarının, öğrencilerin kariyer ve yetenek gelişimindeki öz yeterlilik algıları, girişimcilik yetenekleri ve akademik performansları üzerinde pozitif etkileri olduğu belirlenmiştir. Sonuçlar, Web 2.0 araçlarının eğitimdeki kullanımının, öğrencilerin çeşitli beceri alanlarında gelişimini teşvik etmede etkili olduğunu göstermektedir.

2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Ollis (2011) çalışmasında, karma yöntem kullanılarak okullarda teknolojinin bütünleşmesi ve değişimi ile ilgili yönetici ve öğretmen görüşlerini incelemeyi hedeflemiştir. Araştırma, Web 2.0 araçlarının ve mobil cihazların kullanıldığı, öğrenci merkezli sınıf eğitimi bağlamında gerçekleştirilmiştir. Veri toplama sürecinde anketler ve yüz yüze görüşmeler kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, eğitimciler teknolojik imkanları değerli görmekte ve sınıflarına entegre etmeye istekli olsalar da, bu entegrasyon öğrenci merkezli bir yaklaşımla gerçekleşmemektedir. Öğrencilerin ve eğitimcilerin teknolojik gelişmelere açık olduğu gözlemlenirken, yönetici ve öğretmenlerin Web 2.0

araçlarına ve mobil cihazlara sınıflarında eşit düzeyde ilgi göstermedikleri tespit edilmiştir. Son olarak, yönetici ve öğretmenlerin, öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak ve öğrenmelerini geliştirmek için Web 2.0 araçlarına ve mobil cihazlara eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşımlarının faydalı olabileceği önerilmiştir.

Holcomb ve Beal'ın (2010) çalışması, sosyal bilgilerde web 2.0 teknolojisinin kullanımının etkilerini ve bu teknolojilerin etkili bir şekilde nasıl entegre edilebileceğini araştırmıştır. Araştırma bulguları, web 2.0 araçlarının sosyal bilgiler eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu artırdığını ortaya koymuştur. Aynı zamanda, öğrencilerin merak düzeylerinin arttığı ve derse daha aktif katılım gösterdikleri belirlenmiştir. Bu bulgular, web 2.0 teknolojilerinin öğrenme ortamlarını zenginleştirme potansiyeline işaret etmektedir. Araştırma, web 2.0 araçlarının sosyal bilgiler öğretiminde daha etkin bir şekilde kullanılmasının ders başarısını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

Exarchou ve ekibinin (2015) yaptığı çalışmada, çevre ve coğrafya eğitimi bağlamında öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanarak işbirlikli öğrenme ve araştırma ile ilgili yönelimlerinin sosyokültürel öğrenme perspektifiyle incelenmiştir. Araştırma, öğrencilerin bu teknolojileri kullanarak organize olma, katılım gösterme ve çevresel farkındalık kazanma gibi becerileri edindiklerini ortaya koymuştur. Öğrencilerin bu süreçte etkileşimlerinin, öğrenme deneyimlerini olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir. Sosyokültürel öğrenme teorisi çerçevesinde yapılan bu çalışma, öğrencilerin teknoloji aracılığıyla işbirlikli çalışma ve araştırma yaparak öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini göstermektedir. Bu sonuçlar, web 2.0 araçlarının eğitimde sosyokültürel öğrenme süreçlerini desteklemede önemli bir rol oynayabileceğini işaret etmektedir.

Chaiyo ve Nokham (2017) tarafından yürütülen çalışmada, Kahoot, Quizizz ve Google Formlar gibi Web 2.0 araçlarının sınıf ortamında kullanılmasının öğrencilerin eğlence, konsantrasyon, algılanan öğrenme, katılım, motivasyon ve memnuniyet algıları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, bu araçlar öğrencilerin testleri çözerek bilgi ve beceri kazanmalarına katkı sağlamıştır. öğrenciler arasında katılım, konsantrasyon, keyif alma, memnuniyet ve motivasyon açısından önemli farklılıklar bulunmuştur. Kahoot, Quizizz gibi Web 2.0 araçlarının kullanımıyla sınıf ortamında birçok olumlu gelişme gözlemlenmiştir.

Alhassan'ın (2017) yürüttüğü çalışma, Suudi Arabistan'ın Riyad şehrinde farklı bölgelerden 628 ilkokul ve ortaokul öğretmeni üzerinde yapılmıştır. Araştırma, öğretmenlerin Web 2.0 araçlarını kullanma yetkinlikleri ile bu araçların eğitim süreçlerinde kullanımı arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Elde edilen sonuçlar, öğretmenlerin Web 2.0 araçlarına yönelik kendine güven düzeyleri ile bu araçları kullanım sıklıkları arasında olumlu bir bağlantı olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, öğretmenlerin bu araçları kullanma sıklıkları ile kıdemleri, aldıkları hizmet içi eğitimler, yaşları ve bu araçlara erişim olanakları arasında da pozitif bir ilişki saptanmıştır.

Royer (2016) çalışmasında, biçimlendirici değerlendirme yaklaşımının dijital araçlar üzerindeki etkisini incelemiştir. Kahoot, Socrative ve Plickers gibi sekiz dijital aracın eğitimde kullanım kolaylığı ve zorluğu çeşitli açılardan karşılaştırılmıştır. Çalışma, bu üç aracın kullanımının kolaylığı, verilerin tablo halinde sunulması, ücretsiz olmaları ve öğrenci hesaplarının gerekmemesi gibi avantajları nedeniyle olumlu bir şekilde değerlendirilmiştir.

Tan Lin, Ganapathy ve Kaur (2018) çalışmasında Malezya'daki bir devlet üniversitesinde 51 lisans öğrencisiyle yapılan bir araştırmada, bir dönem boyunca oyun tabanlı Web 2.0 uygulaması olan Kahoot! kullanılmıştır. Öğrencilerin bu uygulamaya ilişkin görüşlerini almak için anket yapılmıştır. Araştırma bulguları, Kahoot uygulamasının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve işbirliğini teşvik ettiğini göstermektedir. Kahoot'un etkili bir öğrenme aracı olarak kullanıldığı ve öğrencilerin derslere daha fazla ilgi gösterdikleri, etkileşimde bulundukları ve öğrenme sürecine daha fazla katıldıkları sonucuna varılmıştır.

Abou Afach, Kiwan ve Semaan'ın (2018) gerçekleştirdiği araştırmada, özel gereksinime sahip öğrencilere zorbalık konusunda farkındalık oluşturmayı amaçlayan bir yöntem olarak "EdPuzzle" Web 2.0 aracı kullanılmıştır. Öğrencilere zorbalıkla ilgili bir video gösterilmiş ve videonun içeriğini anlamalarını ölçmek için belirli sorular yönlendirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, özel gereksinime sahip öğrencilerin motivasyonlarının arttığı ve videonun mesajlarını anladıkları tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin ders anında kendilerini rahat hissettikleri ve dersi anladıkları belirlenmiştir.

Teo ve diğerleri (2019) tarafından yapılan araştırmada, öğretmen adaylarının Web 2.0 araçlarına ilişkin kullanım algılarını değerlendirme odaklıdır. Çin'deki iki üniversiteden toplamda 464 öğretmen adayıyla gerçekleştirilen anket çalışması, öğretmen

adaylarının web 2.0 teknolojilerini olumlu bir şekilde algıladıklarını ortaya koymuştur. Katılımcılar, bu teknolojilerin öznel olması, yararlı olması, keyifli bir deneyim sunması, pedagojik açıdan önemli olması ve içeriği kolaylaştırıcı bir rol oynaması nedeniyle öğretim sürecinde kullanılmasını istediklerini belirtmişlerdir. Bu sonuçlar, öğretmen adaylarının teknoloji odaklı eğitimde aktif bir rol oynamaya istekli olduklarını göstermektedir. Araştırma, eğitim programlarının web 2.0 araçlarının etkin kullanımını teşvik etmesi gerektiğini vurgulayarak, öğretmen adaylarının dijital becerilerini ve pedagojik yaklaşımlarını güçlendirmeye yönelik önemli bir ipucu sağlamaktadır.

Palli (2020) tarafından yürütülen araştırmada, İngilizce öğretiminde teknolojinin ve web 2.0 araçlarının kullanımının önemi ve etkililiği incelenmiştir. Araştırma, karma yöntemler araştırması olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın katılımcıları, Yunan ortaokul öğrencilerinden oluşmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, öğretmenler ve öğrencilerin teknoloji ve web 2.0 araçlarına karşı olumlu tutumlar sergilediği tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, teknolojinin eğitimde kullanımının, öğretmenler ve öğrenciler tarafından benimsendiğini ve olumlu bir şekilde karşılandığını göstermektedir.

Suci (2020) tarafından yapılan araştırma, üniversite düzeyindeki öğrencilerin İngilizce akademik okuma etkinliklerinde Socrative web 2.0 aracını kullanımına odaklanmıştır. Araştırma, öğrencilerin bu aracı kullanırken sergiledikleri görüşleri ve deneyimleri belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin Socrative aracını kullanırken zor kelimeleri anlam arama ve not alma gibi okuma stratejileri uyguladıkları görülmüştür. Bu sayede öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirdikleri tespit edilmiştir. Ancak, araştırma Socrative'nin akademik okuma dersleri için eksiklikler içerdiğini ortaya koymuştur.

Alaghbary (2021) çalışmasında, Bloom'un gözden geçirilmiş sınıflandırmasıyla teknolojik araçların entegrasyonunu hedeflemiştir. Çalışmaya, Suudi Arabistan'daki Qassim Üniversitesi'nde Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi dersine devam eden 12 ikinci sınıf lisans öğrencisi katılmıştır. Araştırmacı tarafından 10 proje tasarlanmış ve öğrencilere bu projeleri gerçekleştirme veya kendi projelerini oluşturma imkanı tanınmıştır. Projeler, öğrencilerin ilgi alanlarına, öğrenme becerilerine ve Web 2.0 araçlarının kullanımına uygun olarak farklılaştırılmıştır. Öğrenciler projeleri sınıf dışında bireysel veya işbirlikçi olarak üretmiş ve sunmuşlardır. Bu projeler, Blackboard öğrenme yönetim sistemi üzerinde bireysel veya işbirlikçi olarak sunulmuştur.

P  ez ve Mercado (2021)   alışmasında, ilkokul ikinci sınıf   ğrencileriyle yapılan arařtırmada, Educaplay web 2.0 platformunun okuma becerilerini geliřtirmek amacıyla kullanıldıđı belirtilmektedir. Arařtırmada, okumanın   ğrenme s  recindeki kritik   nemi vurgulanmıř ve bu bađlamda Educaplay platformunda pedagojik bir uygulama tasarlanıp uygulanmıřtır. Elde edilen bulgular, Educaplay web 2.0 aracının   ğrencilerin okuduđunu anlama seviyelerini   nemli   l   de artırdıđını g  stermektedir. Bu sonu  lar, dijital teknolojilerin etkili bir řekilde kullanılmasının okuma becerilerinin geliřtirilmesinde   nemli bir ara   olabileceđini iřaret etmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada, öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı deneysel çalışmalar, tüm evren içerisinde örneklemin rastgele seçilemediği durumlarda kullanılan, deney ve kontrol gruplarının olduğu ve deneysel uygulamanın yapıldığı çalışmalardır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Bundan dolayı çalışma grubu oluşturulurken rastgele seçim yapılamamakta, başarı düzeyleri birbirine yakın olan sınıflar çalışma grubu olarak belirlenmektedir.

Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisinin araştırıldığı bu çalışmada öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desenden yararlanılmıştır.

Bu çalışma, bir devlet okulundaki yedinci sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiş olup, katılımcılar bir deney ve bir kontrol grubu olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” öğrenme alanında, kontrol grubuna mevcut öğretim programında yer alan yöntem ve tekniklerle ders anlatılmış, deney grubunda ise, mevcut öğretim programında yer alan yöntem ve tekniklerin yanı sıra Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyaller kullanılarak ders anlatılmıştır. Uygulamalar 6 hafta sürmüş, uygulamadan bir hafta önce ön testler ve bir hafta sonra da son testler uygulanmıştır. Çalışmanın ön-test ve son-testini “Akademik başarı testi, Sosyal bilgiler tutum ölçeği, Sosyal bilgiler motivasyon ölçeği” oluşturmaktadır. Tablo 4’de, çalışma grubunu ve uygulanan Web 2.0 araçlarını özetlemektedir.

Tablo 4.

Çalışma grubunun özellikleri ve uygulanan web 2.0 araçları

Özellik	Detaylar
Çalışma Grubu	2023-2024 eğitim-öğretim yılı Elâzığ/Merkez ilçesinde bir ortaokulda öğrenim gören 2 farklı sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencileri
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	"Kültür ve Miras"
Uygulanan Testler ve Ölçekler	Başarı Testi, Tutum Ölçeği, Motivasyon Ölçeği
Uygulama Süresi	6 hafta
Ölçme Zamanları	Ön Test: Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanmıştır
Deney Grubu Eğitimi	Web 2.0 araçları (Thinglink, Genially, Wordwall, Educaplay, Prezi, Cooggle, Pictrama, Wordart, Puzzleorg, Blendendplay, Google Slides, Quizlet, Artsteps, Canva, Chatterpix, Popplet, Powtoon) kullanılarak tasarlanmış uygulamalar
Kontrol Grubu Eğitimi	Mevcut programa dayalı (geleneksel) eğitim
Son Test	Uygulamalar sonucunda kontrol ve deney grubuna son test uygulanmıştır

3.2. Araştırmaya Katılan Öğrenciler

Tablo 5.

Çalışmaya katılan öğrenciler

		n	%
Grup	Kontrol Grubu	29	50,0
	Deney Grubu	29	50,0

Toplamda 58 katılımcı bulunmaktadır ve bu katılımcılar kontrol grubu ile deney grubu arasında eşit olarak dağılmıştır. Kontrol Grubunda 29 katılımcı (%50,0) ve Deney Grubunda 29 katılımcı (%50,0) yer almaktadır.

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin cinsiyet dağılımı Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6.

Deney ve kontrol grubu katılımcılarının cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Deney grubu	Kontrol grubu
Kız	16	17
Erkek	13	12
Toplam	29	29

3.3 Çalışma grubu

Çalışma grubunu 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Elâzığ/Merkez ilçesinde bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 2 farklı sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma sosyal bilgiler dersi “kültür ve miras” öğrenme alanında başarı testi, tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği öntest- sontest olarak deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır. Araştırmada 29 öğrenci deney grubunda, 29 öğrenci de kontrol grubunda olmak üzere toplam 58 öğrenci ile çalışılmıştır.

3.4. Veri toplama araçları

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin başarılarını ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından bir akademik başarı testi geliştirilmiştir. Sosyal Bilgiler dersine yönelik öğrenci tutumlarını tespit etmek için ise Evin-Cansel (2006)’in geliştirdiği “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek likert tipi bir ölçektir ve 5’li dereceleme sisteminden oluşmaktadır. Çalışmada yararlanılan bir başka ölçek ise Gömleksiz ve Kan (2012) tarafından oluşturulan üç faktörlü bir “Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği”dir.

3.4.1. Başarı Testi

Çalışmanın amacı Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi kültür ve miras öğrenim alanında kullanımının öğrencilerin başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda 7. sınıf Sosyal Bilgiler “Kültür ve Miras” öğrenme alanına yönelik başarı testi geliştirilmiştir. Bu başarı testi geliştirilirken sırasıyla aşağıda verilen aşamalar izlenmiştir. Başarı testi, yedinci sınıf Sosyal Bilgiler dersi müfredatındaki kültür ve miras öğrenme alanında kazanımları temel alarak oluşturulmuştur. Sorular, Millî Eğitim Bakanlığı ders kitaplarından, kazanım testlerinden ve Eğitim Bilişim Ağı’ndan (EBA) seçilmiş ve kazanımlara uygun biçimde düzenlenmiştir. İlk aşamada 30 çoktan seçmeli olan başarı testinin 14 kız 10 erkek olmak üzere toplam 24 farklı 7. sınıf öğrencisi ile ön pilot çalışması yapılmış, çalışma sonunda öğrencilerin süre konusunda sorun yaşadığı, soruların çözümünün bir ders saatini aştığı görülmüştür. Ayrıca bazı sorularda yer alan paragrafların uzun olduğu ve yoğun akademik bilgi içerdiğinden dolayı öğrencilerin anlamakta güçlük çektiği belirlenmiştir. Ön pilot çalışmanın ardından başarı testinin kapsam geçerliği, Fırat Üniversitesinde, Sosyal Bilgiler Eğitimi alanında Doç. Dr

ünvanına sahip bir konu alanı uzmanı ve üç sosyal bilgiler öğretmeninin görüşlerine başvurularak yapılan düzeltmelerle sağlanmıştır ve testin soru sayısı 25 olarak düzenlenmiştir. Ön pilot uygulamanın ardından pilot uygulama aşamasına geçilmiştir. 25 çoktan seçmeli sorudan oluşan başarı testinin 60 katılımcı öğrenciye uygulanmış ve başarı testinin uygulanmaya başlanmadan önce dersin öğretmenlerinden öğrencilere testin nota dönüştürülmeyeceği ve testi ciddi bir şekilde cevaplandırmaları gerektiğinin söylenilmesi istenmiştir. Pilot uygulamanın sonuçlarına dayanarak, test maddelerinin analizi gerçekleştirilmiştir. Bu analizde, testteki her bir sorunun güçlük ve ayırt edicilik indeksleri istatistiksel yöntemler kullanılarak hesaplanmıştır.

Tablo 7.

Başarı testinin son haline ilişkin madde ayırtıcılık gücü ve madde gücü

<i>Madde</i>	<i>Madde Güçlük İndeksi (p)</i>	<i>Madde Ayırt Edicilik İndeksi (r)</i>
<i>Soru1</i>	0,64	0,26
<i>Soru2</i>	0,75	0,50
<i>Soru3</i>	0,50	0,57
<i>Soru4</i>	0,43	0,40
<i>Soru5</i>	0,82	0,36
<i>Soru6</i>	0,82	0,36
<i>Soru7</i>	0,79	0,24
<i>Soru8</i>	0,75	0,36
<i>Soru9</i>	0,86	0,29
<i>Soru10</i>	0,50	0,21
<i>Soru11</i>	0,79	0,43
<i>Soru12</i>	0,71	0,51
<i>Soru13</i>	0,61	0,36
<i>Soru14</i>	0,36	0,23
<i>Soru15</i>	0,29	0,22
<i>Soru16</i>	0,64	0,66
<i>Soru17</i>	0,68	0,50
<i>Soru18</i>	0,46	0,36
<i>Soru19</i>	0,68	0,45
<i>Soru20</i>	0,71	0,29
<i>Soru21</i>	0,68	0,36
<i>Soru22</i>	0,39	0,21
<i>Soru23</i>	0,68	0,60
<i>Soru24</i>	0,89	0,21
<i>Soru25</i>	0,68	0,45

Tablo 7’deki bu analizlerden maddelerin ayırtıcılık güçlüklerinden yola çıkarak, maddelerden 11,12,16,19,17,2,25,4,3 ve 23. maddelerin çok iyi maddeler; 8,5,13,18,6 ve 21. maddelerin iyi maddeler; 10, 7, 14,20,15,22,9,1 ve 24. Maddelerin kullanılabilir

olduğu tespit edilmiştir. Maddelerin güçlük indekslerine göre ise 5,9,24 ve 6. maddelerin çok kolay olduğu; 7, 8,11,12, 13, 16, 19, 17, 20, 2, 25, 1, 23 ve 21. Maddelerin kolay olduğu; 10, 18, 4 ve 3. maddelerin orta düzey zorlukta olduğu; 14, 15 ve 22. maddelerin ise zor maddeler olduğu tespit edilmiştir. Madde analizleri doğrultusunda 25 maddeden oluşan testin son hali ortaya konulmuştur. Başarı testinin KR 20 güvenirlik katsayısı .71 olarak hesaplanmıştır.

3.4.2. Tutum Ölçeği ve Motivasyon Ölçeği

Çalışmanın veri toplama araçlarından bir diğeri ise sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğidir. Araştırma kapsamında öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek için Evin-Cansel (2006) tarafından geliştirilen ‘Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği’ kullanılmıştır. Ölçek likert tipi bir ölçektir ve 5li dereceleme sisteminden oluşmaktadır. Bu doğrultuda olumlu tutum ifadeleri için “tamamen katılıyorum” (5 puan), “katılıyorum” (4 puan), “kararsızım” (3 puan), “katılmıyorum” (2 puan) ve “kesinlikle katılmıyorum” (1 puan) olarak puanlanır, olumsuz tutum maddeleri için zıt puanlama gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kullanılan tutum ölçeği 16 olumsuz madde, 19 olumlu madde olmak üzere 35 maddeden oluşmaktadır. Çalışmada yararlanılan bir başka ölçek ise Gömleksiz ve Kan (2012) tarafından oluşturulan üç faktörlü bir “Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği’dir. Ölçek, 23 maddeden ve üç alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar, kapsadıkları maddeler dikkate alınarak "içsel motivasyon", "dışsal motivasyon" ve "önemseme" şeklinde isimlendirilmiştir.

Tablo 8.

Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği, Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Ön Test Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Normalliliğinin Sınanması

	n	Çarpıklık	Basıklık
Ön Test İçsel Motivasyon	58	0,554	-0,332
Ön Test Önemseme	58	0,133	-0,787
Ön Test Dışsal Motivasyon	58	-0,205	-0,897
Ön Test Motivasyon Ölçeği	58	0,437	-0,227
Son Test İçsel Motivasyon	58	0,958	0,097
Son Test Önemseme	58	0,655	-0,771
Son Test Dışsal Motivasyon	58	0,683	-0,239
Son Test Motivasyon Ölçeği	58	0,915	-0,110
Ön Testi Başarı Testi	58	0,792	0,843
Son Test Başarı Testi	58	-0,151	-1,083
Ön Test Tutum Ölçeği	57	0,861	0,824
Son Test Tutum Ölçeği	57	0,010	-1,285

Ölçek puanlarından elde edilen verilerin normal dağılıma uygunluğunu değerlendirmek için yapılan bir analiz, çarpıklık ve basıklık değerlerinin hesaplanmasıdır. Bu değerlerin +3 ile -3 aralığında olması, normal dağılımın varlığı için kabul edilebilir olarak görülmektedir (Hopkins ve Weeks, 1990). Buna göre ön test motivasyon ölçeği, son test motivasyon ölçeği, ön testi başarı testi, son test başarı testi, ön test tutum ölçeği, son test tutum ölçeği ve alt boyut puanlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir (çarpıklık/basıklık katsayıları sınırlar içerisinde). Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır.

3.5. Verilerin toplanması

Çalışma grubuna 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Elâzığ/Merkez ilçesinde bir ortaokulda öğrenim gören 2 farklı sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencileri oluşturulmuştur. Sosyal bilgiler dersi “Kültür ve Miras” öğrenme alanında başarı testi, tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği ön test olarak deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır. Deney grubuna Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış (Thinglink, Genially Quizlet, Artsteps, Canva, Chatterpix, Popplet, Powtoon vb.) uygulamalar kullanılarak eğitim verilmiştir. Kontrol grubuna ise mevcut programa dayalı (geleneksel) eğitim verilmiştir. Uygulamalar sonucunda kontrol ve deney grubuna son test uygulanmıştır.

3.6. Verilerin analizi

Bu çalışmada, veri analizi %95 güven aralığı ile SPSS 27.0 yazılımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Kategorik (nitel) değişkenlerin analizi için frekans (n) ve yüzde (%) değerleri, sayısal (nicel) değişkenlerin analizi için ise ortalama (Ort), standart sapma (ss), en düşük ve en yüksek değerler kullanılmıştır. Araştırmada, bağımsız ve bağımlı gruplar için t testi tercih edilmiştir. Çalışmada ön test motivasyon ölçeği, son test motivasyon ölçeği, ön testi başarı testi, son test başarı testi ön test tutum ölçeği, son test tutum ölçeği ve alt boyut puanlarının demografik özelliklere, çalışma bilgilerine göre karşılaştırılmasında bağımsız gruplar t ölçek puanları arasındaki ilişkilerde Pearson Korelasyon testi kullanılmıştır. Bağımsız gruplar t; bağımsız iki grubun sayısal (nicel) bir değişken bakımından karşılaştırılmasında kullanılan test tekniğidir. Pearson korelasyon; iki nicel değişken arasındaki ilişkinin yönünün ve şiddetinin belirlenmesinde kullanılan test tekniğidir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR VE YORUM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmadan elde edilen bulgulara tablolar halinde yer verilerek yorumlanmıştır.

Tablo 9.

Deney ve kontrol grubu katılımcılarının cinsiyete göre dağılımı

		n	%
Grup	Kontrol Grubu	29	50,0
	Deney Grubu	29	50,0

Toplamda 58 katılımcı bulunmaktadır ve bu katılımcılar kontrol grubu ile deney grubu arasında eşit olarak dağılmıştır. Kontrol Grubunda 29 katılımcı (%50,0) ve Deney Grubunda 29 katılımcı (%50,0) yer almaktadır.

Tablo 10.

Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği, Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Ön Test Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Betimsel İstatistikleri

	n	Minimum	Maximum	Ort.	ss
Ön Test İçsel Motivasyon	58	11,00	45,00	21,57	7,94
Ön Test Önemseme	58	10,00	40,00	19,48	7,55
Ön Test Dışsal Motivasyon	58	6,00	30,00	15,38	5,69
Ön Test Motivasyon Ölçeği	58	35,00	115,00	56,43	19,36
Son Test İçsel Motivasyon	58	16,00	45,00	26,34	7,19
Son Test Önemseme	58	11,00	37,00	23,24	7,08
Son Test Dışsal Motivasyon	58	8,00	30,00	17,67	5,57
Son Test Motivasyon Ölçeği	58	41,00	109,00	67,26	17,48
Ön Testi Başarı Testi	58	3,00	20,00	9,21	3,46
Son Test Başarı Testi	58	8,00	25,00	16,34	4,58
Ön Test Tutum Ölçeği	57	64,00	165,00	99,21	22,09
Son Test Tutum Ölçeği	57	67,00	155	115,05	26,65

Katılımcıların ön ve son testlerdeki içsel motivasyon, önemseme, dışsal motivasyon, motivasyon ölçeği, başarı testi ve tutum ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistikleri incelenmiştir.

Çalışmada elde edilen bulgular, motivasyon ve tutum ölçekleri ile başarı testi puanlarında önemli değişiklikler göstermektedir. Ön testte, katılımcıların içsel motivasyon puanlarının ortalama 21.57 (standart sapma = 7.94) olduğu görülmüştür. Önemseme boyutunun ortalaması 19.48 (standart sapma = 7.55), dışsal motivasyon boyutunun ortalaması ise 15.38 (standart sapma = 5.69) olarak hesaplanmıştır. Genel motivasyon ölçeğinin toplam ortalama puanı ise 56.43 (standart sapma = 19.36) olarak bulunmuştur.

Son testte ise içsel motivasyon puanlarının ortalaması 26.34 (standart sapma = 7.19), önemseme boyutunun ortalaması 23.24 (standart sapma = 7.08), dışsal motivasyon boyutunun ortalaması ise 17.67 (standart sapma = 5.57) olarak hesaplanmıştır. Genel motivasyon ölçeğinin toplam ortalama puanı da 67.26 (standart sapma = 17.48) olarak hesaplanmıştır.

Başarı testi sonuçlarına bakıldığında, ön testte ortalama puan 9.21 (standart sapma = 3.46), son testte ise ortalama puanın 16.34'e (standart sapma = 4.58) yükseldiği gözlemlenmiştir.

Tutum ölçeği puanları da benzer bir eğilim göstermektedir. Ön testte katılımcıların tutum ölçeği ortalaması 99.21 (standart sapma = 22.09) iken, son testte bu ortalama 115.05'e (standart sapma = 26.65) yükselmiştir.

Birinci alt problemler:

1. Deney grubunun öntest başarı puanı ile kontrol grubunun öntest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
2. Deney grubu sontest başarı puanı ile kontrol grubu sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
3. Deney grubunun öntest başarı puanı ile deney grubunun sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
4. Kontrol grubunun öntest başarı puanı ile kontrol grubunun sontest başarı puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

Bu bölümde birinci alt problemlere ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 11.

Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması

Grubu		n	Ort.	ss	t	p
Ön Testi Başarı Testi	Kontrol Grubu	29	9,14	2,85	-0,151	0,881
	Deney Grubu	29	9,28	4,03		
Son Test Başarı Testi	Kontrol Grubu	29	13,28	3,66	-6,877	0,000*
	Deney Grubu	29	19,41	3,11		

**p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; t testi*

• **Deney Grubu ve Kontrol Grubu Ön Test Başarı Puanları Karşılaştırması:**

Kontrol grubunun ön test başarı puanı ortalama 9.14 (standart sapma = 2.85) iken, deney grubunun ön test başarı puanı ortalama 9.28 (standart sapma = 4.03) olarak belirlenmiştir. İki grubun ön test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($t = -0.151$, $p = 0.881$).

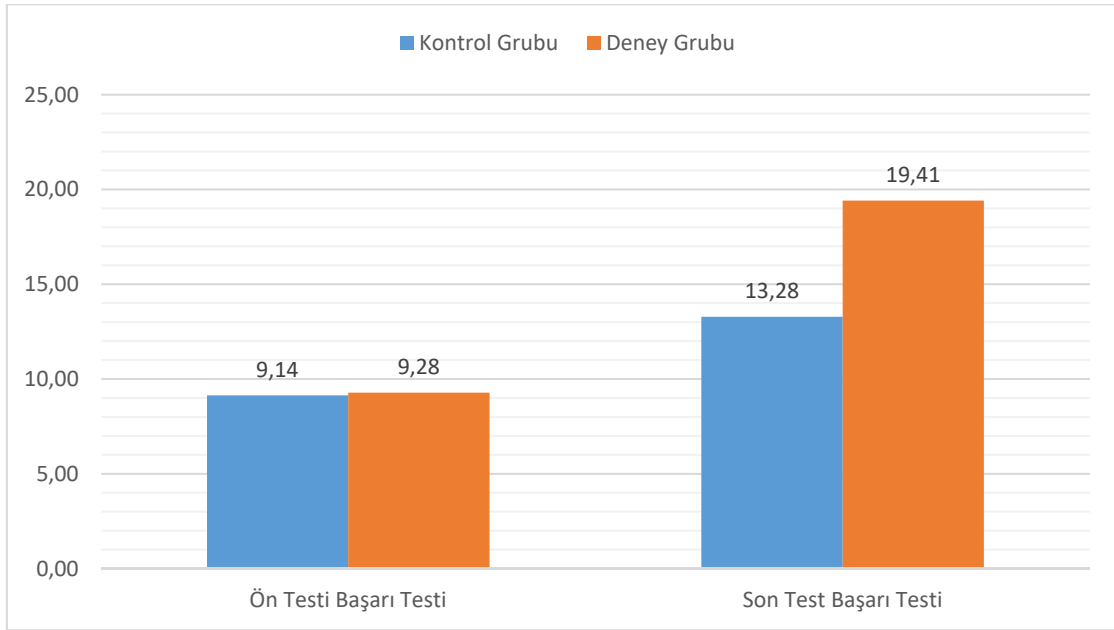
• **Deney Grubu ve Kontrol Grubu Son Test Başarı Puanları Karşılaştırması:**

Kontrol grubunun son test başarı puanı ortalama 13.28 (standart sapma = 3.66), deney grubunun son test başarı puanı ise ortalama 19.41 (standart sapma = 3.11) olarak saptanmıştır. İki grubun son test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ($t = -6.877$, $p < 0.05$).

Tabloda gösterilen verilere göre, deney grubunda, Web 2.0 teknolojilerinin kullanımı ile ilgili olarak ön test ve son test başarı puanları arasında bir karşılaştırma yapılmıştır. Deney grubunun ortalama başarı puanı ön testte 9,28 iken, son testte bu puan önemli bir şekilde 19,41'e yükselmiştir. Kontrol grubu ile karşılaştırıldığında, onların son test başarı puanı sadece 13,28'dir. Bu durum, Web 2.0 teknolojilerinin deney grubunun başarısını artırdığını gösterir niteliktedir. İstatistiksel olarak bakıldığında, t değeri (-6,877) ve p değeri (0,000*), bu farkın %5'ten daha az bir ihtimalle rastgele oluşabileceğini, yani istatistiksel olarak anlamlı olduğunu belirtir. Bu sonuçlar, Web 2.0 teknolojilerinin Sosyal Bilgiler dersinde kullanımının, öğrencilerin akademik başarılarını önemli ölçüde iyileştirebileceğini düşündürmektedir.

Şekil 62.

Ön Testi Başarı Testi, Son Test Başarı Testi Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması



Tablo 12.

Ön Testi Başarı Testi ile Son Test Başarı Testi Puanlarının Kontrol Grubunda göre Karşılaştırılması

		Ort.	ss	t	p
Kontrol Grubu	Ön Testi Başarı Testi- Son Test Başarı Testi	-4,14	5,41	-4,119	0,000*

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Paired Samples Testi

• Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test Başarı Puanları Karşılaştırması:

Kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında önemli bir fark tespit edilmiştir. Ortalama fark -4.14 (standart sapma = 5.41) olup, bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t = -4.119$, $p < 0.05$).

Tablo 13.

Ön Testi Başarı Testi ile Son Test Başarı Testi Puanlarının Deney Grubunda göre Karşılaştırılması

		<i>Ort.</i>	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Deney Grubu	Ön Testi Başarı Testi- Son Test Başarı Testi	-10,14	5,17	-10,567	0,000*

**p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; Paired Samples Testi*

• **Deney Grubu Ön Test ve Son Test Başarı Puanları Karşılaştırması:**

Deney grubunun ön test ve son test başarı puanları arasındaki ortalama fark -10.14 (standart sapma = 5.17) olarak hesaplanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t = -10.567$, $p < 0.05$).

Bu bulgular, deney grubunun son testte kontrol grubuna göre daha yüksek performans sergilediğini göstermektedir. Ayrıca, her iki grup içinde ön test ile son test başarı puanları arasında önemli iyileşmeler olduğu görülmektedir. Özellikle deney grubundaki iyileşme, kontrol grubundan daha fazla olmuştur. Bu sonuçlar, deney grubuna uygulanan web 2.0 araçlarının etkili olduğunu ve katılımcıların başarılarını önemli ölçüde artırdığını göstermektedir.

İkinci alt problemler:

1. Deney grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubunun öntest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
2. Deney grubu sontest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubu sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
3. Deney grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile deney grubunun sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
4. Kontrol grubunun öntest tutum ölçeği puanı ile kontrol grubunun sontest tutum ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

Bu bölümde ikinci alt problemlere ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 14.

Ön Test Tutum Ölçeği ve Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması

Grubu		n	Ort.	ss	t	p
Ön Test Tutum Ölçeği	Kontrol Grubu	28	97,21	23,63	-0,667	0,508
	Deney Grubu	29	101,14	20,74		
Son Test Tutum Ölçeği	Kontrol Grubu	28	97,75	20,42	-6,237	0,000*
	Deney Grubu	29	131,76	20,73		

** $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; t testi*

• Deney Grubu ve Kontrol Grubu Ön Test Tutum Ölçeği Puanları Karşılaştırması:

Kontrol grubunun ön test tutum ölçeği puanı ortalama 97.21 (standart sapma = 23.63) iken, deney grubunun ön test tutum ölçeği puanı ortalama 101.14 (standart sapma = 20.74) olarak belirlenmiştir. İki grubun ön test tutum ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($t = -0.667$, $p = 0.508$).

• Deney Grubu ve Kontrol Grubu Son Test Tutum Ölçeği Puanları Karşılaştırması:

Kontrol grubunun son test tutum ölçeği puanı ortalama 97.75 (standart sapma = 20.42), deney grubunun son test tutum ölçeği puanı ise ortalama 131.76 (standart sapma = 20.73) olarak saptanmıştır.

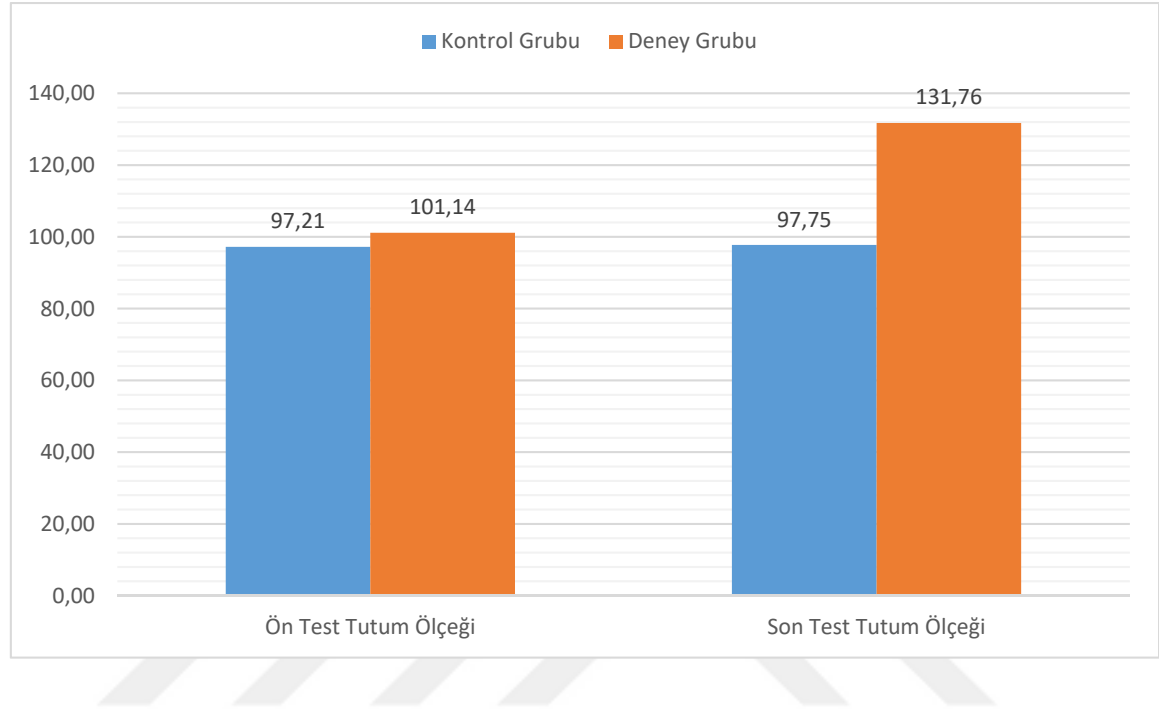
Tablo 15'teki veriler, deney grubunun tutum ölçeği puanlarında önemli bir artış olduğunu göstermektedir. Ön testte deney grubunun ortalama tutum puanı 101.14 iken, son testte bu puan önemli ölçüde artarak 131.76'ya çıkmıştır. Kontrol grubunda ise, ön testten son teste doğru hafif bir artış gözlemlenmiş olsa da (97.21'den 97.75'e), bu artış istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = -0.667$, $p = 0.508$).

Öte yandan, son testte deney grubunun ortalama puanındaki artış, istatistiksel olarak anlamlıdır ($t = -6.237$, $p < 0.05$). Bu sonuçlar, deney grubunda Web 2.0 teknolojilerinin kullanımının, ölçülen tutumlar üzerinde pozitif bir etkiye sahip olduğunu ve bu etkinin istatistiksel olarak güçlü olduğunu ortaya koymaktadır. Kontrol grubunun sonuçlarının sabit kalması, elde edilen pozitif sonuçların, müdahalenin bir sonucu olduğunu ve deney grubundaki katılımcıların, bu teknolojiler sayesinde tutumlarında önemli bir gelişme gösterdiğini gösterir. Bu bulgular, eğitimde Web 2.0 teknolojilerinin

kullanımının öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde etkileyebileceğini gösteren bir kanıt olarak yorumlanabilir.

Şekil 63.

Ön Testi Tutum Ölçeği, Son Test Tutum Ölçeğinin Gruba Göre Karşılaştırılması



Tablo 15.

Ön Test Tutum Ölçeği ile Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Kontrol Grubunda Karşılaştırılması

		Ort.	ss	t	p
Kontrol Grubu	Ön Test Tutum Ölçeği- Son Test Tutum Ölçeği	-0,54	35,77	-0,079	0,937

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Paired Samples Testi

- **Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test Tutum Ölçeği Puanları Karşılaştırması:**

Kontrol grubunun ön test ve son test tutum ölçeği puanları arasında önemli bir fark tespit edilmemiştir. Ortalama fark-0.54 (standart sapma = 35.77) olup, bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = -0.079$, $p = 0.937$).

Tablo 16.

Ön Test Tutum Ölçeği ile Son Test Tutum Ölçeği Puanlarının Deney Grubunda Karşılaştırılması

	Ort.	ss	t	p
Deney Grubu Ön Test Tutum Ölçeği- Son Test Tutum Ölçeği	-30,62	31,91	-5,168	0,000*

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Paired Samples Testi

• **Deney Grubu Ön Test ve Son Test Tutum Ölçeği Puanları Karşılaştırması:**

Deney grubunun ön test ve son test tutum ölçeği puanları arasındaki ortalama fark-30.62 (standart sapma = 31.91) olarak hesaplanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t = -5.168$, $p < 0.05$).

Bu sonuçlar, deney grubuna uygulanan Web 2.0 teknolojilerinin kullanımının pozitif bir etkisi olduğunu düşündürmektedir. Müdahalenin, deney grubundaki katılımcıların tutumlarını iyileştirdiği ve bu iyileşmenin somut bir şekilde ölçülebilir başarı artışıyla sonuçlandığı sonucuna varılabilir. Kontrol grubunun sabit puanları, müdahalenin bu iyileşmede önemli bir rol oynadığını ve deney grubundaki değişimin sadece zamanın geçmesiyle değil, aktif bir etki ile gerçekleştiğini gösteriyor. Bu bulgular, söz konusu web 2.0 araçlarının eğitimde kullanımının öğrenci tutumlarını olumlu yönde etkileyebileceğini ve eğitimde yenilikçi yaklaşımların önemini vurguluyor.

Üçüncü alt problemler

1. Deney grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
2. Deney grubu sontest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubu sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
3. Deney grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile deney grubunun sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
4. Kontrol grubunun öntest motivasyon ölçeği puanı ile kontrol grubunun sontest motivasyon ölçeği puanı arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

Bu bölümde üçüncü alt problemlere ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 17.

Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması

Grubu		n	Ort.	ss	t	p
Ön Test İçsel Motivasyon	Kontrol Grubu	29	24,28	7,56	2,739	0,008*
	Deney Grubu	29	18,86	7,49		
Ön Test Önemseme	Kontrol Grubu	29	23,14	7,30	4,190	0,000*
	Deney Grubu	29	15,83	5,92		
Ön Test Dışsal Motivasyon	Kontrol Grubu	29	16,48	6,17	1,492	0,141
	Deney Grubu	29	14,28	5,03		
Ön Test Motivasyon Ölçeği	Kontrol Grubu	29	63,90	18,65	3,159	0,003*
	Deney Grubu	29	48,97	17,32		
Son Test İçsel Motivasyon	Kontrol Grubu	29	24,31	6,44	-2,229	0,030*
	Deney Grubu	29	28,38	7,43		
Son Test Önemseme	Kontrol Grubu	29	23,38	7,07	0,147	0,884
	Deney Grubu	29	23,10	7,21		
Son Test Dışsal Motivasyon	Kontrol Grubu	29	16,14	5,68	-2,165	0,035*
	Deney Grubu	29	19,21	5,10		
Son Test Motivasyon Ölçeği	Kontrol Grubu	29	63,83	17,07	-1,512	0,136
	Deney Grubu	29	70,69	17,49		

** $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; t testi*

Ön Test İçsel Motivasyon: Kontrol grubunun ön test içsel motivasyon ortalaması 24,28 (ss = 7,56) iken, deney grubunun ortalaması 18,86 (ss = 7,49) olarak belirlenmiştir. İstatistiksel olarak anlamlı bir fark ($t = 2,739$, $p = 0,008$) bulunmuştur. Bu, başlangıçta kontrol grubunun deney grubuna göre daha yüksek içsel motivasyona sahip olduğunu gösterir.

Ön Test Önemseme: Kontrol grubunun ön test önemseme puanı 23,14 (ss = 7,30), deney grubunun ise 15,83 (ss = 5,92) olarak hesaplanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak son derece anlamlıdır ($t = 4,190$, $p < 0,000$), deney grubunun kontrol grubuna göre önemseme konusunda önemli ölçüde daha düşük puanlara sahip olduğunu göstermektedir.

Ön Test Dışsal Motivasyon: Kontrol grubunun dışsal motivasyon puanı 16,48 (ss = 6,17), deney grubunun ise 14,28 (ss = 5,03) olarak tespit edilmiştir. İki grup arasında

istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = 1,492$, $p = 0,141$), bu da müdahale öncesinde her iki grubun dışsal motivasyon açısından benzer düzeylerde olduğunu belirtir.

Ön Test Motivasyon Ölçeği: Kontrol grubunun genel motivasyon ölçeği ortalaması 63,90 ($ss = 18,65$), deney grubunun ise 48,97 ($ss = 17,32$) olarak belirlenmiştir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t = 3,159$, $p = 0,003$), deney grubunun genel motivasyon düzeyinin kontrol grubuna kıyasla önemli ölçüde daha düşük olduğunu göstermektedir.

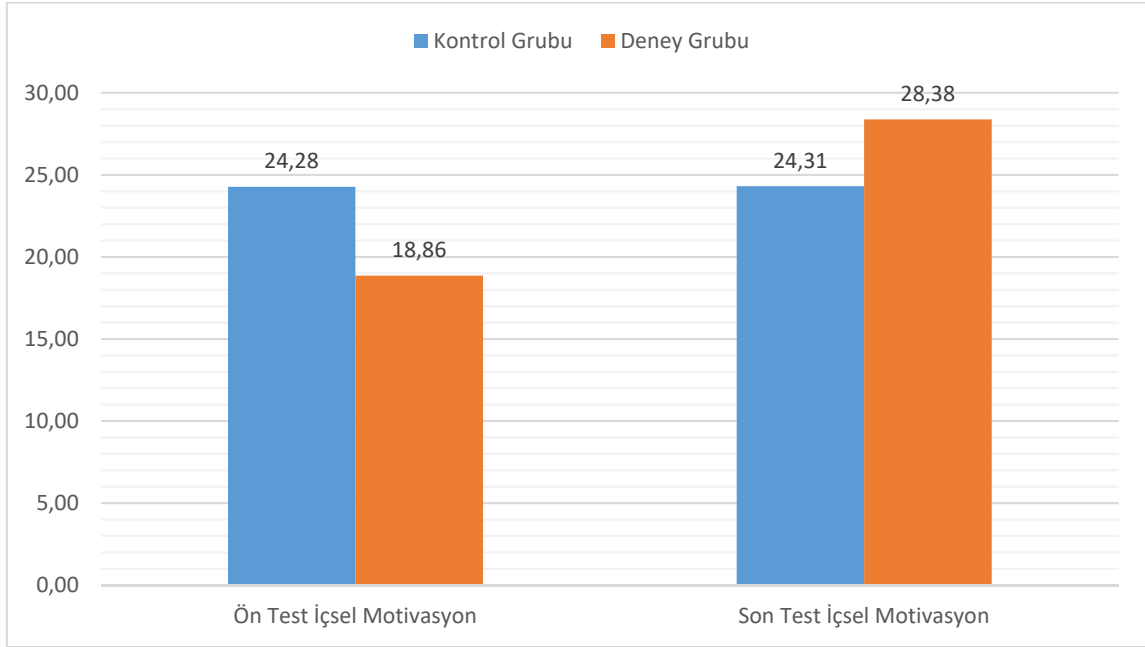
Son Test İçsel Motivasyon: Müdahale sonrası, deney grubunun içsel motivasyon ortalaması 28,38 ($ss = 7,43$), kontrol grubunun ise 24,31 ($ss = 6,44$) olarak belirlenmiştir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t = -2,229$, $p = 0,030$), deney grubunun müdahale sonrası kontrol grubuna göre içsel motivasyonda anlamlı bir artış gösterdiğini belirtir.

Son Test Dışsal Motivasyon: Müdahale sonrasında, deney grubunun dışsal motivasyon ortalaması 19,21 ($ss = 5,10$), kontrol grubunun ise 16,14 ($ss = 5,68$) olarak tespit edilmiştir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t = -2,165$, $p = 0,035$), deney grubunun dışsal motivasyonunun müdahale sonrası kontrol grubuna göre anlamlı bir şekilde arttığını gösterir.

Son Test Önemseme ve Motivasyon Ölçeği: Son test sonuçlarına göre, önemseme ve genel motivasyon ölçeğinde her iki grubun puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (Önemseme için $p = 0,884$, Genel Motivasyon Ölçeği için $p = 0,136$). Bu, müdahalenin bu boyutlarda istatistiksel olarak belirgin bir etki yaratmadığını göstermektedir.

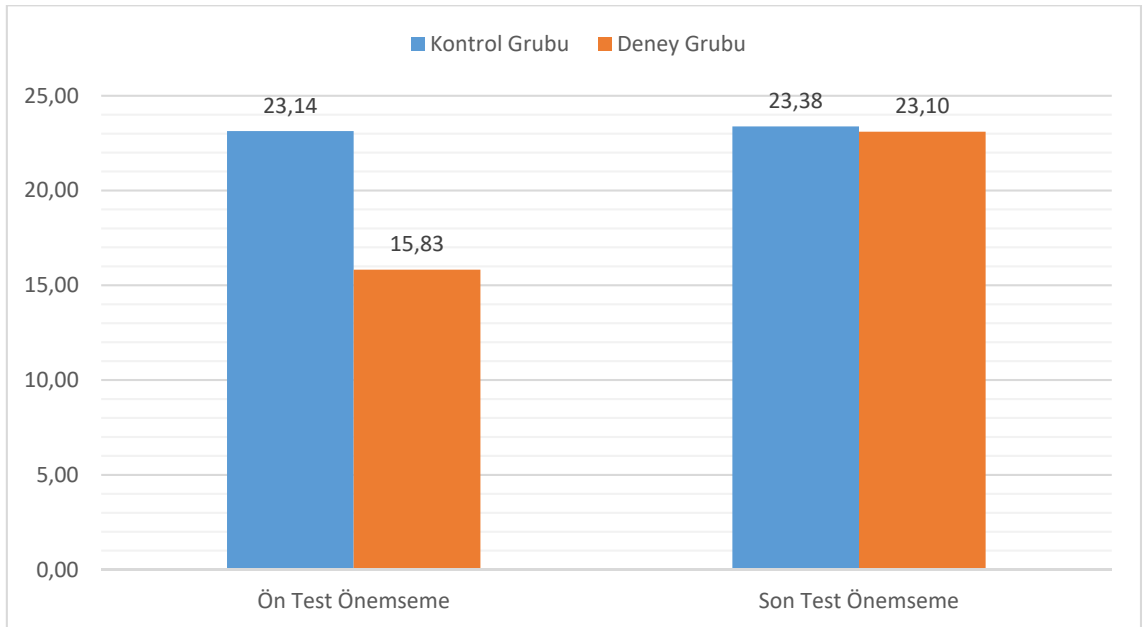
Şekil 64.

Ön Test İçsel Motivasyon, Son Test İçsel Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması



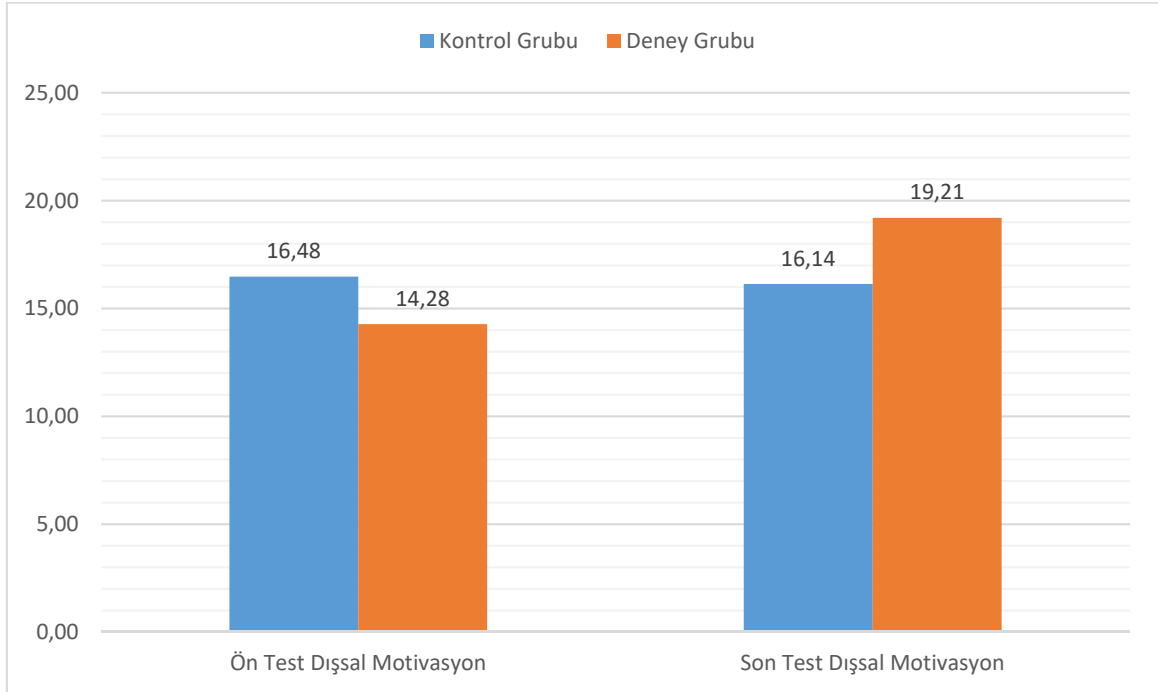
Şekil 65.

Ön Test Önemseme, Son Test Önemseme Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması



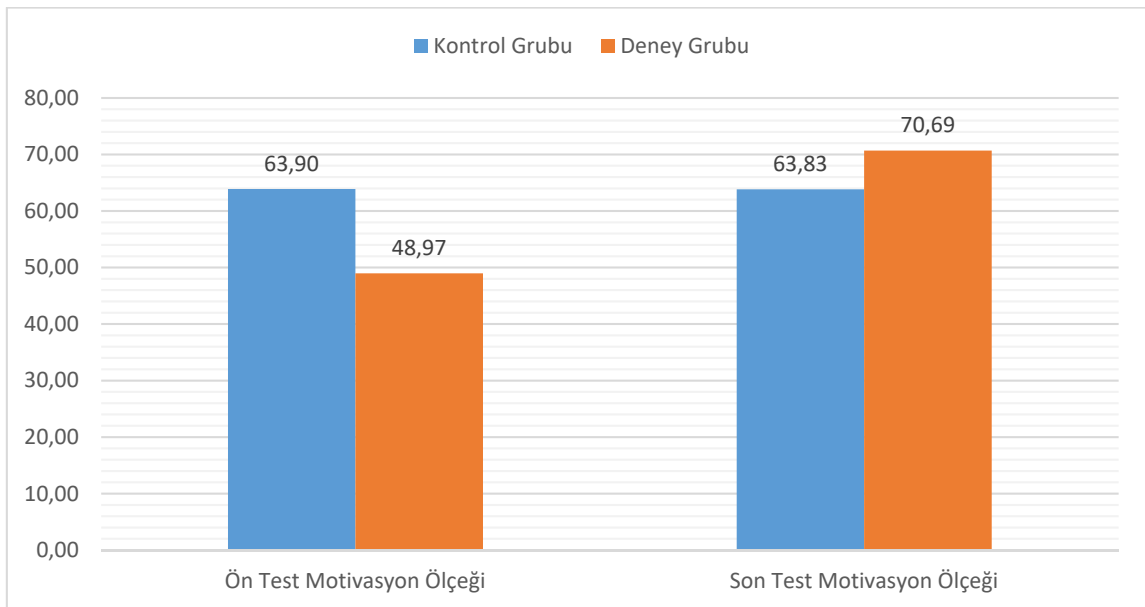
Şekil 66.

Ön Test Dışsal Motivasyon, Son Test Dışsal Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba göre Karşılaştırılması



Şekil 67.

Ön Test Motivasyon Ölçeği, Son Test Motivasyon Ölçeği Puanlarının Gruba Göre Karşılaştırılması



Tablo 18.

Ön Test Motivasyon Ölçeği ile Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Kontrol Grubunda Karşılaştırılması

		Ort.	ss	t	p
Kontrol Grubu	Ön Test İçsel Motivasyon- Son Test İçsel Motivasyon	-0,03	5,86	-0,032	0,975
Kontrol Grubu	Ön Test Önemseme- Son Test Önemseme	-0,24	7,90	-0,164	0,871
Kontrol Grubu	Ön Test Dışsal Motivasyon- Son Test Dışsal Motivasyon	0,34	5,12	0,363	0,720
Kontrol Grubu	Ön Test Motivasyon Ölçeği- S on Test Motivasyon Ölçeği	0,07	15,90	0,023	0,982

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Paired Samples Testi

- Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test İçsel Motivasyon Puanları Karşılaştırması:**
 Kontrol grubunun ön test ve son test içsel motivasyon puanları arasındaki ortalama fark-0.03 (standart sapma = 5.86) olarak hesaplanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($t = -0.032$, $p > 0.05$).
- Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test Önemseme Puanları Karşılaştırması:**
 Kontrol grubunun ön test ve son test önemseme puanları arasındaki ortalama fark-0.24 (standart sapma = 7.90) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = -0.164$, $p > 0.05$).
- Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test Dışsal Motivasyon Puanları Karşılaştırması:**
 Kontrol grubunun ön test ve son test dışsal motivasyon puanları arasında ortalama 0.34 puanlık bir artış (standart sapma = 5.12) gözlemlenmiştir. Ancak bu değişim istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = 0.363$, $p > 0.05$).
- Kontrol Grubu Ön Test ve Son Test Genel Motivasyon Ölçeği Puanları Karşılaştırması:**
 Kontrol grubunun genel motivasyon ölçeğinde ön testten son teste ortalama 0.07 puanlık bir değişim (standart sapma = 15.90) gözlenmiştir. Bu farklılık istatistiksel açıdan anlamlı değildir ($t = 0.023$, $p > 0.05$).

Tablo 19.

Ön Test Motivasyon Ölçeği ile Son Test Motivasyon Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Deney Grubunda Karşılaştırılması

		Ort.	ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test İçsel Motivasyon- Son Test İçsel Motivasyon	-9,52	10,26	4,994	0,000*
Deney Grubu	Ön Test Önemseme- Son Test Önemseme	-7,28	9,17	4,273	0,000*
Deney Grubu	Ön Test Dışsal Motivasyon- Son Test Dışsal Motivasyon	-4,93	6,23	4,264	0,000*
Deney Grubu	Ön Test Motivasyon Ölçeği- Son Test Motivasyon Ölçeği	-21,72	23,48	4,983	0,000*

**p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; Paired Samples Testi*

- **Deney Grubu Ön Test ve Son Test İçsel Motivasyon Puanları Karşılaştırması:**
Deney grubunun ön test ve son test içsel motivasyon puanları arasındaki ortalama fark-9.52 (standart sapma = 10.26) olarak hesaplanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (t = 4.994, p <0.05).
- **Deney Grubu Ön Test ve Son Test Önemseme Puanları Karşılaştırması:**
Deney grubunun ön test ve son test önemseme puanları arasındaki ortalama fark-7.28 (standart sapma = 9.17) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (t = 4.273, p <0.05).
- **Deney Grubu Ön Test ve Son Test Dışsal Motivasyon Puanları Karşılaştırması:**
Deney grubunun ön test ve son test dışsal motivasyon puanları arasında ortalama-4.93 puanlık bir artış (standart sapma = 6.23) gözlemlenmiştir. Bu artış istatistiksel olarak anlamlıdır (t = 4.264, p <0.05).
- **Deney Grubu Ön Test ve Son Test Genel Motivasyon Ölçeği Puanları Karşılaştırması:**
Deney grubunun genel motivasyon ölçeğinde ön testten son teste ortalama-21.72 puanlık bir artış (standart sapma = 23.48) gözlenmiştir. Bu artış istatistiksel olarak anlamlıdır (t = 4.983, p <0.05).

Bu çalışmanın bulguları, motivasyon ölçeği üzerinde deney ve kontrol grubu arasında önemli farklılıklar ortaya koymaktadır. Kontrol grubunda, ön test ve son test

motivasyon ölçeği ve alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir deęişim gözlemlenmemiştir. Ön testten son teste, içsel motivasyon, önemseme, dışsal motivasyon ve genel motivasyon ölçeği puanları arasındaki farklar hem küçük hem de istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir.

Öte yandan, deney grubunda, motivasyon ölçekleri ve alt boyutları üzerinde önemli ve anlamlı iyileşmeler gözlemlenmiştir. Bu durum, deney grubuna uygulanan Web 2.0 teknolojilerinin kullanımı gibi yenilikçi eğitim yöntemlerin bu grubun içsel ve genel motivasyon düzeylerini anlamlı şekilde artırdığını gösterir. İçsel motivasyonun artışı özellikle önemlidir, çünkü bu, öğrencilerin konuya olan ilgisini ve derse olan bağlılığını gösterir, ki bu durum genellikle daha kalıcı öğrenmeyle ilişkilendirilir.

Eğitimde motivasyonu artırmaya yönelik stratejilerin, öğrencilerin öğrenme süreçlerine olan katılımlarını ve başarılarını iyileştirmede etkili olabileceğini gösterir. Aynı zamanda, bu tür müdahalelerin öğrencilerin derslere olan tutumlarını ve motivasyonlarını olumlu yönde etkileyebileceği sonucuna varılabilir. Dolayısıyla, öğretmenler ve eğitim tasarımcıları için bu tür yenilikçi eğitim müdahalelerini ders planlarına dahil etmenin faydalı olabileceği düşünülebilir.

Bu bulgular, eğitimde Web 2.0 araçlarının kullanımının sadece bilgi edinme sürecini değil, aynı zamanda öğrencilerin motivasyonunu ve tutumlarını iyileştirmede de önemli bir rol oynayabileceğini göstermektedir. Bu nedenle, öğretim stratejilerine bu tür yenilikçi araçları dahil etmek, öğrencilerin genel başarısını ve eğitime olan bağlılığını artırabilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

V. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Geleneksel eğitim yöntemlerinin, dijital çağda yetişen öğrenciler için yetersiz olabileceği düşünülmektedir. Dijital çağdaki gençler için teknolojinin günlük yaşamda yaygın olarak kullanılması, öğrenme tercihlerinde önemli değişikliklere neden olmaktadır. Örneğin, çevrimiçi eğitim platformları, etkileşimli öğrenme materyalleri, sanal gerçeklik uygulamaları ve diğer dijital araçlar, öğrencilere farklı öğrenme stillerine uygun olarak öğrenme fırsatları sunabilir.

Goodlad (1985), sosyal bilgilerin öğrenciler arasında en az sevilen derslerden biri olmasını, öğretim yöntem ve tekniklerine bağlamaktadır. Yine Shaughnessy ve Haladyna (1985), Dündar ve arkadaşları (2014) tarafından yapılan çalışmalarda, öğrencilerin sosyal bilgileri genellikle en az ilginç ve sıkıcı ders olarak gördüklerini ortaya koymuştur. Bu çalışmalar, sosyal bilgilerin düşük öğrenci ilgisine sahip olmasının nedenlerinden biri olarak öğretim yöntemlerinin etkisizliğine işaret etmektedir. Ayrıca öğretmen merkezli yaklaşımların kullanılmasının, öğrencilerin derse olan ilgi ve motivasyonunu düşürdüğünü vurgulamaktadır. Çünkü öğretmen merkezli yöntemler, öğrencilerin etkin katılımını ve ilgisini teşvik etmede yetersiz kalabilir.

Web 2.0 araçları, öğrencilere etkileşimli öğrenme deneyimleri sunarak geleneksel sınıf ortamlarının sınırlarını aşmalarına imkân tanır. Öğrencilere, ders materyallerini daha eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde keşfetme ve öğrenme fırsatı verir (Karaman vd., 2008). Bu da öğrencilerin başarılarını, derse yönelik tutumunu ve motivasyonunu artırabilir.

Web 2.0 araçlarının sosyal bilgiler dersinde kullanımı, öğrencilerin daha katılımcı bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlar. Bu araçlar, öğrencilerin bilgiyi paylaşmalarını ve düşüncelerini ifade etmelerini kolaylaştırır (Berson & Balyta, 2004). Özellikle sanal sınıflar, bulmacalar, sosyal medya platformları, etkileşimli haritalar ve zihin haritaları gibi araçlar öğrencilerin sınıf içinde ve dışında birbirleriyle iletişim kurmalarını ve fikir alışverişi yapmalarını sağlayabilir. Bu, öğrencilerin farklı bakış açılarını anlamalarına ve çeşitli kültürel perspektiflerle etkileşime girmelerine olanak tanıyabilir.

Oyun, zihin haritası ve bulmaca oluşturma gibi Web 2.0 araçları, öğrencilere ders materyallerini kategorize etme ve düzenleme konusunda pratik yapma fırsatı sunar. Bu

tür araçlar, öğrencilerin konular arasındaki ilişkileri görselleştirerek bilgileri organize etmelerine yardımcı olur. Özellikle, zihin haritaları oluştururken öğrenciler, konuları daha net bir şekilde ilişkilendirebilir ve anlayabilirler. Ayrıca, oyun ve bulmacalar gibi eğlenceli araçlar, öğrenme sürecini daha cazip hale getirir ve öğrencilerin ders materyallerine daha kolay erişim sağlar (Bilgiç, Duman & Seferoğlu, 2011).

Bu tür araçların kullanımı öğrencilerin kritik düşünme ve sorun çözme yetilerinin gelişimine katkıda bulunabilir. İçerikleri kategorize ederken ve organize ederken farklı bakış açılarını dikkate almak zorunda kalmaları, onların analiz yeteneklerini pekiştirebilir. Ayrıca etkileşimli haritalar, video dersler, animasyonlar ve sanal geziler gibi Web 2.0 araçları, sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin öğrenme deneyimini çeşitlendirir ve bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olabilir.

Kullanılan video dersler ve animasyon gibi görsel-işitsel araçlar, öğrencilere bilgiyi görsel ve işitsel yollarla sunarak eğitim süreçlerini değerli kılar. Özellikle dijital çağda yetişen öğrenciler için bu araçlar önem taşır; zira bu öğrenciler görsel ve işitsel uyarıcılara daha aşina olup, bu tür materyalleri daha etkili işleyebilirler. Ayrıca, tarih gibi soyut konuların anlaşılmasına yardımcı olan video dersler, animasyonlar ve etkileşimli haritalar gibi Web 2.0 araçları, öğrencilerin geçmiş olayları daha iyi görselleştirmesine ve anlamasına imkân tanır. Bu yaklaşım, öğrenme deneyimini zenginleştirir ve öğrencilerin dikkatini çekerek bilgilerin pekiştirilmesine katkıda bulunur (Yeşiltaş & Turan, 2015; Fitchett & Meuwissen, 2018).

Bu çalışmada, 7. sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersinde kültür ve miras öğrenme alanında Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin kullanımının akademik başarılarına ve dersle ilgili tutum ve motivasyonlarına olan etkileri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Araştırma, ön test-son test kontrol gruplu model kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Yapılan t-testi bulgularından elde edilen sonuçlar şunlardır:

Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisine Yönelik Sonuçlar

Deney grubunun ve kontrol grubunun öntest başarı puanları arasındaki farkın incelenmesi sonucunda, yapılan analizler deney ve kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları açısından anlamlı bir farklılık göstermediğini ortaya koymuştur. Bu bulgu, deney ve kontrol gruplarının araştırmaya başlamadan önce akademik olarak benzer düzeyde olduklarını ve aralarında önemli bir fark olmadığını belirtir. Bu durum, deney ve

kontrol gruplarının eşitlendiğini göstererek, deneysel araştırmanın başlatılması için uygun bir zemin sağlar.

Deney grubu öğrencilerinin son test başarı puanı ile kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanı arasındaki farklılık incelenmiştir. Bağımsız örneklem t testi ile yapılan analiz sonucunda, deney ve kontrol grupları arasında son test puan ortalamaları bakımından anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir

Elde edilen bulgular, deney grubunun son testte kontrol grubuna göre daha yüksek performans sergilediğini göstermektedir. Ayrıca, her iki grup içinde ön test ile son test başarı puanları arasında önemli iyileşmeler olduğu görülmektedir. Özellikle deney grubundaki iyileşme, kontrol grubundan daha fazla olmuştur. Bu sonuçlar, deney grubuna uygulanan müdahalenin etkili olduğunu ve katılımcıların başarılarını önemli ölçüde artırdığını göstermektedir. Bu noktada Web 2.0 araçlarıyla tasarlanmış materyallerin 7. sınıf Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras öğrenme alanında kullanımının öğrencilerin başarılarını artırdığı söylenilebilir. Mevcut öğretim programlarının yanı sıra teknoloji ve dijital araçlarla donanmış öğretim yöntemlerinin kullanılması, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilir ve onların daha başarılı olmalarını sağlayabilir. Bu da eğitimde teknolojinin rolünün ve etkinliğinin arttığını göstermektedir. Aynı zamanda Web 2.0 araçlarının kullanımı öğrenmeyi pekiştirdiği ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine katkıda bulunduğu görülmüştür. Öğrenciler, çeşitli dijital araçlar ve kaynaklarla etkileşim halinde olduklarında, öğrendikleri bilgileri daha iyi anlama ve hatırlama eğiliminde olduğu tespit edilmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin, Derse Yönelik Tutumlarına Etkisine İlişkin Sonuçlar

Kontrol grubunun ön test tutum ölçeği ile, deney grubunun ön test tutum ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bu sonuç, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine olan yaklaşımları açısından uygulama öncesi benzer olduklarını ve dersle ilgili tutumlarının aynı olduğunu göstermektedir.

Mevcut öğretim programı kullanılarak derslerin işlendiği kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test tutum ölçeği puanları arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Ancak deney grubundaki öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarının ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Bağımlı örneklem t testi sonucuna göre, deney grubuna ait Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçeği ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir değişim tespit edilmiştir.

Bu durum, deney grubundaki öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde Web 2.0 araçlarıyla hazırlanmış öğretim etkinliklerinin kullanılmasının, öğrencilerin dersle ilgili tutumlarını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Deney grubundaki öğrencilerin, web 2.0 etkinliklerinin ders sürecine katkı sağladığını ve ilgilerini artırdığını belirtmeleri, nicel verilerin anlamlı sonuçlarını desteklemektedir.

Elde edilen bulgular, eğitimde teknolojinin etkin kullanımının öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebileceğini ve derslere daha olumlu bir şekilde yaklaşmalarını sağlayabileceğini göstermektedir. Web 2.0 araçlarının ders içeriğine entegre edilmesi, öğrencilerin ilgisini çekerek derslere karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediği ve öğrencilerin daha başarılı olmalarına katkıda bulunduğu tespit edilmiştir. Ayrıca dersin monotonluğunu azalttığı ve öğrencilerin dikkatini daha fazla çektiğini, böylece öğrenme ve öğretme süreci daha etkili hale geldiği sonucuna varılmıştır.

Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin, Derse Yönelik Motivasyonlarına Etkisine İlişkin Sonuçlar

Bu çalışmanın sonuçları, motivasyon ölçeği üzerinde deney ve kontrol grubu arasında önemli farklılıklar ortaya koymaktadır. Kontrol grubunda, ön test ve son test motivasyon ölçeği ve alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir değişim gözlemlenmemiştir. Ön testten son teste, içsel motivasyon, önemseme, dışsal motivasyon ve genel motivasyon ölçeği puanları arasındaki farklar hem küçük hem de istatistiksel olarak anlamsızdır. Buna karşılık, deney grubunda önemli ve anlamlı değişiklikler gözlemlenmiştir. Deney grubunun ön testten son teste motivasyon ölçeği ve alt boyut puanları önemli ölçüde artmıştır. Özellikle içsel motivasyon ve genel motivasyon ölçeğindeki artış dikkat çekicidir.

Bu sonuçlar, deney grubuna uygulanan müdahalenin öğrencilerin motivasyonunu önemli ölçüde etkilediğini ve bu etkinin kontrol grubunda gözlemlenmediğini göstermektedir. Bu durum, eğitim ve öğretim programlarının tasarımı ve uygulamasında motivasyonel faktörlerin önemini vurgular ve öğrencilerin motivasyonunu artırmaya yönelik stratejilerin etkili olabileceğini gösterir. Böylelikle Web 2.0 araçlarının etkili bir

şekilde entegre edilmesinin, öğrencilerin derse olan ilgisini artırarak motivasyonlarını güçlendirdiği tespit edilmiştir.

Çalışma sonucunda Sosyal Bilgiler derslerinde Web 2.0 araçlarının kullanılması, öğrencilerin katılımını, öğrenme deneyimlerini ve eğitim sonuçlarını geliştirdiğini göstermiştir. Bu dijital araçların entegrasyonu, interaktif ve çoklu ortam içeriğine alışkın olan dijital çağ öğrencilerinin öğrenme tercihlerine etkili bir şekilde hitap ettiği tespit edilmiştir.

Teknoloji ve Web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin başarı ve derse yönelik tutum ve motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğine dair benzer çalışmalar ile desteklenmektedir. Holcomb ve Beal'ın, 2010; Chaiyo ve Nokham, 2017; Keleş, 2019; Yıldırım, Tanrikulu ve Ablak'ın 2022; Almalı, 2020; Can, 2021; Keskin, 2021; Yılmaz, 2022, tarafından yapılan çalışmalar da benzer sonuçlar göstermiştir.

Almalı'nın (2020) araştırmasında, Web 2.0 teknolojilerinin kullanımının öğrencilerin akademik performansını iyileştirerek başarılarını artırdığı tespit edilmiştir. Ayrıca, sosyal bilgiler dersinde bu teknolojilerin uygulanmasının öğrencilerin derslere yönelik tutumlarını pozitif yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Yine Holcomb ve Beal'ın (2010) yürüttüğü araştırma, sosyal bilgiler derslerinde Web 2.0 teknolojilerinin kullanımının etkilerini ve bu teknolojilerin nasıl entegre edilmesi gerektiğini değerlendirmiştir. Çalışmanın sonuçları, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine olan ilgisini, motivasyonunu ve merakını artırdığını, aynı zamanda ders başarılarını pozitif yönde etkilediğini ortaya koymuştur.

Yıldırım, Tanrikulu ve Ablak'ın (2022) çalışması, Web 2.0 araçları, öğrencilerin birlikte çalışmalarını sağlayarak etkileşimli öğrenme deneyimleri sunduğu ve öğrencilerin öğrenmeye teşvik ettiği ve başarılarını artırdığı sonucuna varılmıştır.

Chaiyo ve Nokham (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, Kahoot, Quizizz ve Google Forms gibi Web 2.0 araçlarının sınıf ortamında kullanılmasının öğrencilerin eğlence, konsantrasyon, algılanan öğrenme, katılım, motivasyon ve memnuniyet algıları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Kahoot, Quizizz gibi Web 2.0 araçlarının sınıf ortamında kullanılmasıyla birçok olumlu gelişme yaşandığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca Tan Lin, Ganapathy ve Kaur (2018) çalışmasında Malezya'daki bir devlet üniversitesinde bir dönem boyunca oyun tabanlı Web 2.0 uygulaması olan Kahoot! kullanılmıştır.

Araştırma bulguları, Kahoot uygulamasının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve işbirliğini teşvik ettiğini göstermektedir.

Bu çalışmalara paralel olarak Sosyal Bilgiler dersinde Web 2.0 araçlarının kullanımının kültürel miras öğrenme alanında öğrencilerin başarı, tutum ve motivasyonlarına katkı sağladığı sonucu oldukça önemlidir. Bu sonuç, mevcut ders materyalleri ve yöntemlerinin yanı sıra dijital teknolojilerin eğitimdeki rolünün arttığını ve çeşitli alanlarda olduğu gibi kültürel miras öğrenme alanında da etkili olduğunu göstermektedir. Çünkü tarih gibi hafıza ve anlatıya dayalı derslerde, Web 2.0 araçlarının kullanımı, konuların daha etkileşimli işlenmesine olanak tanıyabilir. Öğrenciler, çevrimiçi platformlarda projeler oluşturabilir, dijital sunumlar yapabilir ve diğer öğrencilerle bilgi ve deneyimlerini paylaşabilirler.

Özellikle Web 2.0 araçlarının Osmanlı tarihini anlatmada kullanılması, öğrencilerin tarihle etkileşimini ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilir. Bu araçlar, öğrencilere interaktif ve görsel öğrenme deneyimleri sunarak tarihî olayları daha canlı ve anlaşılır hale getirebilir. Örneğin, sanal turlar ve etkileşimli haritalar aracılığıyla öğrencilere sunulan öğrenme deneyimleri, Osmanlı İmparatorluğu'nun coğrafi genişlemesini ve önemli şehirlerini daha etkili ve cazip bir şekilde gösterebilir. Çünkü interaktif araçların kullanımı, tarihi olayların ve mekânların canlandırılmasına olanak tanıyarak, öğrencilerin tarihî bilgileri daha derinlemesine anlamalarına ve bu bilgilerle daha kalıcı bir ilişki kurmalarına katkıda bulunabilir. Bu, tarih eğitiminin sadece bilgi aktarımı olmaktan çıkıp, öğrencilerin geçmişi keşfetme sürecine aktif olarak katılmalarını teşvik edebilir.

Osmanlı tarihinin görsel ve işitsel materyallerle zenginleştirilmesi, konunun daha anlaşılır ve akılda kalıcı hale gelmesini sağlayabilir. Genially, Powtoon veya Prezi gibi çevrimiçi sunum araçları kullanılarak, öğrencilerin Osmanlı İmparatorluğu'nun haritalarını, sanat eserlerini, mimari yapılarını ve önemli olaylarını içeren etkileyici sunumlar hazırlamalarına olanak tanıyabilir. Öğrenciler, Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili önemli olayları veya kişilikleri canlandıran kısa videolar veya görseller hazırlayarak sosyal medya platformlarında paylaşabilir. Ayrıca, tarihi belgeseller, animasyonlar ve sanal geziler de ders materyallerine dahil edilebilir. Bu yaklaşımlar, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanmalarını ve bilgileri görsel bir şekilde ifade etmelerini sağlayabilir.

Uygulayıcılara Öneriler

- ❖ **Web 2.0 Araçlarının Kullanılması:** Öğretmenler, Osmanlı dönemi gibi tarih derslerini canlandırmak için Web 2.0 araçlarını etkin bir şekilde kullanmalıdır. Bu araçlar, öğrencilere tarihî belgeleri, eserleri ve mimariyi keşfetme fırsatı sunabilir. Dijital arşivler ve sanal turlar, öğrenme sürecini görsel ve etkileşimli hale getirerek öğrencilerin ilgisini artırabilir.
- ❖ **Eğitim Materyallerinin Tasarımı:** Materyaller, öğrenci ihtiyaçlarına uygun ve ders içeriğiyle bütünleşik şekilde tasarlanmalıdır. Öğretmenler, bu materyalleri ders planlarına entegre ederken, öğrencilerin bu kaynakları etkili kullanmalarını sağlayacak yönlendirmelerde bulunmalıdır.
- ❖ **Altyapı Geliştirme:** Okullar, Web 2.0 araçlarının etkin kullanımını desteklemek için güçlü ve güvenilir internet altyapısına yatırım yapmalıdır. Bu altyapı, öğrencilerin teknoloji tabanlı öğrenme fırsatlarından tam olarak yararlanmalarını sağlar ve öğretmenlerin derslerini daha verimli yönetmelerine olanak tanıyabilir.

Araştırmacılara Öneriler

- ❖ **Etki Analizi Çalışmaları:** Araştırmacılar, Web 2.0 araçlarının tarih eğitimi üzerindeki etkilerini değerlendirmek üzere detaylı çalışmalar yapmalıdır. Bu çalışmalar, araçların öğrenme sonuçları üzerindeki pozitif ve negatif etkilerini belirleyerek, bu araçların daha etkili kullanımı için gerekli bilgileri sağlayabilir.
- ❖ **Pedagojik Yaklaşımların Geliştirilmesi:** Araştırmacılar, öğretim yöntemlerinin geliştirilmesine yönelik yenilikçi yaklaşımlar geliştirmelidir. Özellikle tarih gibi görsel materyallerin ve etkileşimli içeriğin öğrenci motivasyonunu artırabileceği derslerde, bu tür araçların pedagojik etkinliğini artırma yolları araştırılmalıdır.
- ❖ **Araştırma-Pratik Bağlantısı:** Araştırmacılar, elde ettikleri bulguları pratik uygulamalarla bütünleştirmeye çalışmalı, öğretmenlerle işbirliği içinde gerçek sınıf ortamlarında pilot uygulamalar yapmalıdır. Bu, teorik bulguların sınıf pratiğine nasıl aktarılabilirliğini anlamada kritik bir rol oynayabilir.

KAYNAKLAR

- Abou Afach, S., Kiwan, E., & Semaan, C. (2018). How to enhance awareness on bullying for Special Needs Students using “Edpuzzle” a web 2.0 tool. *International Journal of Educational Research Review*, 3(1), 1-7.
- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The internet and higher education*, 11(2), 71-80.
- Aksin, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde yenilikçi teknoloji kullanımı. *Sosyal bilgiler öğretiminde teknolojinin kullanımı uzaktan eğitim için alternatifler*, 35-61.
- Alaghbary, G. S. (2021). Integrating technology with Bloom’s revised taxonomy: Web 2.0-enabled learning designs for online learning. *Asian EFL Journal*, 28(1), 10-37.
- Alhassan, R. (2017). Exploring the Relationship between Web 2.0 Tools Self-Efficacy and Teachers' Use of These Tools in Their Teaching. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 217-228.
- Almalı, H. (2020). *Sosyal Bilgiler Eğitiminde Coğrafya Konularının Web 2.0 Teknolojileri Kullanılarak Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Altıok, S., Yükseltürk, E., & Üçgül, M. (2017). Web 2.0 eğitime yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: Katılımcı görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.
- Altun, A. (2008, May). Yapılandırmacı öğretim sürecinde viki kullanımı. In *International Educational Technology Conference (IETC)*, Eskişehir, Türkiye.
- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0?: ideas, technologies and implications for education* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-64). Bristol: JISC.
- Aras, G. N. (2020). *Soru-cevap ve kahoot yöntemi ile yapılan pekiştirmenin hemşirelik öğrencilerinin başarı ve motivasyon düzeylerine etkisinin karşılaştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Ata, B. (1999). İngiltere de Piaget ve Bruner in görüşlerinin ilköğretimde tarih öğretimine yansımaları üzerine bir araştırma. *PAÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, (6).
- Atıcı, B., & Yıldırım, S. (2010). Web 2.0 uygulamalarının e-öğrenmeye etkisi. *Akademik Bilişim*, 10, 10-12.
- Aytan, T. (2015). Türkçe öğretmen adaylarının web 2. 0 araçlarına yönelik algılarının incelenmesi. *Journal of Turkish Studies*, 10(7).
- Balçın, K. (2023), *Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Web 2.0 Araçlarının Öğrencilerin Kariyer ve Yetenek Gelişimi Öz-Yeterliliklerine, Girişimciliklerine ve Akademik Başarılarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Banaz, E. (2020), Türkçe eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı. Ahmet Zeki Güven (Ed.), *Türkçe eğitime genel bir bakış* içinde (s. 377-403). Pegem Akademi yayıncılık.
- Baran, B., & Ata, F. (2013). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojileri kullanma durumları, beceri düzeyleri ve eğitsel olarak faydalanma durumları. *Eğitim ve Bilim*, 38(169).
- Batıbay, E. F. (2019). *Web 2.0 uygulamalarının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: Kahoot örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- BATIBAY, E. F., & Filiz, M. E. T. E. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047.
- Benzer, A. (2017). *Dijital Çağda Öğretim Teknolojileri ile Türkçe Eğitimi*, Ankara: Yeni Anadolu Yayıncılık.
- Berson M. J. & Balyta, P. (2004). Technology Thinking and Practice in the Social Studies: Transcending the Tumultuous Adolescence of Reform. *Journal of Computing in Teacher Education*, 20(4), 141-150.
- Bilgiç, H. G., Duman, D., & Seferoğlu, S. S. (2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri. *Akademik Bilişim*, 2(4), 1-7.
- Bostancı, M. (2019). *Sosyal medya: Dün, bugün, yarın*. Palet Yayınları.

- Braun Jr, J. A. (1999). Ten ways to integrate technology into middle school social studies. *The Clearing House*, 72(6), 345-351.
- Bryant, T. (2006). Social software in academia. *Educause quarterly*, 29(2), 61.
- Can, B. (2021). *Fen Bilimleri Dersinde Web 2.0 Destekli Kavramsal Karikatür Kullanımının Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Canva, (b.t). Erişim 8 Şubat 2024, <https://www.webegitimaraclari.com/canva/> adresinden alındı.
- Can-Yasar, M., Inal, G., Uyanik, O., & Kandir, A. (2012). Using Technology in Pre-School Education. *Online Submission*.
- Celik, I., Sahin, I., & Akturk, A. O. (2014). Analysis of the relations among the components of technological pedagogical and content knowledge (TPACK): A structural equation model. *Journal of educational computing research*, 51(1), 1-22.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International conference on digital arts, media and technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Chen, L. L. (2004). Cooperative project-based learning and students' learning styles on web page development. *Journal of Educational Technology Systems*, 32(4), 363-375.
- Chiou, Y. F. (2011). *Perceived usefulness, perceive ease of use, computer attitude, and using experience of Web 2.0 applications as predictors of intent to use Web 2.0 by pre-service teachers for teaching*. Ohio University.
- Chng, L., & Gurvitch, R. (2018). Using Plickers as an assessment tool in health and physical education settings. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(2), 19-25.
- Classroom. (2021). Erişim 06 ocak 2024 <https://edu.google.com/intl/tr/products/classroom/> adresinden alındı.
- Clements, J. A., & Boyle, R. (2018). Compulsive technology use: Compulsive use of mobile applications. *Computers in Human behavior*, 87, 34-48.

- Coggle (2023). Eriřim 18 řubat 2024 <https://en.wikipedia.org/wiki/Coggle> adresinden alındı.
- Crook, C. (2008). *Web 2.0 Technologies for Learning: The Current Landscape: Opportunities, Challenges and Tensions: Supplementary Materials*. Becta.
- Crowe, A. R. (2006). Technology, Citizenship, and the Social Studies Classroom: Education for Democracy in a Technological Age. *International Journal of Social Education*, 21(1), 111-121.
- Çam, E. (2019). *Kelime Bulutu ve Sunum Hazırlama Araçları. 101 Araçla Web 2.0*. Pegem Akademi: Ankara.
- Çekinmez, M. (2009). *Web 2.0 teknolojileri ve açık kaynak kodlu öğretim yönetim kullanılarak uzaktan eğitim sistemi uygulanması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Çelebi, C., & SATIRLI, H. (2021). Web 2.0 araçlarının ilkokul seviyesinde kullanım alanları. *Instructional Technology and Lifelong Learning*, 2(1), 75-110.
- Çelik, T. (2019). *Bilinçli Sosyal Medya Kullanımı için Paydaşlarla El Ele*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çenesiz, M. (2020). *Web 2.0 Araçlarının Ortaöğretim 10. Sınıf Coğrafya Dersinde (Topoğrafya ve Kayaçlar) Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Çengelci, T. (2012). Sosyal bilgiler öğretim programında somut olmayan kültürel mirasın yeri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 185-203.
- Çıldır, M. (2022). *Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil almanca dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çopur, K. D. (2020). *Algoritmik düşünme öğretimi sürecinde Web 2.0 araçlarının kullanımı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

- Çöllü, E. F., & Öztürk, Y. E. (2006). Örgütlerde İnançlar-Tutumlar Tutumların Ölçüm Yöntemleri Ve Uygulama Örnekleri Bu Yöntemlerin Değerlendirilmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 9(1-2), 373-404.
- Çukurbaşı, B., Çam, E., & Kıyıcı, M. (2022). Web 2.0, 3.0, 4.0... İlerlemenin Neresindeyiz? İçinde B. Çukurbaşı, E. Çam, & M. Kıyıcı (Ed.), Öğretim Teknolojilerinde Web Araçları: Uygulamalar, Araştırmalar ve Eğilimler (ss. 2-18). Pegem Akademi.
- Demirli, C., & Kütük, Ö. F. (2010). Anlamsal web (web 3.0) ve ontolojilerine genel bir bakış. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 9(18), 97-71.
- Deperlioğlu, Ö., & Köse, U. (2010). Web 2.0 teknolojilerinin eğitim üzerindeki etkileri ve örnek bir öğrenme yaşantısı. *Akademik Bilişim*, 10, 10-12.
- Dohn, N. B. (2009). Web 2.0: Inherent tensions and evident challenges for education. *International journal of computer-supported collaborative learning*, 4, 343-363.
- Drexler, W., Baralt, A., & Dawson, K. (2008). The Teach Web 2.0 Consortium: A tool to promote educational social networking and Web 2.0 use among educators. *Educational Media International*, 45(4), 271-283.
- Dündar, S., Güvendir, M. A., Kocabiyik, O. O., & Papatga, E. (2014). Which elementary school subjects are the most likeable, most important, and the easiest? Why?: A study of science and technology, mathematics, social studies, and Turkish. *Educational Research and Reviews*, 9(13), 417.
- Eğiteknoloji (2021). Erişim 25 ocak 2024, <https://www.egiteknoloji.com/padlet-nedir-nasil-kullanilir.html> adresinden alındı.
- Eğiteknoloji (2023). Erişim 4 ocak 2024, <https://www.egiteknoloji.com/storyboardthat-kullanim-rehberi.html> adresinden alındı.
- Eğiteknoloji. (2023) Erişim 06 ocak 2024 <https://www.egiteknoloji.com/kapwing-kullanim-rehberi.html> adresinden alındı.
- Eğitim Çantası (2023) Erişim 06 ocak 2024, <https://egitimcantasi.com/uygulamalar/voki/> adresinden alındı.

- Eğitim Çantası (2023). Erişim 06 ocak 2024,
<https://egitimcantasi.com/uygulamalar/genially/> adresinden alındı.
- Eğitim Çantası (2023). Erişim 06 ocak 2024,
<https://egitimcantasi.com/uygulamalar/thinglink/> adresinden alındı.
- Eğitim Çantası (2023). Erişim 06 ocak 2024,
<https://egitimcantasi.com/uygulamalar/animaker/> adresinden alındı.
- Eğitim Çantası (2023). Erişim 10 ocak 2024,
<https://egitimcantasi.com/uygulamalar/lumi/> adresinden alındı.
- Eğitim Çantası (2023). Erişim 13 ocak 2024,
<https://egitimcantasi.com/uygulamalar/pictrama/> adresinden alındı.
- Eğitimde Teknoloji. (2021). Erişim 10 Ocak 2024
<http://www.egitimdeteknoloji.com/edpuzzle-nedir-nasil-kullanilir/> adresinden alındı.
- Eğitimde Teknoloji. (2021). Erişim 10 Ocak 2024
<http://www.egitimdeteknoloji.com/mindmeister-nedir-kavram-haritalari-olusturun/> adresinden alındı.
- Eğitimde Teknoloji. (2021). Erişim 18 Şubat 2024,
<http://www.egitimdeteknoloji.com/mindmeister-nedir-kavram-haritalari-olusturun/> adresinden alındı.
- Elmas, R., & Geban, Ö. (2012). 21. Yüzyıl Öğretmenleri için Web 2.0 Araçları. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1).
- Ergül, H. F. (2005). Motivasyon ve motivasyon teknikleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(14), 67-79.
- Eşgi, N. ve Kocadağ Ünver, T. (2018). *Bilişim teknolojileri öğretim teknolojileri materyal geliştirme için Web 2.0 araçları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Evin-Cansel, İ. (2006). *Öğrenme Stilleri, Deneyimsel Öğrenme Kuramına Dayalı Eğitim, Tutum ve Sosyal Bilgiler Program Hedeflerine Erişim Düzeyi* (Doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Exarchou, E., Klonari, A., & Lambrinos, N. (2015). Using a Social Web 2.0 tool in geography and environmental research project: A content analysis of Greek high school students' learning exchanges. *Review of International Geographical Education Online*, 5(1), 42-55.
- Fatma, A. V. C. I., & Hatice, A. T. İ. K. Okul Öncesi ve Sınıf Öğretmenlerinin "Web 2.0 Araçları" Kavramına Yönelik Metaforik Algıları ve Değerlendirmeleri/Metaphoric Perceptions and Views of Preschool and Elementary Teachers on the Concept of" Web 2.0 Tools". *Nitel Sosyal Bilimler*, 2(2), 142-165.
- Fitchett, P. G. *Social Studies in the New Education Policy Era*. Routledge.
- Gehred, A. P. (2020). "Canva". *National Library of Medicine*, 108(2), 338-34.
- Genç, Z. (2010). Web 2.0 yeniliklerinin eğitimde kullanımı: Bir Facebook eğitim uygulama örneği. *Akademik Bilişim*, 10, 10-12.
- Goodlad, J. I. (1984). *A place called school*. New York: McGraw-Hill.
- Gömleksiz, M. N., & Kan, A. Ü. (2012). Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2).
- Grosbeck, G. (2009). To use or not to use web 2.0 in higher education?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 478-482.
- Günüç, S. (2017). *Eğitimde teknoloji entegrasyonunun kuramsal temelleri*. Anı Yayıncılık.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary issues in technology and teacher education*, 4(1), 42-53.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2013). Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational research review*, 9, 47-64.
- Holcomb Lori B. & Candy M. Beal. (2010). Capitalizing on Web 2.0 in the social studies context.

- Hopkins, K. D., & Weeks, D. L. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and psychological measurement*, 50(4), 717-729.
- Horzum, M. B. (2007). Web Tabanlı Yeni Öğretim Teknolojileri: Web 2.0 Araçları. *Journal of Educational Sciences & Practices*, 6(12).
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- Hsu, C. L., & Park, H. W. (2011). Sociology of hyperlink networks of Web 1.0, Web 2.0, and Twitter: A case study of South Korea. *Social science computer review*, 29(3), 354-368.
- Hubbard, P., & Levy, M. (2006). The scope of CALL education. *Teacher education in CALL*, 14, 3-20.
- Hürşen, C. (2021). The effect of problem-based learning method supported by web 2.0 tools on academic achievement and critical thinking skills in teacher education. *Technology, Knowledge and Learning*, 26, 515-533.
- İlhan, A. Ç. (2004). 21. yüzyılda öğretmen yeterlikleri. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*, 58, 40-45.
- İnal, E., & Arslanbaş, F. (2021). In teaching Turkish as a foreign language communication focused Web 2.0 tools and application examples. *Journal of Bayburt Education Faculty*, 16, 228-249.
- İşman, A. (2008). Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı (4. Baskı.). *Ankara: Pegem Akademi*.
- İşman, A., & Hamutoğlu, N. B. (2013). Sosyal Ağların Eğitim-Öğretim Sürecinde Kullanılması ile İlgili Karma Öğrenme Öğrencilerinin Görüşleri: Sakarya Üniversitesi Örneği. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE)*, 2(3).
- İzgi Onbaşılı, Ü. ve Sezginsoy Şeker B. (2021). *İlkokul programlarına yönelik Web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş etkinlik örnekleri*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.

- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Karaca, F., & Aktaş, N. (2019). Ortaöğretim kurumu öğretmenlerinin Web 2.0 uygulamaları için haberdarlıklarının, yeterlilik düzeylerinin, kullanım sıklıklarının ve eğitsel amaçlı kullanım biçimlerinin incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 212-230.
- Karaman, S., Yıldırım, S. ve Kaban, A. (2008). Öğrenme 2.0 yaygınlaşıyor: Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımına ilişkin araştırmalar ve sonuçları. XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri, 35-40.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (26. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım: Ankara.
- Karasar, Ş. (2004) Eğitimde yeni iletişim teknolojileri-internet ve sanal yüksek eğitim-. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. (TOJET) 3(4), 16.
- Kavaliauskienė, G., & Anusienė, L. (2009). English for special purposes: podcasts for listening skills. *Library Media Connection*, 25(5), 54-57.
- Kay, R. H., & Knaack, L. (2008). A formative analysis of individual differences in the effectiveness of learning objects in secondary school. *Computers & Education*, 51(3), 1304-1320.
- Kazancı, A., & inan Dönmez, F. (2013). *Okul 2.0 Eğitimde Sosyal Medya ve Mobil Uygulamalar*. Anı Yayıncılık.
- Keleş, H. (2019), *Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Teknopedagogik Alan Bilgisi Yeterlilikleri ve Web 2.0 Teknolojileri Hakkında Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aksaray.
- Keskin, A. (2021). *Web 2.0 Uygulamalarının Öğrencilerin Türkçe Dersindeki Akademik Başarılarına ve Türkçe Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Düzce.
- Keskin, M. A. (2021). *Covid-19 Sürecinde Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Web 2.0 Araçlarını Kullanma Öz Yeterliliklerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış

- Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- Koçyiğit, M., & Koçyiğit, A. (2018). Değişen ve gelişen dijital iletişim: Yazılabilir web teknolojisi (web 2.0). *Editörler: Çakmak, V. ve Çavuş, S.), Dijital kültür ve iletişim. İstanbul: Literatürk Yayınları.*
- Köseoğlu, Ö., & Aydın, İ. (2022). Devlet İlkokullarında Sosyal Medya Politikası ve Yönetimine İlişkin Nitel Bir Araştırma. *Journal of Political Administrative and Local Studies*, 5(1), 1-25.
- KTB [Kültür ve Turizm Bakanlığı]. (2009). Kültürel miras ve müzecilik çalışma raporu. Erişim 10 Ocak 2024
Web:<http://teftis.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/1279,muserrefcanpdf.pdf> adresinden alındı..
- Magnuson, M. L. (2013). Web 2.0 and information literacy instruction: Aligning technology with ACRL standards. *The Journal of Academic Librarianship*, 39(3), 244-251.
- MEB (2005). *İlköğretim sosyal bilgiler dersi 6. 7. sınıflar öğretim programı ve kılavuzu*. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB (2018) *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6. ve 7. Sınıflar)*, Ankara: MEB Yayınları.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). Erişim 8 Şubat 2024,Sosyal Bilgiler Dersi Programı. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=354> adresinden alındı.
- Ollis, J. C. (2011). *Web 2.0 at a non-traditional charter school A mixed methods study* (Doctoral dissertation, The Florida State University).
- O'reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & strategies*, (1), 17.
- Özel, A. G., & Arikan, A. (2015). The use of the internet and web 2.0 tools among EFL instructors. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 5(1), 313-325.
- Öztürk, C. (2015). Sosyal bilgiler öğretimi demokratik vatandaşlık eğitimi (4. baskı). C. Öztürk (Yay. Haz.). *Sosyal bilgiler: toplumsal yaşama disiplinlerarası bir yaklaşım*, 2-28.

- Páez Espitia, L. E., & Mercado Castro, E. C. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Palli, S. (2020). The use of technology and Web 2.0 tools in English Language teaching and learning. *Master of Digital Media, Communication and Journalism*.
- Perron, B. E., & Stearns, A. G. (2011). A Review of a Presentation Technology: Prezi. *Research on Social Work Practice*, 21(3), 376–377.
- Pierce, S. P. (2018). *Web 2.0 in the online learning environment: A basic qualitative study to define best practices* (Doctoral dissertation, Northcentral University).
- Rıza, E. T. (2000). *Eğitim teknolojisi uygulamaları ve materyal geliştirme*. [Yy](Anadolu Matbaası).
- Royer, R. (2016, November). A comparison of eight digital tools for formative assessment. In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 113-118). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Salinas, M. F. (2008). From Dewey to Gates: A model to integrate psychoeducational principles in the selection and use of instructional technology. *Computers & Education*, 50(3), 652-660.
- Sarier, Y. (2016). Türkiye'de öğrencilerin akademik başarısını etkileyen faktörler: Bir meta-analiz çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), 609-627.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(13).
- Sendall, P., Ceccucci, W., & Peslak, A. (2008). Web 2.0 matters: An analysis of implementing Web 2.0 in the classroom. *Information Systems Education Journal*, 6(64), 1-17.
- Shaughnessy, J. M., & Haladyna, T. M. (1985). Research on student attitude toward social studies. *Social education*, 49(8), 692-95.

- Smalley, N., Graff, M., & Saunders, D. (2001). A revised computer attitude scale for secondary students. *Educational and Child Psychology*, 18(3), 47-57.
- Solomon, G., & Schrum, L. (2007). *Web 2.0: New tools, new schools*. ISTE (Interntl Soc Tech Educ).
- Srivastava, S. (2015). A Study of Awareness of Cultural Heritage among the Teachers at University Level. *Universal Journal of Educational Research*, 3(5), 336-344.
- Suci, D. N. (2020). Revealing EFL Students' Responses on the Use of Socratic in Reading Activity. *Abjadia*, 5(2), 122-31.
- Şahin, S. K., & Güner, S. (2006). Kültürel miras koruması ve sivil toplum örgütleri arasındaki ilişki. *Uluslararası Geleneksel Sanatlar Sempozyumu*, 16-18.
- Şendurur, P., & Arslan, S. (2017). Eğitimde teknoloji entegrasyonunu etkileyen faktörlerdeki değişim. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (43), 25-50.
- Tan Ai Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1).
- Tapan, M. (2021). *Oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin türkçe dersindeki akademik başarılarına ve ders motivasyonları ile öğretim materyaline ilişkin motivasyonlarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Fakültesi, İstanbul.
- Taşlıçay Arslan, Ş. (2019). *Web 2.0 araçlarının tanıtımının öğretmen adaylarının eğitim teknolojisi standartları özyeterliliği ve öğretim teknolojisine yönelik tutumlarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tatlı, Z. (2020). *Ölçme değerlendirme Web 2.0*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Telli Yamamoto G. ve Karamanlı Şekeroğlu, Ö. (2014). *Sosyal Medya ve Blog*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Teo, T., Sang, G., Mei, B., & Hoi, C. K. W. (2019). Investigating pre-service teachers' acceptance of Web 2.0 technologies in their future teaching: a Chinese perspective. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 530-546.

- Timmerman, T. A. (2000). Racial diversity, age diversity, interdependence, and team performance. *Small group research*, 31(5), 592-606.
- Topuz, A., & Göktaş, Y. (2015). Türk eğitim sisteminde teknolojinin etkin kullanımı için yapılan projeler: 1984-2013 dönemi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 8(2), 99.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2012). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Uzun Hazneci, Ö. (2019). Güncel Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Eğitim Alanında Kullanımı Üzerine Bir İnceleme. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Uluslararası 100.Yıl Eğitim Sempozyumu*, 26-28 Ekim 2019, Samsun, Türkiye, ss. 499-508.
- Vallely, K. S. A., & Gibson, P. (2018). Effectively Engaging Students on their Devices with the use of Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2).
- Web2araçları. (2020). Erişim 06 Ocak 2024 <https://web2araclari.com/2020/11/28/idroo-online-beyaz-tahta-araci/> adresinden alındı.
- Web2araçları. (2020). Erişim 14 Ocak 2024 <https://web2araclari.com/2020/11/17/twiddla/> adresinden alındı.
- Web2araçları. (2020). Erişim 21 Ocak 2024 <https://web2araclari.com/2020/08/15/hihaho/> adresinden alındı.
- Web2araçları. (2020). Erişim 06 Ocak 2024 <https://web2araclari.com/2020/08/13/gliffy/> adresinden alındı.
- Webtekno (2019). Erişim 8 Şubat 2024, <https://www.webtekno.com/beyaz-pano-nedir-nasil-kullanilir-h79346.html> adresinden alındı.
- Wordart, (b.t). Erişim 8 Şubat 2024, <https://egitiminyeniyuzuweb20araclari.wordpress.com/wordart/> adresinden alındı.
- Wordmint, (b.t). Erişim 14 ocak 2024, <https://web2araclari.com/2020/11/27/wordmint/> adresinden alındı.
- Yaylak, E. (2010). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnternet Tabanlı Öğretim Yönteminin Ders Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Yesiltas, E. (2016). An Analysis of Social Studies Teachers' Perception Levels Regarding Web Pedagogical Content Knowledge. *International Education Studies*, 9(4), 108-123.
- Yeşiltaş, E., & Turan, R. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimine Yönelik Geliştirilen Bilgisayar Yazılımının Akademik Başarı Ve Tutuma Etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2015(5), 1-23.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, F. B., Karakoc-Topal, O., & Aydın, S. Ö. (2021). DNA konusunun Web 2.0 araçlarının entegre edildiği laboratuvar yöntemi ile öğretimi. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 10(1), 16-36.
- Yılmaz, İ. (2022). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Web 2.0 Araçlarının Kullanımının Akademik Başarı ve Derse Yönelik Tutuma Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Yükseltürk, E. & Ercan T. (2016); *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri Teoriler*. Pegem Akademi, Ankara.
- Zengin, M., Şengel, E., & Özdemir, M. A. (2018). Research trends in mobile learning in education. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 7(1), 18-35.

EKLER

Ek 1. Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu

FIRAT ÜNİVERSİTESİ BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi Kübra Melis AVCU tarafından yürütülen “Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi” adlı araştırmaya davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkında sahipsiniz. Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz biçimde yorumlanacaktır. Size verilen formlardaki soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

1. Çalışmaya Katılım Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkânı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım. Bana, çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak da anlatıldı.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullarda söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Kendi el yazısı ile):

Adı-Soyadı
İmzası:

Araştırmacının:

Adı-Soyadı: Kübra Melis AVCU
İmzası:

Ek 2. Akademik Başarı Testi

7. SINIF KÜLTÜR VE MİRAS AKADEMİK BAŞARI TESTİ

AD-SOYAD:

PUAN:

NUMARA:

1.



Osmanlı Beyliği'nin Söğüt ve çevresinde bir uç beyliği olarak kurulmuş olması onlara önemli avantajlar sağlamıştır. Bu bölge hem önemli ticaret yolları üzerindedir hem de Moğol baskısından uzaktır. Üstelik zayıf durumda olan Bizans İmparatorluğu'na da komşudur. Bu faktörler Osmanlı'nın hızla güçlenmesini sağlamıştır.

Buna göre parçada Osmanlı Beyliği'nin hızlı büyüme nedenlerinden hangisine vurgu yapılmıştır?

- A) Askerî açıdan güçlü olması
- B) Padişahların yetenekli olması
- C) Coğrafi konumunun elverişli olması
- D) Çevredeki beylikler tarafından desteklenmesi

2. Aşağıdakilerden hangisinde iskân siyaseti doğru olarak tanımlanmıştır?

- A) Devşirme kökenlilerden ordu oluşturulmasıdır.
- B) Rumeli'de fethedilen topraklara Anadolu'dan getirilen Türkmenlerin yerleştirilmesidir.
- C) Gayrimüslim vatandaşlardan baş vergisinin alınmaya başlanmasıdır.
- D) Devlet sınırlarının genişlemesine bağlı olarak ülkenin illere ayrılmasıdır.

3.



Tabloya aşağıdaki başlıklardan hangisi yazılmalıdır?

- A) Kapıkulu Piyadeleri
- B) Tımarlı Sipahiler
- C) Akıncılar
- D) Eyalet Askerleri

4.

Osmanlı Devleti'nde en önemli kesim askerî sınıftı. Osmanlı Devleti'nde sınırların genişlemesiyle birlikte bu sınıf önem kazandı.

Aşağıdakilerden hangisi askerî sınıf arasında yer almaz?

- A) Yeniçeriler
- B) Tımarlı Sipahiler
- C) Akıncılar
- D) Ahiler

5.

Osmanlı Devleti bir yerin fethinden hemen sonra şehre "kadı" atardı.

Bu uygulama Osmanlı Devleti'nin aşağıdaki alanlardan hangisine verdiği önemi gösterir?

- A) Askerî
- B) Ekonomi
- C) Siyasi
- D) Adalet

6.

Yavuz Sultan Selim Dönemi'nde;

- I. Haliçte bir tersane inşa edildi.
- II. Şam, Kudüs ve Kahire gibi İslam dünyasının önemli merkezlerinden alim ve sanatkarlar İstanbul'a getirildi.

Bu gelişmelere göre sırasıyla aşağıdaki alanlarda hangisinde çalışma yapıldığı söylenebilir?

- A) Donanma-Siyasi
- B) Ekonomik-Siyasi
- C) Donanma-Kültür
- D) Sağlık-Kültür

7.

Aşağıdaki fetihlerden hangisi Osmanlıların Akdeniz ticaretini kontrol altına almasına katkı sağlamıştır?

- A) Trabzon
- B) İstanbul
- C) Kırım
- D) Kıbrıs

8.

Orta Çağ boyunca Katolik Kilisesi amacından uzaklaşmıştı. Vatikan Sarayı'nda oturan papalar, kendilerini Hz. İsa'nın yeryüzündeki vekili olarak görüyorlardı. Kilise ve din adamları çok zenginleşmiş ve oldukça geniş topraklara sahip olmuşlardı.

Bu durum Avrupa'da aşağıdakilerden hangisinin yaşanmasına neden olmuştur?

- A) Reform
- B) Rönesans
- C) Coğrafi Keşifler
- D) Sanayi İnkılabı

Ek 3. Akademik Başarı Testi

9. Osmanlı Devleti'nin başkenti İstanbul için yangın büyük bir afet idi. 18. yüzyıla kadar yangınlarla mücadele edecek bir teşkilatın olmaması ve İstanbul'daki evlerin genellikle ahşap olması nedeniyle şehirde çıkan yangınlar hızla yayılıyor ve yangınlara zamanında müdahale edilmediği için pek çok insan evsiz kalıyordu.

Bu durum aşağıdakilerden hangisinin kurulmasını zorunlu hâle getirmiştir?

- A) Tulumbacı Ocağı B) Posta Nezareti
C) Memleket Sandığı D) Darülfünun

10. Kristof Kolomb yolculuğa çıkarken yaptırdığı Santa Maria (Santa Maria) adlı, okyanus şartlarına dayanıklı gemisine güveniyordu. Elinde Martellus'un (Martelyus) çizdiği harita ve yanındaki pusula sayesinde kaybolmayacağı düşüncesi ile denize açıldı ve sürekli batıya doğru ilerledi.

Verilen bilgiler aşağıdaki gelişmelerden hangisiyle ilgilidir?

- A) Haçlı Seferleri B) Coğrafi Keşifler
C) Reform Hareketleri D) Fransız İhtilali

11. Osmanlı Devleti'nin kısa sürede büyümesinin nedenlerinden bazıları şunlardır:

- I. Kurulduğu yer itibarıyla karışıklık içinde bulunan Bizans'a komşu olması
II. Hristiyan Bizans'a karşı gaza ve cihat duygusuyla hareket edilmesi
III. Topraklarının tek elden yönetilmesi

Buna göre Osmanlı Devleti'nin büyüme nedenleri ve alan eşleştirmesi aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak yapılmıştır?

I	II	III
A) Coğrafi	Siyasi	Dinî
B) Coğrafi	Dinî	Siyasi
C) Dinî	Siyasi	Sosyal
D) Siyasi	Coğrafi	Dinî

12. Osmanlı Beyliği'nin kurulduğu sırada Anadolu'da ve Balkanlarda güçlü devletler yoktu. Osmanlı, bir uç beyliği olarak Bizans sınırında kurulmuştu. Kurulduğu bölge önemli ticaret yolları üzerindeydi.

Bu durum Osmanlı Beyliği'nin büyümesinde,

- I. Kurulduğu coğrafyanın sağladığı avantajlar
II. Bölgenin ekonomik avantajları
III. Komşu devletlerin siyasi durumu

faktörlerinden hangisi ya da hangilerinin etkili olduğunu gösterir?

- A) Yalnız II. B) I ve II.
C) I ve III. D) I, II ve III.

- 13.



Yıldırım ile Timur arasında yapılan Ankara Savaşı'nda Yıldırım Bayezid, savaşı kaybederek esir düştü. Timur, Anadolu'daki beyliklere topraklarını geri verdi. Yıldırım'ın oğulları arasında 11 yıl sürecek olan taht kavgalarının yaşandığı padişahsız bir dönem başladı.

Öğretmenin anlattıklarına göre aşağıdakilerden hangisine ulaşamaz?

- A) Anadolu siyasi birliğinin bozulduğuna
B) Fetret Devri'nin yaşandığına
C) Monarşi anlayışının güçlendiğine
D) Devlette otorite boşluğu yaşandığına

14. Kuruluş Dönemi'nde yaşanan askerî olaylardan hangisinin Osmanlı'nın Balkanlardaki hakimiyet alanının korunmasına ve genişlemesine doğrudan katkı sağladığı söylenemez?

- A) Karesioğulları Beyliği'ne son verilmesi
B) II. Kosova Savaşı'nda Haçlılara karşı galip gelmesi
C) Varna Savaşı'nda Haçlı ordusunun bozguna uğratılması
D) Niğbolu Savaşı'nda Haçlıların mağlup edilmesi

15. Osmanlı'nın Balkanların fethi için yaptığı savaşlardan biridir. İntikam isteyen Haçlıları II. Murat tekrar yenilgiye uğrattı. Bu savaş ile Avrupalıların Türkleri Balkanlardan çıkarma ümidi kalmadı.

Hakkında bilgi verilen savaş aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Sırpsındığı Savaşı
B) I. Kosova Savaşı
C) Niğbolu Savaşı
D) II. Kosova Savaşı

16.



Kapıkulu ocağının en saygın olan ocağıydı. Bu askerler savaşta padişahın yanında bulunur, diğer zamanlarda başkenti korurlardı.



Osmanlı ordusunda devşirme sistemine göre alınıp eğitilen ve doğrudan padişaha bağlı maaşlı askerlerdi.

Verdikleri bilgiye göre bu öğrencilerin Osmanlı ordusunun hangi bölümü hakkında sohbet ettikleri söylenebilir?

- A) Tımarlı sipahiler B) Yeniçeriler
C) Akıncılar D) Azaplar

17.



Diagramda numaralandırılarak boş bırakılan yerlere hangi divan görevlileri yazılmalıdır?

- I II
- A) Şeyhülislam Kaptanıderya
B) Kaptanıderya Şeyhülislam
C) Şeyhülislam Reisülküttap
D) Kazasker Kaptanıderya

18. Osmanlı Devleti fethedilen topraklarda kalıcı olmak için istimâlet politikası uygulayarak halkın inancına, yaşam biçimine saygı ve hoşgörü göstermiştir. Bu politikanın amacı ...

Yukarıdaki cümle aşağıdakilerden hangisiyle devam ettirilirse **yanlış** olur?

- A) fethedilen topraklardaki insanların devlete olan bağlılıklarını artırmaktır.
B) fetihlerin kalıcı olmasını sağlamaktır.
C) toplumda din birliği oluşmasını sağlamaktır.
D) toplumda huzur ve hoşgörü ortamının oluşmasını sağlamaktır.

19.

İstanbul'un Fethinin Nedenleri		
Anadolu ve Rumeli toprakları arasındaki bütünlüğün sağlanmak istenmesi	Karadeniz ticaret yolunun kontrolünün sağlanmak istenmesi	Hız. Muhammed'in İstanbul'un fethi ile ilgili hadisinin gerçekleştirilmek istenmesi
Alan	Alan	Alan
...I...	...II...	...III...

Boş bırakılan yerlere sırasıyla aşağıdakilerden hangileri yazılmalıdır?

- I II III
- A) Kültürel Siyasi Dinî
B) Dinî Kültürel Siyasi
C) Siyasi Ekonomik Dinî
D) Ekonomik Dinî Siyasi

20. Aşağıdakilerden hangisi Mısır'ın fethinin doğrudan ekonomik sonuçları arasında yer alır?

- A) Osmanlı, Baharat Yolu'nu denetim altına aldı.
B) Halifelik Osmanlı Devleti'ne geçti.
C) Kutsal emanetler Osmanlı Devleti'ne geçti.
D) Memlûk Devleti sona erdi.

21. Fatih Sultan Mehmet;
- Cenevizlilerden Amasra'yı,
 - Candaroğullarından Kastamonu ve Sinop'u,
 - Bizans hanedanına mensup Komnenlerden de Trabzon'u aldı.

Fatih Sultan Mehmet bu fetihlerle,

- I. Anadolu'da Türk siyasi birliğini sağlamak
- II. Karadeniz ticaretinin kontrolünü ele geçirmek
- III. Osmanlı hâkimiyet alanını genişletmek

amaçlarından hangilerini gerçekleştirmek istemiştir?

- A) I ve II.
- B) I ve III.
- C) II ve III.
- D) I, II ve III.

22. I. Karadeniz Osmanlı denizi haline dönüştü.
II. Osmanlı Akdeniz'de en büyük güç haline geldi.
Yukarıda verilen gelişmeler sırasıyla aşağıdaki olayların hangisinin sonuçlarıyla ilgilidir?

- | I | II |
|--------------------|----------------------|
| A) Kırım'ın fethi | Preveze Deniz Zaferi |
| B) Kırım'ın fethi | Rodos'un fethi |
| C) Kıbrıs'ın fethi | Preveze Deniz Zaferi |
| D) Rodos'un fethi | Kırım'ın fethi |

23. **Aşağıdakilerden hangisi Sanayi İnkılabı'nın Osmanlı Devleti'ne etkilerinden biri değildir?**

- A) Yerli tüccarların Avrupalı tüccarlara karşı rekabet gücü kalmadı.
- B) Yerli üretim azalarak dışa bağımlılık arttı.
- C) Osmanlı Devleti, Avrupalı devletlerin pazarı haline geldi.
- D) Osmanlı Devleti, Avrupalılarla sömürgecilik rekabetine girdi.

24. **Orhan Bey Dönemi'ne ait aşağıdaki gelişmelerden hangisi Osmanlı Devleti'nde eğitime önem verildiğine kanıt olarak gösterilebilir?**

- A) Divan teşkilatının kurulması
- B) Vezir atamasının yapılması
- C) İznik'te ilk medresenin açılması
- D) Düzenli ordunun kurulması

25. Tarih boyunca birçok kez kuşatılan İstanbul, özellikle üç tarafının denizle çevrili olması ve bu durumun savunmayı kolaylaştırması nedeniyle alınamamıştır.

Buna göre İstanbul'un alınamama sebebi aşağıdaki alanlardan hangisiyle ilgilidir?

- A) Ekonomik
- B) Jeopolitik
- C) Dini
- D) Askeri

Ad - Soyad

A	B	C	D		A	B	C	D
1	☐	☐	☐	☐	16	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	17	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	18	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	19	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	20	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	21	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	22	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	23	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	24	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	25	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐				
12	☐	☐	☐	☐				
13	☐	☐	☐	☐				
14	☐	☐	☐	☐				
15	☐	☐	☐	☐				

Form ID: 10010254000

KÜBRA MELİS AVCU

Ek 4. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

SOSYAL BİLGİLER DERSİNE YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ

Değerli öğrenci,

Aşağıda, Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumunuzu belirlemek amacıyla 35 adet tutum ifadesi verilmiştir. Lütfen her bir ifadeyi dikkatle okuyunuz. İfadede yer alan görüş ya da duygunun size ne kadar uygun olduğunu, ifadenin karşısında bulunan bölüme çarpı (X) işareti koyarak belirtiniz. Eğer ifade size çok uygunsa “çok uygun” (ÇU), ifade size uygunsa “uygun” (U), ifadenin size uygun olup olmadığı konusunda kararsızsanız “kararsızım” (KS), ifade size uygun değilse “uygun değil” (UD), ifade size hiç uygun değilse “hiç uygun değil” (HU) bölümüne işaret koyunuz. Her bir madde için tek yanıt veriniz. Belirteceğiniz görüşler, yalnızca araştırma amacıyla kullanılacaktır. Lütfen hiçbir maddeyi boş bırakmayınız. Bilimsel bir çalışmaya yaptığınız katkı için teşekkür ederim.

AŞAĞIDAKİ İFADELER, SOSYAL BİLGİLER DERSİNE YÖNELİK DÜŞÜNCELERİNİZE NE KADAR UYGUNDUR?	Çok Uygun	Uygun	Kararsızım	Uygun Değil	Hiç Uygun Değil
1.Sosyal Bilgiler, sevdiğim bir derstir					
2.Sosyal Bilgiler dersi ilgimi çeker					
3.Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerimin bir yararı olduğuna inanmıyorum					
4.Sosyal Bilgiler, sıkıcı bir derstir					
5.Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersini çalışmaktan hoşlanırım					
6.Sosyal Bilgiler dersini eğlenceli buluyorum					
7.Sosyal Bilgiler dersi konularını çalışmak canımı sıkır					
8.Sosyal Bilgiler dersi beni rahatlatır					
9.Sosyal Bilgiler dersi konularıyla ilgili gezilere katılmaktan hoşlanırım					
10.Sosyal Bilgiler, en az sevdiğim derstir					
11.Sosyal Bilgiler dersini saatlerce çalışsam bıkmam					
12.Sosyal Bilgiler dersi beni korkutur					
13.Sosyal Bilgiler dersinde kendime olan güvenimin arttığını hissedirim					
14.Sosyal Bilgiler kitaplarını, ders saatleri dışında okumaktan hoşlanmam					
15.Sosyal Bilgiler dersi sınavlarına çalışmaktan zevk alırım					
16.Sosyal Bilgiler dersi bitince üzüntü duyarım					
17.Sosyal Bilgiler dersi konularıyla ilgili araştırma yapmaktan hoşlanmam					
18.Sosyal Bilgiler, gereksiz bir derstir					
19.Sosyal Bilgiler konularıyla ilgili olduğundan müzelere gitmekten hoşlanmam					
20.Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerimi tekrar etmekten hoşlanırım					
21.Sosyal Bilgiler dersi saatleri az olursa mutlu olurum					
22.Sosyal Bilgiler dersinin önemli bir ders olduğuna inanırım					
23.Diğer dersler yerine Sosyal Bilgiler dersine girmeyi tercih ederim					
24.Sosyal Bilgiler dersi konularını çalışırken yorgunluk hissedirim					
25.Arkadaşlarımla Sosyal Bilgiler konuları hakkında konuşmaktan zevk alırım					
26.Sosyal Bilgiler dersi sınavlarına çalışmaktan hoşlanmam					
27.Sosyal Bilgiler dersi konularıyla ilgili araçlar hazırlamaktan hoşlanmam					
28.Sosyal Bilgiler dersinin ülkeme olan sevgimi artırdığına inanırım					
29.Sosyal Bilgiler dersinde farklı kültürleri tanımaktan hoşlanırım					
30.Sosyal Bilgiler dersinin karşılaştığım sorunları çözmemi kolaylaştırdığına inanırım					
31.Sosyal Bilgiler dersinin hoşgörülü olmamı sağladığına inanırım					
32.Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerimin gelecek yaşamımı kolaylaştıracağına inanırım					
33.Sosyal Bilgiler dersi konularıyla ilgili film izlemekten hoşlanmam					
34.Sosyal Bilgiler dersi olmasa okula daha istekli geleceğime inanıyorum					
35.Sosyal Bilgiler dersinde sık sık saate bakma ihtiyacı hissedirim					

Ek 5. Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği

Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği

Sevgili Öğrenci,

Bu form, sizlerin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin motivasyonunuzu ölçmek için geliştirilmiştir. Her cümleyi dikkatlice okuduktan sonra, cümleye ne derecede katıldığınızı belirtmek için size en uygun olan seçeneği **çarpı işareti (X)** koyarak işaretleyiniz. Lütfen her maddeyi işaretlemeye özen gösteriniz. Yardım ve katkılarınız için teşekkürler.

	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
1. Sosyal Bilgiler dersinde sorulan soruları herkesten önce cevaplamak isterim.					
2. Sosyal Bilgiler dersiyile ilgili merak ettiklerimi öğrenmek için araştırma yaparım.					
3. Sosyal Bilgiler dersinde aktif bir öğrenci olmak istemem.					
4. Sosyal Bilgiler dersindeki etkinliklere gönüllü olarak katılırım.					
5. Sosyal Bilgiler konuları ile ilgili fikir sahibi olmak için gayret göstermem.					
6. Sosyal Bilgiler dersinde yüksek notlar almak için çabalamam.					
7. Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olursam, kendim i iyi hissederim.					
8. Sosyal Bilgiler dersine, ailemin baskısıyla çalışırım.					
9. Sevilen bir öğrenci olmak için Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
10. Sosyal Bilgiler dersindeki başarılarımı la ömek gösterilmek istemem.					
11. Sosyal Bilgiler dersinde başarısız olursam üzülmem.					
12. Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak için zevkle çalışırım.					
13. Sosyal Bilgiler dersindeki etkinliklerde görev almak istemem.					
14. Sosyal Bilgiler ders kitabımı merakla incelerim.					
15. Sosyal Bilgiler dersine, arkadaşlarımdan bana önermelerini istediğim için çalışırım.					
16. Arkadaşlarımdan bilmedikleri soruları bana sormaları için Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
17. Sosyal Bilgiler dersine öğretmenimin gözüne girmek için çalışırım.					
18. Sosyal Bilgiler dersinde, sınıftaki en başarılı öğrenci olmak benim için önemlidir.					
19. Sosyal Bilgiler dersindeki sorumluluklarımı yerine getirmek hoşuma gider.					
20. Sosyal Bilgiler dersine öğretmenim beni takdir etmesi için çalışırım.					
21. Arkadaşlarımdan beni daha çok sevsin diye Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
22. Sosyal Bilgiler dersini, yeni şeyler öğrenmek için dikkatle takip ederim.					
23. Sosyal Bilgiler dersine çalışmayı önemsemem.					

İZİN BELGELERİ

Ek 6. Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 03.04.2023-15468



T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER
ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER
ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
KARARLARI

Oturum Tarihi
30.03.2023

Oturum Saati
10:00

Oturum Sayısı
2023/07

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu 30.03.2023 tarihinde saat 10:00'da Kurul Başkanı Prof. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ başkanlığında, aşağıda imzaları bulunan kurul üyelerinin katılımlarıyla toplanarak gündemdeki konuları görüşmüş ve aşağıdaki kararları almıştır.

Karar 9: Üniversitemiz Eğitim Fakültesi öğretim üyesi Doç. Dr. Özlem ÇAKAR ÇELİK'in sorumlu araştırmacı olduğu ve doktora öğrencisi Kübra Melis AVCU'ya ait, "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" başlıklı çalışma etik Kurulumuzda görüşülmüş olup; çalışmanın etik kurallara uygun olduğuna oy birliğiyle karar verilmiştir.

Kurul Üyeleri:

Prof. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ

Prof. Dr. Sebahattin DEVECİOĞLU

Prof. Dr. Süleyman İLHAN

Prof. Dr. Kenan PEKER

Prof. Dr. İrfan EMRE

Prof. Dr. Taner YILDIRIM

Prof. Dr. Rıfat BİLGİN

Doç. Dr. Haki PEŞMAN

Doç. Dr. Yunus Emre KARAKAYA

Doç. Dr. Ayşe Ülkü KAN

Doç. Dr. Serkan BİÇER

Prof. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Sebahattin DEVECİOĞLU

Prof. Dr. Süleyman İLHAN

Prof. Dr. Kenan PEKER

Prof. Dr. Taner YILDIRIM

Prof. Dr. Rıfat BİLGİN

Prof. Dr. İrfan EMRE

Doç. Dr. Haki PEŞMAN

Doç. Dr. Yunus Emre KARAKAYA

EK 7. Araştırma İzin Belgeleri

	
T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü	
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU	
ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Kübra Melis AVCU
Kurumu / Üniversitesi	Fırat Üniversitesi
Araştırma Yapılacak İl	Elazığ
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi	Müdürlüğümüze bağlı TOKİ Fırat Ortaokulu
Araştırmanın Konusu	"Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi "
Üniversite/Kurum Onayı	Var (2023/07)
Araştırma/Proje/Tez Önerisi	Tez (Doktora)
Veri Toplama Araçları	Anket, Başarı Testi, Uygulama
Görüş İstenilecek Birim/Birimler	
KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
MEB'e Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri 2020/2 Sayılı Genelgesine bağlı olarak komisyon tarafından başvuru değerlendirilmiştir. Çalışmanın; eğitim- öğretimi aksatmama şartıyla, gönüllülük ilkesine bağlı kalınarak, okul yöneticilerinin bilgisi ve izni dâhilinde, 2023 - 2024 eğitim ve öğretim yılı içerisinde 16/10/2023 – 30/11/2023 tarihleri arasında Müdürlüğümüze bağlı TOKİ Fırat Ortaokulu'nda öğrenim gören 7. Sınıf öğrencilerine yönelik ders saatleri dışında uygulanması uygun görülmektedir.	
KOMİSYON KARARI	Oybirliği ile alınmıştır. UYGUNDUR.
Muhalif Üyenin Adı Soyadı ve Gerekçesi	



T.C.
ELAZIĞ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-79137285-
Konu : Anket Uygulama İzni
(Kübra Melis AVCU)

FIRAT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi : a) 05.05.2023 tarihli ve 320534 sayılı yazınız.
b) Valilik Makamının 11.10.2023 tarih ve 86741176 sayılı onayı.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi doktora programı öğrencisi Kübra Melis AVCU'nun, "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" başlıklı tez çalışmasına veri toplamak için izin isteği ilgi (a) yazınız ile Müdürlüğümüze bildirilmiştir.

Söz konusu uygulamanın Müdürlüğümüze bağlı TOKİ Fırat Ortaokulu'nda öğrenim gören 7. sınıf öğrencilere yönelik uygulanabilmesi için Valilik Makamından alınan ilgi (b) onay ve anket örnekleri yazımız ekinde sunulmuştur.

Bilgilerinize arz ederim.

Mehmet YİĞİT
Millî Eğitim Müdürü

Ek:
1 Adet Makam Onayı (1 Sayfa)
1 Adet Anket (2 Sayfa)

Adres :
Telefon No :
E-Posta :
Kep Adresi : meo@ba01.kay.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meo-beyis>

Bilgi için:
Ünvan : Mesai
İletişim Adresi : Faks:





T.C.
ELAZIĞ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-79137285-44-86741176
Konu : Anket Uygulama İzni
(Kübra Melis AVCU)

11/10/2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21/01/2020 tarih ve 81576613-10.06.02-E.1563890 (2020/2) sayılı genelgesi.
b) Fırat Üniversitesi'nin 05.05.2023 tarihli ve 320534 sayılı yazısı.

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi doktora programı öğrencisi Kübra Melis AVCU'nun, Doç. Dr. Özlem ÇAKAR ÇELİK danışmanlığında yürüttüğü "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" isimli tez çalışmasına veri toplamak için izin isteği ilgi (b) yazı ile Müdürlüğümüze bildirilmiştir.

Konu ile ilgili olarak ilgi (a) genelge çerçevesinde Müdürlüğümüz bünyesinde oluşturulmuş Bilimsel Araştırma İzni Değerlendirme Komisyonu 04/10/2023 tarihinde Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesi Ar-Ge Biriminde toplanarak başvuru hakkında gerekli incelemeyi yapmıştır. Söz konusu uygulamanın Müdürlüğümüze bağlı TOKİ Fırat Ortaokulu'nda öğrenim gören 7. Sınıf öğrencilerinden gerekli verilerin temin edilmesine yönelik **ders saatleri dışında** gönüllülük esasına dayalı olarak, okul idaresinin de izni doğrultusunda çalışmaların, eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde **16/10/2023-30/11/2023** tarihleri arasında uygulamaya dahil edilen konularla sınırlı kalma şartıyla gerçekleştirilmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Mehmet YİĞİT
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Armağan YAZICI
Vali a.
Vali Yardımcısı

Adres :

Telefon No :

E-Posta :

Kep Adresi : meq@elazil.gov.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meh-elaz>

Bilgi için:

Uygun : Mehmet

İnternet Adresi: Faks



Bu belge güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır. <https://www.turkiye.gov.tr/meh-elaz> adresinden 2655-9C85-353B-A751-095F kodu ile teyit edilebilir.



T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Genel Sekreterlik

Sayı : E-80802877-044-320534
Konu : Anket Uygulama İzni (Kübra Melis
AVCU)

05.05.2023

ELAZIĞ İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi doktora programı öğrencisi Kübra Melis AVCU'nun, "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" isimli tez çalışması kapsamında; 2023-2024 eğitim-öğretim yılı güz döneminde, 01.10.2023 ile 30.11.2023 tarihleri arasında, Elazığ İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı TOKİ Fırat Ortaokulu'nda öğrenim gören 7. sınıflarda veri toplayabilmesi talebinin uygun görülmesi halinde, gerekli iznin verilmesi hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Fahrettin GÖKTAŞ
Rektör

Ek: Yazı (25 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu : B55N6LDJAL, Pın Kodu : 24772 Belge Takip Adresi : <https://belge.gib.gov.tr/belge/yek=559226aD-B55N6LDJAL&iz=320534>
Adres: Fırat (üniversitesi) Rektörlüğü 23719 ELAZIĞ/TÜRKİYE Belge için Cihaz: GÜNEŞLİ
Telefon 0 (424) 237 90 00 Faks 0 (424) 0 Ücretsiz Sef
Elektronik Ağ: <http://www.firat.edu.tr>

Tel No: 0424 237 00 00 (Dahili No: 8162)





03.05.2023-319886

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Eğitim Fakültesi Dekanlığı
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Sayı : E-74846430-105.01.04-319886
Konu : Doktora(Kübra Melis AVCU)

03.05.2023

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜNE

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı,Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Kübra Melis AVCU'ya alt "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına,Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" isimli tez çalışmasıyla ilgili olarak 2023-2024 Güz döneminde ve 01.10.2023 ile 30.11.2023 tarihleri arasında Elazığ İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Toki Fırat Ortaokulunda öğrenim gören 7. sınıflarda veri toplayabilmesi için Elazığ İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerine arz ederim.

Prof. Dr. Şener DEMİREL
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Başkanı

Ek:

- 1- Anket İzin Öneri Formu
- 2- MEB Başvuru Onay
- 3- Veri Toplama Araçları
- 4- Etik Kurul
- 5- Okul Listesi
- 6- Tez Konusu Öneri Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSCN63KDRL Pin Kodu: 49062

Adres: Fırat Üniversitesi Kâğıthane 23119 ELAZIĞ, TÜRKİYE
Telefon: 0 (424) 237 00 00 Faks: 0 424 2322777
Elektronik Ad: <http://www.firat.edu.tr>

<https://arkiv.egitim.gov.tr/ebd/ek-5392&cd=BSCN63KDRL&es=319886>

Belge Takip Adresi:

Belge için: Murat KELAY
Ünvanı: Bilgisayar İşlenmesi



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.



04.05.2023-320215

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Sayı : E-48668769-044-320215
Konu : Anketler-Kübra Melis AVCU

04.05.2023

GENEL SEKRETERLİĞE

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi doktora programı öğrencisi Kübra Melis AVCU'ya ait "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına,Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" isimli tez çalışmasıyla ilgili olarak 2023-2024 Güz döneminde ve 01.10.2023 ile 30.11.2023 tarihleri arasında Elazığ İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Toki Fırat Ortaokulunda öğrenim gören 7. sınıflarda veri toplayabilmesi için Elazığ İl Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerine arz ederim.

Prof. Dr. Ahmet TEKİN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Ek: Yazı (24 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSUN680AMF Pin Kodu : 65362

Belge Takip Adresi :

<https://yazici.gov.tr/belge?ek=5392&eD=BSUN680AMF&eS=120215>

Adres : Fırat Üniversitesi Rektörlüğü 23119 ELAZIĞ/TÜRKİYE

Tel: 0 (424) 237 00 00 Faks : 0 424 2122117

Elektronik Ağ : <http://www.firat.edu.tr>

Belge için : Abdullah MİLLÎ Açıknes

Unvanı : Sanatli İyici (1996)

Tel No : 4868



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK 8. Ölçek Kullanım İzni 1

Re: TEZ ÇALIŞMASI



İlke Evin Gencel

09:23



Kime: melis melis

Merhaba Melis,
Ölçeği kullanmandan mutluluk duyarım.
Başarılar diliyorum.
Prof. Dr. İlke EVİN GENCEL

melis melis

23 Eyl 2023 Cmt, 21:40 tarihinde şunu

yazdı:

İyi günler. Ben Kübra Melis Avcu Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri
Ens/Sosyal Bilgiler Öğretmenliği doktora öğrencisiyim. "Sosyal Bilgiler
Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının,
Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve
Motivasyonlarına Etkisi " adlı tez çalışmasında "Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik
Tutum Ölçeği" ölçeğini izninizle kullanmak istiyorum teşekkür ederim

Android için [Outlook](#) edinin

--

Prof. Dr. İlke EVİN GENCEL

EK 9: Ölçek Kullanım İzni 2

Yanıtla Tümüü yanıtla ... Yeni Outlook'u dı

Re: Tez çalışması



MEHMET NURİ GÖMLEKSİZ

09:03



Kime: melis melis

Merhaba Kübra,
Ölçeği araştırmada kullanabilirsin.
Selamlar
Prof. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ

melis melis

23 Eyl 2023 Cmt, 21:11 tarihinde şunu

yazdı:

İyi günler. Ben Kübra Melis Avcu Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ens/Sosyal Bilgi Öğretmenliği doktora öğrencisiyim. "Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Ders Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi " adlı tez çalışmasında "Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması" ölçeğini izninizle kullanmak istiyorum teşekkür ederim.

EK 10. Etkinlik Planı

Etkinlik No	1
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Genially Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	1 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.1. Tarihsel olay ve yorumlara dayanarak Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Genially
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli Harita
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1.Genially üzerinden bir etkileşimli harita hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplaması.

Etkinlik No	2
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Wordwall ve Educaplay Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Wordwall, Educaplay
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli oyunlar
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Wordwall ve Educaplay üzerinden bir etkileşimli oyun hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

Etkinlik No	3
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	ThingLink, Powtoon ve Prezi Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder. SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	ThingLink, Powtoon ve Prezi
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli harita, Etkileşimli Sunum
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. ThingLink, Powtoon ve Prezi üzerinden bir etkileşimli harita ve etkileşimli sunum hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

Etkinlik No	4
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Coggle ve Pictrama kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Coggle ve Pictrama
Eğitim Materyalleri	Zihin haritası ve Etkileşimli harita
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Coggle ve Pictrama üzerinden bir etkileşimli harita ve etkileşimli sunum hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanılmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplaması.

Etkinlik No	5
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Artsteps ve Quizlet Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	1 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Artsteps ve Quizlet
Eğitim Materyalleri	Sanal Müze, Etkileşimli Bulmaca
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Artsteps ve Quizlet üzerinden bir sanal müze, etkileşimli bulmaca 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

Etkinlik No	6
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Wordart, Popplet ve Puzzel.org Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.3. Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Wordart, Popplet ve Puzzel.org
Eğitim Materyalleri	Kelime bulutu, zihin haritası, etkileşimli bulmaca
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Wordart, Popplet ve Puzzel.org üzerinden bir Kelime bulutu, zihin haritası, etkileşimli bulmaca 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

Etkinlik No	7
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Powtoon ve Blendendplay Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Powtoon ve Blendendplay
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli sunum ve etkileşimli oyun
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Powtoon ve Blendendplay üzerinden bir Etkileşimli sunum ve etkileşimli oyun. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplaması.

Etkinlik No	8
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Chatterpix, Popplet ve Thinglink Kullanarak Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	2 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.3. Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar. SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Chatterpix, Popplet ve Thinglink
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli Video, Zihin Haritası ve Etkileşimli Harita
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Chatterpix, Popplet ve Thinglink üzerinden bir Etkileşimli Video, Zihin Haritası ve Etkileşimli Harita hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

Etkinlik No	9
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Google Slides ve Canva Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	1 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur SB.7.2.5. Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Google Slides ve Canva
Eğitim Materyalleri	Etkileşimli sunum
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Google Slides ve Canva üzerinden bir Etkileşimli sunum hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplaması.

Etkinlik No	10
Dersin Adı	Sosyal Bilgiler Dersi
Sınıf	7. Sınıf
Etkinlik Adı	Artsteps Ölçme ve Değerlendirme
Önerilen Süre	1 Ders Saati
Kazanım	SB.7.2.5. Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir.
Kullanılan Eğitim Teknolojisi	Artsteps
Eğitim Materyalleri	Sanal Gezi
Eğitim Sürecindeki Adımlar	1. Artsteps üzerinden bir sanal gezi hazırlama. 2. Konu için sorular belirleme. 3. Öğrencilere uygulamanın nasıl kullanmasıyla ilgili açıklamalar yapma. 4. Öğrencilerin soruları cevaplama.

EK 11: Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Etkinlik Görselleri





XIV-XVI. YÜZYILLARDA OSMANLI DEVLETİ SINIRLARI HARİTASI

ALMANYA LEHİSTAN RUSYA



II. Mehmet (1451-1491) (Fatih Sultan Mehmet)

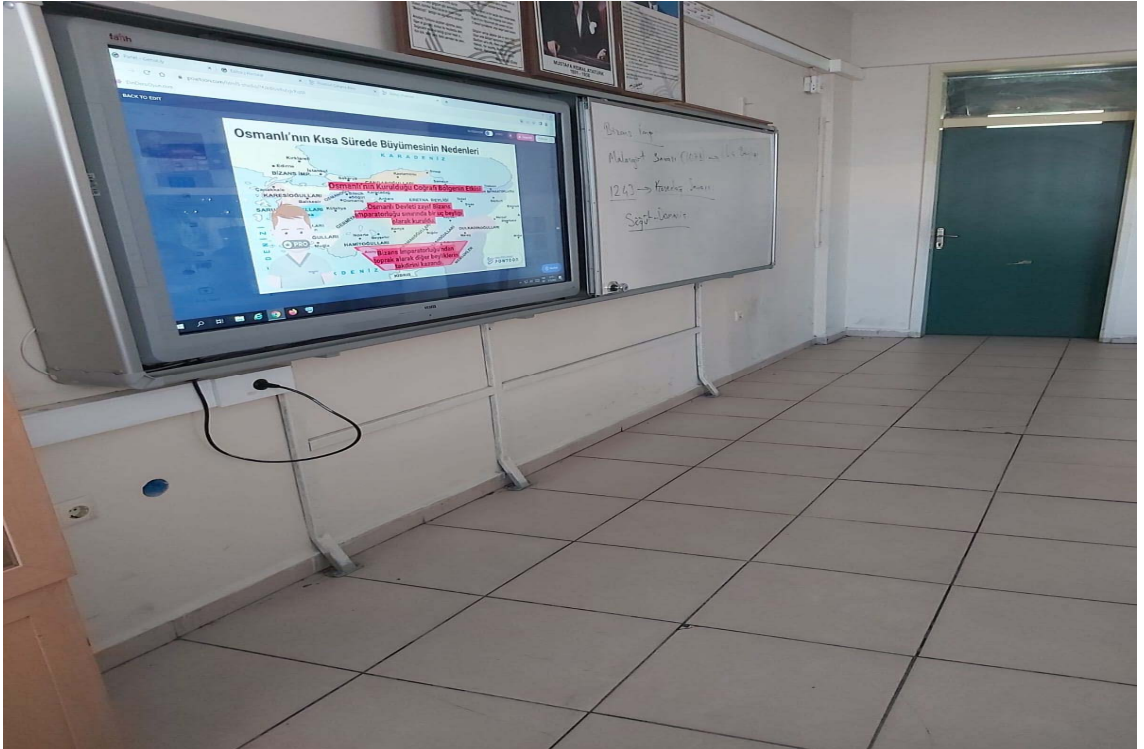
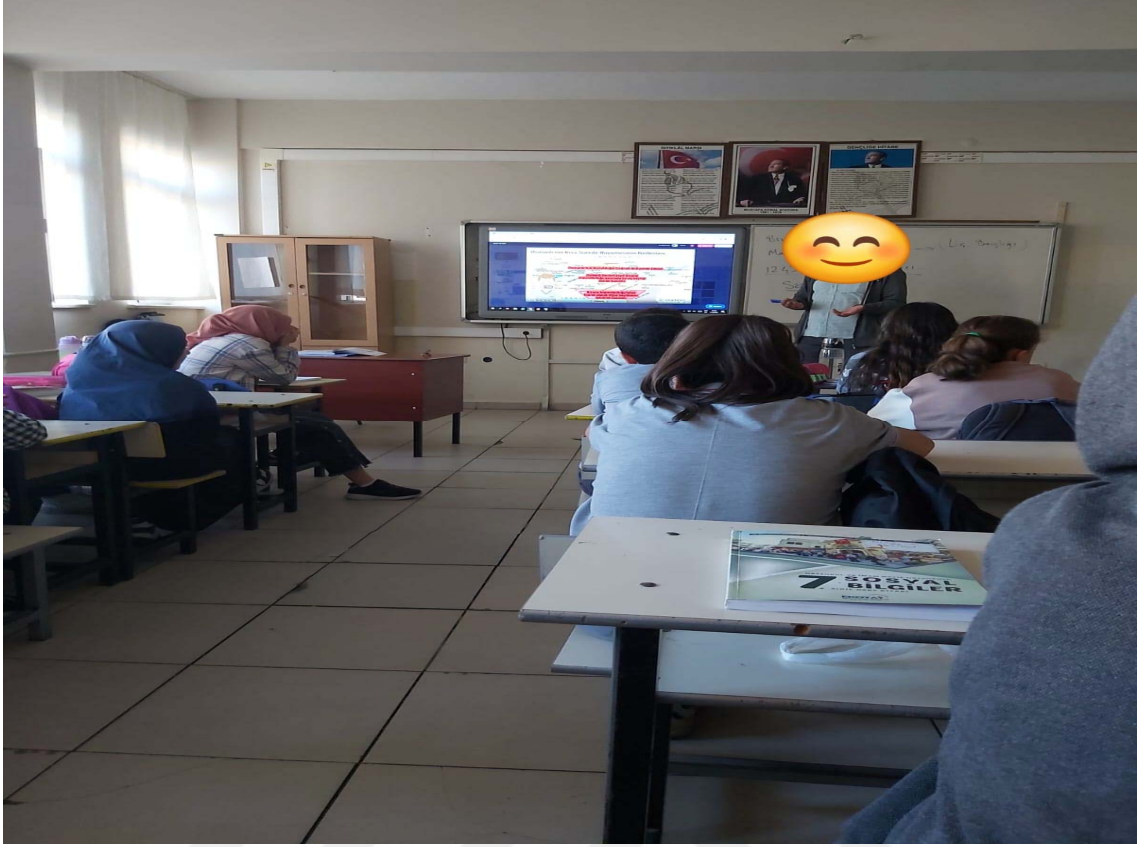
- Rumeli (Boğazkesen) Hisarı yapmıştır.
- İstanbul'un Fethi ile Osmanlı toprak bütünlüğü sağlamıştır. Bizans İmparatorluğu yıkılmış Karadeniz ve Ege'deki ticaret yolları kontrol altına alınmıştır.
- 1473 Otlukbeli Savaşı ile Doğu Anadolu'da güvenlik sağlanmıştır.
- Kırım'ın alınmasıyla Karadeniz "Türk Gölü" olmuştur.
- Venediklilere ticari imtiyazlar verilmiştir.
- İlk kez altın para basılmıştır.
- Devlet memuru ve yönetici yetiştirmek amacıyla Enderun Mektebi kurumsallaştırılmıştır.
- Bugünkü "İstanbul Üniversitesi" nin temeli olan Sahn-ı Şaman Medresesi kurulmuştur.
- Topkapı Sarayı inşa edilmiştir.
- Merkezi otoriteyi korumak amacıyla ilk Osmanlı kanunnamesi olan Kanunname-i Al-i Osman hazırlanmıştır. Böylece kardeş katli, cülus dağılımı, Müsadere Sistemi yasal hale gelmiştir.

Orhan B
II. Murat
Fatih Su
II. Bayez
Yavuz Su

genially Student

Altın Süleyman Dönemi
Eski Gelişmeler

0 440 880 km

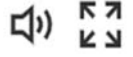


0:13

 Ben Nişancı	 Ben Sadrazam		• Divân-ı Hümâyûn'da alınan kararların yazışmalarını yürüten görevliyim. • Padişahın ferman ve be- ratlarına "padişahın tuğra- sını" çekerim. • Kalemîye sınıfındayım.	 Ben Defterdar	• Mali (ekonomik) işlerden sorumluyum. • Kalemîye sınıfındayım.
 Ben Kazasker			• Padişahın mutlak vekilim. • Padişahın sonra en yetkili devlet adamıyım. • Seyfiye sınıfındayım.		• Sadrazamın verdiği görev- leri yerine getiririm. • Sadrazamdan sonraki en yetkili kişiyim. • Tek vezir ben değilim. • Divân-ı Hümâyûn'da bir- den fazla vezir bulunur. • Seyfiye sınıfındayım.
 Ben Vezir			• Eğitim ve adaletten sorum- luyum. • Müderris ve kadıların ata- malarını yaparım. • İlmiye sınıfındayım.		



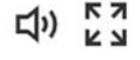
Cevapları gönder



0:29

♥♥♥ ✓ 0

Mohaç Meydan
Savaşı ile Macaristan
Osmanlı hakimiyetine
girmiştir



0:30



KAPIKULU PİYADELERİ



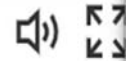
KAPIKULU SÜVARİLERİ



EYALET ASKERLERİ



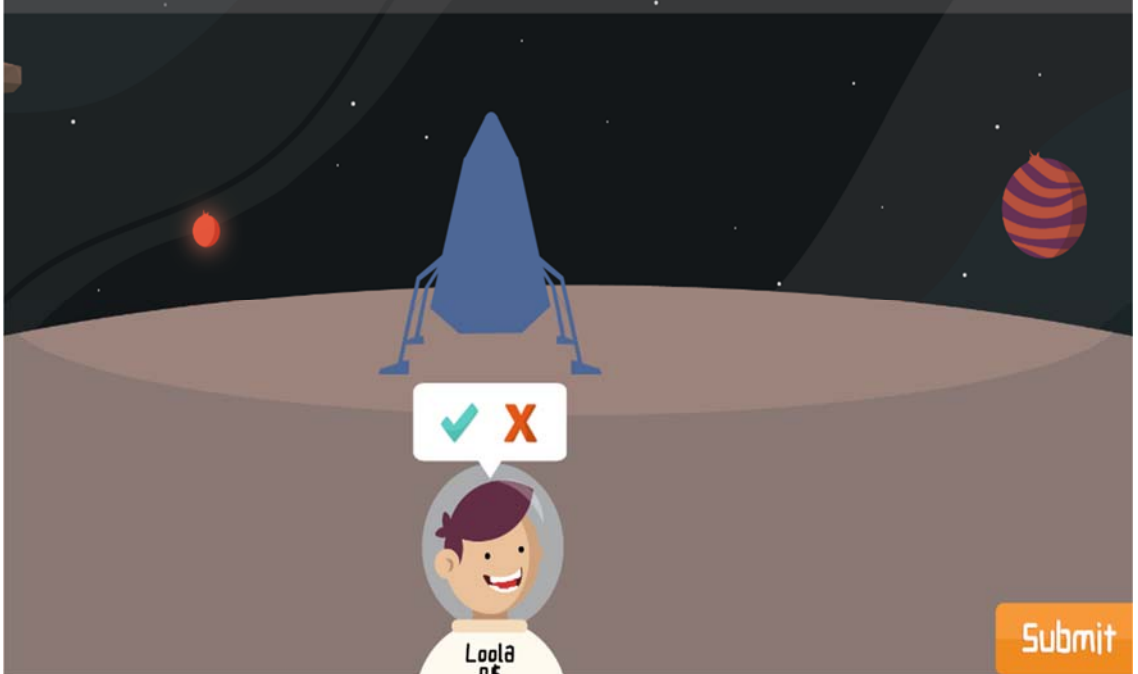
Cevapları gönder





İstanbul'u fethetmek için yapılan topların ismi nedir?

Space Store

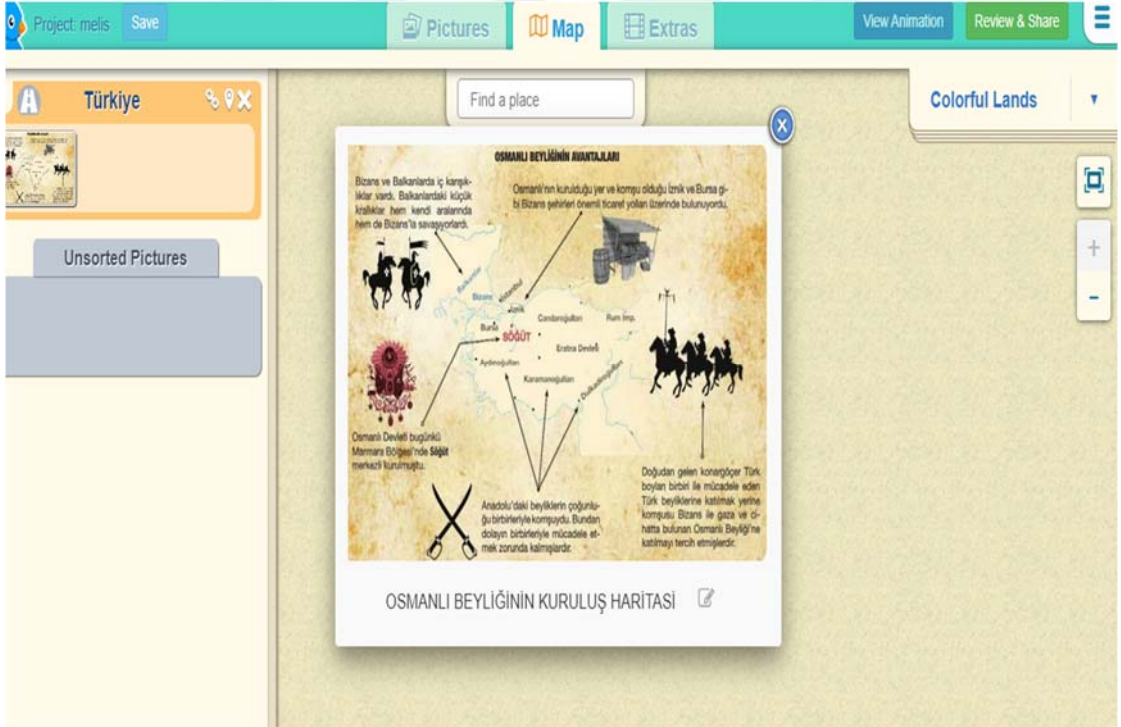




Osmanlı Devleti'nde Toplumsal Yapı

Yönetenler

Reaya



İSTANBUL'UN FETHİ'NİN SONUÇLARI

Mehmet'e "Fatih" unvanı verildi.

Osmanlı Devleti'nin Kuruluş Dönemi sona erdi,
Yükselme Dönemi başladı.

İstanbul Boğazı, Karadeniz Ticaret Yolu Osmanlı
Devleti'nin denetimine geçti.

Orta Çağ sona erdi, Yeni Çağ başladı.

Osmanlı Devleti imparatorluk hâline geldi
İstanbul devletin başkenti oldu.

Karadeniz ticaret yolunun Osmanlı Devleti'nin eline
geçmesi üzerine Batı Avrupa kıyısındaki devletlerin
açık denizlere çıkarak yeni yollar aramaları Coğrafi
Keşiflerin başlamasında etkili oldu.

Doğu Roma (Bizans) Devleti yıkıldı.

Osmanlı Devleti'nin Anadolu ve Rumeli toprakları
arasındaki engel ortadan kalktı ve toprak bütünlüğü
sağlandı.

İstanbul'un fethinden sonra buradan ayrılan bilim
adamları İtalya'ya yerleşerek Avrupa'da
Rönesans'ın başlamasında etkili oldular.

popplet

home

view all

zoom



melis

LALE DEVRİ (1718-1730)



Sultan III. Ahmet Çeşmesi



Jean Baptiste Vanmour'un
Sultan III. Ahmet tablosu.



Tulumbaclar (İtalye) Ocağı



İlk Osmanlı Türk matbaası



Sultan III. Ahmet Kütüphanesi



Çini, kâğıt ve kumaş fabrikaları





Ek 12: Orjinallik Raporu

 FIRAT ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ LİSANSÜSTÜ TEZ BENZERLİK RAPORU		FORM 20					
I - ÖĞRENCİ BİLGİLERİ							
Adı ve Soyadı	Kübra Melis AVCU	Öğrenci No: 201410202					
Bilim Dalı	Sosyal Bilgiler						
Programı	☐ Yüksek Lisans ☒ Doktora ☐ Bütünleşik Doktora						
II - TEZ BİLGİLERİ							
Tez Başlığı (Enstitü Tescilli)	Sosyal Bilgiler Dersinde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanmış Materyallerin Kullanımının, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi						
Danışman	Doç. Dr. Özlem Çakar ÇELİK						
II. Danışman							
III - ENSTİTÜ BENZERLİK RAPORU							
Yukarıda bilgileri verilen öğrencimizin tezi, CD ortamında MSWORD ve PDF formatında vermiş olduğu kopyaları kullanılarak aşağıda belirtilen filtreler uygulanmak suretiyle TURNİT intihal tespit programında analiz edilmiştir: 1. Kaynaklar bölümü hariç 2. Özet ve Abstract dâhil, diğer ön bölümler hariç 3. Alıntılar dâhil 4. Benzerlik oranı %1 ve üzeri ise dâhil İntihal tespit programının üretmiş olduğu rapora göre ilgili tezin benzerlik oranı <table border="1"> <tr> <td>Tez savunma sınavından önce taranan sayfa sayısı (150)</td> <td>% 14</td> </tr> <tr> <td>Tez Savunma Sınavından sonra taranan sayfa sayısı (110)</td> <td>% 19</td> </tr> </table> değerlerine sahip olup Enstitümüzce uygulanan kabul edilebilir üst sınır %25'dir.				Tez savunma sınavından önce taranan sayfa sayısı (150)	% 14	Tez Savunma Sınavından sonra taranan sayfa sayısı (110)	% 19
Tez savunma sınavından önce taranan sayfa sayısı (150)	% 14						
Tez Savunma Sınavından sonra taranan sayfa sayısı (110)	% 19						
Kontrol Personeli	Tez, veri tabanına saklanmış. ☒ Saklanmamıştır. ☐	19/07/2024					
Esengül KILIÇ							
Sınav Jüri Üyesi	Düşünce:		İmza				
(Unvanı, Adı ve Soyadı)							
AÇIKLAMA 1. Form öğrenci tarafından bilgisayar ortamında doldurulur ve üst yazı ekinde savunma sınavı jüri üyelerine gönderilir. 2. Her bir jüri üyesi bu raporu dikkate alarak Tez Bireysel Değerlendirme Formu'nda ve bu formda ilgili alanları doldurmalıdır.							
Firat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 23119 - Elazığ / TÜRKİYE		http://ebe.firat.edu.tr/	Telefon : +90 424 237 0086 Fax: +90 424 237 0087 e-posta: egtbilens@firat.edu.tr				

ÖZGEÇMİŞ

Kübra Melis AVCU

EĞİTİM BİLGİLERİ

- 2013-2017: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği (AGNO: 91,86 - Bölüm Birinciliği)
- 2017- 2020: Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ens/Sosyal Bilgiler Öğretmenliği (Tezli Yüksek Lisans)
- 2020-Devam: Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ens/Sosyal Bilgiler Öğretmenliği (Doktora)

BECERİ ve YETENEKLER

Alez: 79, 58373 Dil:63,75

BURS ve ÖDÜLLER

2016-2017 Eğitim-Öğretim yılı Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü Birinciliği

SERTİFİKA ve BELGELER

- Montessori Eğitimci Eğitimi
- Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Eğitimi
- Çocuk Gelişimi Eğitimi
- Otizm Eğitici Eğitimi
- Yaratıcı Drama Eğitimi

MAKALE

Sosyal bilgiler dersinde tarihî şahsiyetlerin rolüne ilişkin öğretmen görüşleri
KM AVCU, ÖÇ ÇELİK Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 32 (1), 97-110
Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının pandemi kavramına yönelik metaforik algıları
KM AVCU, ÖÇ ÇELİK Turkish Journal of Educational Studies 10 (1), 61-84

SEMPOZYUM

7.Sınıf Sosyal Bilgiler Ders Kitabında Yer Alan Tarihî Şahsiyetlerle İlgili Bir Değerlendirme
K Melis AVCU 11. Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu

KİTAP

Geleneksel Aile, Dijital Ebeveynlik ve Dijital Eğitim
Kübra Melis Avcu, ÖÇÇ DİJİTAL EĞİTİM VE TOPLUM 293, 233