T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK UZAKTAN ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kardelen ŞENDOĞDU

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Türkçe Eğitimi Programı

AĞUSTOS, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK UZAKTAN ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kardelen ŞENDOĞDU
(Y1912.014014)

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Türkçe Eğitimi Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Emrah BOYLU

AĞUSTOS, 2022

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretiminde Dijital İçerik Geliştirme" adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça'da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (20.07.2022)

Kardelen ŞENDOĞDU

ÖNSÖZ

Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretim süreci, kriz yönetimi olarak hayatımıza girmiştir. Öğretmen ve öğrencilerin hazırlıksız yakalandığı dönemde, uzaktan Türkçe öğretimini etkili bir şekilde sürdürebilmek için başta materyal tasarımı olmak üzere birçok akademik çalışma ve eğitici eğitimi seminerleri yapılmıştır. Fakat süreçte yapılan bu iyileştirici ve geliştirici faaliyetler Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimindeki eksik ve yetersiz uygulamaları ortadan kaldıramamıştır. Bu eksik ve yetersiz uygulamalardan biri de "dijital içerik geliştirme" konusudur. Bu bağlamda araştırmada, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirmeye yönelik mevcut durumun ortaya konması amaçlanmıştır.

Araştırma sürecim boyunca beni motive ederek geri dönütler veren, yardımlarını, sabrını ve desteğini eksik etmeyen, bilgileriyle beni aydınlatarak her daim bana yol gösteren değerli öğretmenim, danışman hocam Doç. Dr. Emrah BOYLU'ya teşekkürlerimi sunarım.

Verilerimin toplanması aşamasında yardımlarını esirgemeyen okul yöneticilerine ve araştırmayı kabul ederek gönüllü şekilde uygulamalarıma katılım sağlayan saygıdeğer öğretmenlerime teşekkür ederim.

Son olarak maddi manevi her daim yanımda olan, desteklerini güçlerini üzerimde hissettiğim kıymetli aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ağustos, 2022 Kardelen ŞENDOĞDU

TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK UZAKTAN ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRME

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirme konusundaki mevcut durumu tespit etmektir. Bu bağlamda araştırmada veriler nicel araştırma desenlerinden bir olan betimsel tarama modeli ile toplanmıştır. Araştırmada, yabancı dil olarak Türkçe öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlikleri ve ilgili alanda kullanılabilecek web 2.0 araçları tespit edilmiştir. Bu bağlamda Türkçeyi yabancı dil olarak uzaktan öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlikleri Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş (2019) "Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği" ile demografik bilgileri araştırmacı tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" ile, dil becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilecek dijital araçlar ise literatür taraması ise toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır. Alanda kullanılabilecek dijital araçlar ise literatür taraması ise toplanmış ve içerik analizi ile sınıflandırılmıştır. Bu bilgiler kapsamında araştırmada Türkçeyi yabancı dil olarak uzaktan öğretenlerin ölçekten alınan puanlara bağlamında dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterliklerinin "yüksek" düzeyde olduğu görülmektedir. Araştırmada katılımcıların ölçekten aldıkları puanlar ile cinsiyet, öğrenim durumu, mezun olunan bölüm, görev yapılan birim, mesleki deneyim, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programına katılma durumu ve uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyaline ihtiyaç duyulan beceri arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunamamıştır. Bu bilgilere ek olarak katılımcıların yaş, hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma, uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme ve son olarak uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme değişkenleri anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Bu bilgilere ek olarak Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılabilecek dijital araçların neler olduğu ve bunlardan nasıl yararlanılabileceğine yönelik 16 Web 2.0 aracı tespit edilmiş ve bu araçlardan seçilen Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, Mindmeister" uygulamaları detaylı bir şekilde amaçlanan dil gelişim alanı bağlamında (dil becerileri, dil bilgisi, kelime bilgisi) adım adım açıklanmıştır.

Anahtar kelimeler: Uzaktan eğitim, dijital içerik geliştirme, Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi, öğretmen öz yeterlilikleri.

DEVELOPMENT OF DIGITAL CONTENT FOR DISTANCE TEACHING OF TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE

ABSTRACT

This study aims to assess the present state of digital content creation for Turkish language distance learning. In this context, the data was collected with a descriptive survey model, one of the quantitative research patterns. The study has attempted to identify the self-sufficiency of Turkish instructors in developing digital teaching material and web 2.0 tools that can be used in the relevant field. In this context, the digital teaching material development self-efficacy of those who teach Turkish as a foreign language from a distance was collected with the "Digital Teaching Material Development Self-Efficacy Scale" by Korkmaz, Arıkaya, and Altıntaş (2019). Demographic information was collected with the "Personal Information Form" prepared by the researcher, and digital tools that can be used to develop language skills were collected through a literature review. The researcher's "Personal Information Form" was used to gather demographic data, and a literature review was used to gather data on digital tools that could be used in the field. The package application SPSS 21 was used to analyze the data. The digital tools used in the area were collected by literature review and classified by content analysis. In light of this information, it can be observed from the research that the self-efficacy of developing digital teaching materials is at a "high" level when compared to the results of individuals who teach Turkish as a foreign language remotely. In the study, no statistically significant difference was found between the scores obtained by the participants from the scale and gender, education level, department graduated, the unit of work, professional experience, participation in the digital material development program in distance Turkish teaching, and the skill needed for digital teaching material in the distance Turkish teaching. In addition to this information, it has been determined that there are significant differences in variables such as age of the participants, currently teaching Turkish at a distance, receiving training in distance Turkish teaching,

developing digital materials in distance Turkish teaching, and finally feeling competent in developing digital teaching materials for distance Turkish teaching.

Along with this knowledge, sixteen Web 2.0 tools have been recognized as digital tools that can be utilized to create digital content in Turkish language distance learning. Applications from this list, including Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, and Mindmeister, are step-by-step described in the context of the target language development area (language skills, grammar, vocabulary).

Keywords: Distance education, digital content development, Teaching Turkish as a foreign language, teacher self-efficacy.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ ..... **i**

ÖNSÖZ ..... **iii**

ÖZET ..... **v**

ABSTRACT ..... **vii**

İÇİNDEKİLER ..... **ix**

KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xiii**

ÇİZELGELER LİSTESİ ..... **xv**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xix**

I. GİRİŞ **1**

A. Araştırmanın Amacı 2

B. Araştırmanın Önemi 2

C. Araştırmanın Problemi 4

D. Araştırma Soruları 7

E. Araştırmanın Sınırlılıkları 7

F. Araştırmanın Varsayımları 8

G. Tanımlar 8

II. KURAMSAL ÇERÇEVE **11**

A. Uzaktan Eğitim 11

B. Uzaktan Eğitimde Temel Kavramlar 14

C. Uzaktan Eğitimin Tarihsel Gelişimi 17

D. Uzaktan Eğitimin Yarar ve Sınırlılıkları 21

E. Uzaktan Eğitim Modelleri 23
F. Uzaktan Çevrim içi ve Uzaktan Dil Öğretimi 25
G. Dil Öğretimi Sürecinde Kullanılan Teknolojik Araçlar 27
H. Web Araçları 28
İ. Web Araçları ile Dil Öğretimi 31
J. Türkçenin Uzaktan Yabancı Dil Olarak Öğretimi 33
III. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 39
IV. YÖNTEM 51
A. Araştırmanın Modeli 51
B. Araştırmanın Çalışma Grubu ve Nesnesi 51
C. Veri Toplama Aracı 56
1. Demografik Bilgi Formu 56
2. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme ile ilgili Öz Yeterlik Ölçeği 56
3. Araştırmada Kullanılan Uygulamalar 57
D. Araştırma Uygulama Süreci 57
E. Veri Analizleri 58
V. BULGULAR 61
A. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin Genelinden ve Alt Boyutlarından Aldıkları Ortalama Puanlara İlişkin Bulgular 61
B. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Web 2.0 Geliştirme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular 62
C. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Tasarım Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular 63
D. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Olumsuz Bakış Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular 64

E. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 65

F. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Yaşlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 66

G. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Öğrenim Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 68

H. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Mezun Oldukları Bölümlere Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 68

İ. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Görev Yaptıkları Birimlere Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 69

J. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Mesleki Deneyimlerine Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 71

K. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Hâlihazırda Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 72

L. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 73

M. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 74

N. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 75

O. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşüne Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri 76

P. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretimi İçin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri .. 77

Q. Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılan araçlar nelerdir? 81

1. Dijital içerik geliştirmede bu araçlardan nasıl yararlanılabilir? 81

VI. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 257

A. Sonuç ve Tartışma 257

B. Öneriler 262

VII.KAYNAKÇA 265

EKLER 283

ÖZGEÇMİŞ 295

KISALTMALAR LİSTESİ

DİLMER **:** Dil Öğretim Uygulama ve Araştırma Merkezi

MEB **:** Millî Eğitim Bakanlığı

TDK **:** Türk Dil Kurumu

TÖMER Türkçe ve Yabancı Dil Araştırma ve Uygulama Merkezi

TÜİK **:** Türkiye İstatistik Kurumu

vb. **:** ve benzeri

vd. **:** ve diğerleri

ÇİZELGELER LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1. Uzaktan Eğitim ile Yüz Yüze Eğitim Farklılıkları 13

Çizelge 2. Türkiye'de uzaktan eğitim 20

Çizelge 3. Senkron ve Asenkron modellerin avantajları ve dezavantajları 24

Çizelge 4. Web 2.0 Araçları 31

Çizelge 5. Eğitimde kategorilere göre kullanılabilecek Web 2.0 uygulamaları 32

Çizelge 6. Katılımcıların Cinsiyetlerine İlişkin Bilgiler 52

Çizelge 7. Katılımcıların Yaşlarına İlişkin Bilgiler 52

Çizelge 8. Katılımcıların Öğrenim Durumuna İlişkin Bilgiler 52

Çizelge 9. Katılımcıların Mezun Oldukları Bölüme İlişkin Bilgiler 52

Çizelge 10. Katılımcıların Görev Yaptıkları Kurumlara İlişkin Bilgiler 53

Çizelge 11. Katılımcıların Mesleki Kıdemlerine İlişkin Bilgiler 53

Çizelge 12. Katılımcıların Hâlihazırda Türkçe Öğretimi Yaptıklarına İlişkin Bilgiler 53

Çizelge 13. Katılımcıların Uzaktan Türkçe öğretimi ile ilgili eğitim aldıklarına İlişkin Bilgiler 54

Çizelge 14. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumuna İlişkin Bilgiler 54

Çizelge 15. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılımına İlişkin Bilgiler 54

Çizelge 16. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyallerine İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşüne Göre İlişkin Bilgiler . 55

Çizelge 17. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Eğitimi için Dijital Öğretim Materyalinin Önemine İlişkin Bilgiler 55

Çizelge 18. Katılımcıların Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumuna İlişkin Bilgiler 55

Çizelge 19. Araştırmada kullanılan uygulamalar 57

Çizelge 20. Çarpıklık ve Basıklık Değerleri..... 58

Çizelge 21. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin Alt Boyutlarından Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri . 61

Çizelge 22. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Web 2.0 Geliştirme Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri..... 62

Çizelge 23. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Tasarım Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri..... 63

Çizelge 24. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Olumsuz Bakış Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri..... 65

Çizelge 25. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Cinsiyet Değişkenine Göre t-testi Sonuçları..... 65

Çizelge 26. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Yaş Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 66

Çizelge 27. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleriyle Yaşları Arasındaki Anlamlı Farklılığın Hangi Gruplar Arasında Olduğunu Tespit Etmeye Yönelik Yapılan LSD Testi Sonuçları 67

Çizelge 28. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 68

Çizelge 29. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Mezun Olunan Bölüm Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 69

Çizelge 30. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Görev Yapılan Birim Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 70

Çizelge 31. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Mesleki Deneyim Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 71

Çizelge 32. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Hâlihazırda Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları 72

Çizelge 33. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları 73

Çizelge 34. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları 74

Çizelge 35. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları 75

Çizelge 36. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşü Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 76

Çizelge 37.Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları 77

Çizelge 38. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleriyle Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumları Arasındaki Anlamlı Farklılığın Hangi Gruplar Arasında Olduğunu Tespit Etmeye Yönelik Yapılan Tukey HSD Testi Sonuçları..... 78

Çizelge 39. Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılabilecek araçların listesi 81

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Öğretmenlerin Dijital Yeterlikleri Çerçeve Planı 3

Şekil 2. Uzaktan Eğitimin Dönem ve Evreleri 18

Şekil 3. Dünyadaki bazı uzaktan eğitim uygulamalarının başlangıç tarihleri ve ilk uygulamaları 19

Şekil 4. Uzaktan Eğitim Kavramları 25

Şekil 5. Web 1.0 29

Şekil 6. Web 2.0 Araçlarının Sınıflandırması 30

Şekil 7. Chegg uygulamasının site sürümü 83

Şekil 8. Chegg uygulamasının Google Play'da durumu 83

Şekil 9. Chegg uygulamasının App Store'de durumu 84

Şekil 10. Chegg ev ödevi yardımı ve başka konu desteği durumu 84

Şekil 11. Adım adım ders kitabı çözümleri 85

Şekil 12. Uzman soru cevap 85

Şekil 13. Çalışma araçları ile ilgili genel görünüm 86

Şekil 14. Chegg uygulamasının internet sitesi içindekiler ev bölümü 86

Şekil 15. Chegg uygulamasının çalışma araçları bölümü 86

Şekil 16. Chegg uygulamasının kullanıldığı alanlar 87

Şekil 17. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Sivas şehrinin ön ve arka yüzeyleri 87

Şekil 18. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Mardin şehrinin ön ve arka yüzeyleri 88

Şekil 19. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Tokat şehrinin ön ve arka yüzeyleri 88

Şekil 20. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Trabzon şehrinin ön ve arka yüzeyleri 88

Şekil 21. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Sivas şehrinin ön ve arka yüzeyleri 89
Şekil 22. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının ana sayfası 91
Şekil 23. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının arama bölümü 91
Şekil 24. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının oluştur sayfası 92
Şekil 25. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının daha fazla bölümü 92
Şekil 26. Chegg uygulamasına giriş ve kart oluşturmaya başlama durumu 93
Şekil 27. 'de Chegg uygulamasında destenin adı ve görünürlüğü 93
Şekil 28. Chegg uygulamasında kartın ön ve arka yüzleri tasarımı 93
Şekil 29. Chegg uygulamasında örnek kartların yerleştirilmesi 94
Şekil 30. Chegg uygulamasında yapılan çalışmanın paylaşım türleri 94
Şekil 31. Chegg uygulamasında yapılan kartların düzeltme ayarları 95
Şekil 32. Chegg uygulamasında oyun başlama tercihleri 95
Şekil 33. Chegg uygulamasında oyun esnasında örnek kart görünümü 95
Şekil 34. Chegg uygulamasında bilinen ve bilinmeyen kartların görünümü 96
Şekil 35. Chegg uygulamasında bilinen ve bilinmeyen cevapların seçimleri 96
Şekil 36. Chegg uygulamasında çıkan sonuçlar ve oyunun en baştan başlama durumları 97
Şekil 37. Chegg uygulamasında kartların sonuç oranı 97
Şekil 38. Google sanal zar ile ilgili bir site görüntüsü 99
Şekil 39. Genially uygulamasına ait bir görüntü 100
Şekil 40. Genially uygulamasında kreasyon bölümü 100
Şekil 41. Genially uygulamasının Premium paket bilgileri 100
Şekil 42. Genially uygulamasının "genius centers" bölümü 101
Şekil 43. Genially uygulamasının kreasyonlar bölümünde diğer başlıklar 101
Şekil 44. Genially Academy'den bir görüntü 101
Şekil 45. Genially uygulamasında çöp kutusu bölümü 102

Şekil 46. Genially uygulamasında benim tarzım bölümü 102
Şekil 47. Genially uygulamasında ilham bölümü 102
Şekil 48. Genially uygulamasında "Fractıons Review Maze" örnek şablonu 103
Şekil 49. Genially uygulamasında şablon paylaşım çeşitleri 104
Şekil 50. Genially uygulamasında şablon arama ve kullanma örneği 105
Şekil 51. Genially uygulamasında şablon metin bölümü 106
Şekil 52. Genially uygulamasında şablon paylaşım ve izinleri 107
Şekil 53. Genially uygulamasında şablon ayarları 108
Şekil 54. Genially uygulamasında kendi şablonunuzu hazırlama süreci 110
Şekil 55. Hitit 2 kitabında "Mona Lisa'nın Sırrı" adlı dinleme metni soruları ve cevapları 111
Şekil 56. "Mona Lisa'nın Sırrı" adlı dinleme metninin sorularının "Fractıons Revıew Maze" adlı şablonda tasarlanması 111
Şekil 57. 7. sınıf Türkçe ders kitabındaki "İstiklal Marşı'nın Kabulü" adlı okuma metni 112
Şekil 58. "İstiklal Marşı'nın Kabulü" adlı okuma metnin altı sorularının "Flip can" şablonda tasarlanması 112
Şekil 59. Sıfat-fiil (-an/-en) konusunun "Animal Race" şablonunda tasarlanması 113
Şekil 60. Genially uygulamasının kullanım amaçları 113
Şekil 61. Genially uygulamasından seçilen örnek şablonlar 116
Şekil 62. Mindmeister sitesine ait genel bir görüntü 117
Şekil 63. Mindmeister uygulaması haritalarım bölümü 117
Şekil 64. Mindmeister uygulaması son bilgiler bölümü 118
Şekil 65. Mindmeister uygulaması favoriler bölümü 118
Şekil 66. Mindmeister uygulamasında yapılan örnek haritalar 119
Şekil 67. Mindmeister uygulaması çöp kutusu bölümü 119
Şekil 68. Mindmeister uygulaması yapılan haritaları düzenleme 120

Şekil 69. Mindmeister uygulaması ara bölümü 120
Şekil 70. Mindmeister uygulaması hesap bölümü 121
Şekil 71. Mindmeister uygulaması tercihler bölümü 121
Şekil 72. Mindmeister uygulaması yardım bölümü 122
Şekil 73. Mindmeister uygulaması davetiyeler bölümü 122
Şekil 74. Mindmeister uygulaması Pro üyeliği 123
Şekil 75. Mindmeister uygulaması haritalarım bölümü şablonları 123
Şekil 76. Mindmeister uygulaması haritalar arası geçiş 123
Şekil 77. Mindmeister uygulaması hakkında bölümü 124
Şekil 78. Mindmeister uygulaması bulut 124
Şekil 79. Mindmeister uygulaması Pro hesaba yükseltme bilgileri 125
Şekil 80. Mindmeister uygulaması harita görüntüleme şekilleri 125
Şekil 81. Mindmeister uygulaması tuş görevleri 126
Şekil 82. Mindmeister uygulaması arama ve diğer tuş görevleri 126
Şekil 83. Mindmeister uygulamasında eğitim hakkında hazırlanan örnek zihin haritası 127
Şekil 84. Mindmeister uygulamasında zihin haritası tasarım düzenlemesi 127
Şekil 85. Mindmeister uygulamasında kelime ekleme yapma 127
Şekil 86. Mindmeister uygulamasında eklenen kelime balonu içerikleri 127
Şekil 87. Mindmeister uygulamasında stil bölümü 128
Şekil 88. Mindmeister uygulamasında simge ve emoji bölümü 128
Şekil 89. Mindmeister uygulamasında şema düzenleme bölümü 129
Şekil 90. Mindmeister uygulamasında komutlar bölümü 129
Şekil 91. Mindmeister uygulamasında tema bölümü 130
Şekil 92. Mindmeister uygulamasında geri bildirim 130
Şekil 93. Mindmeister uygulamasında konu başlığı 130

Şekil 94. Rytr uygulamasına genel bir bakış 130
Şekil 95. Rytr uygulaması kullanım alanları 131
Şekil 96. Rytr uygulaması ücretli ve ücretsiz kullanım özellikleri 131
Şekil 97. Rytr uygulaması ile yapılabilecek çalışmaların listesi 132
Şekil 98. Rytr uygulamasında kaynaklar, sss ve kılavuzlar 133
Şekil 99. Rytr uygulaması ile ilgili haberler 134
Şekil 100. Rytr uygulamasına giriş 134
Şekil 101. Rytr uygulamasında dil seçimi 135
Şekil 102. Rytr uygulamasında ton seçimi 135
Şekil 103. Rytr uygulamasında kullanım senaryoları 135
Şekil 104. Rytr uygulamasında varyantlar 136
Şekil 105. Rytr uygulamasında yaratıcılık seviyesi 136
Şekil 106. Rytr uygulamasında ortaya çıkan şarkı sözleri örneği 137
Şekil 107. Rytr uygulamasında biçimsel düzenleme 137
Şekil 108. Rytr uygulamasında kayıt 138
Şekil 109. Rytr uygulamasında Tarih bölümü 138
Şekil 110. Rytr uygulamasında Hesap bölümü 139
Şekil 111. Rytr uygulamasında bilgilendirici metin örneği 140
Şekil 112. Rytr uygulamasında bilgilendirici en uygun içerik metin örneği 141
Şekil 113. Rytr uygulamasında bilgilendirici ve eğlenceli metin örneği 142
Şekil 114. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma soruları örneği 143
Şekil 115. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma sorularının otomatik cevapları 143
Şekil 116. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma sorularının cevapları 144
Şekil 117. Rytr uygulamasında şarkı sözleri örneği 144
Şekil 118. Rytr uygulamasında hikâye örneği 145
Şekil 119. Rytr uygulamasında hikâye genişletme örneği 145

Şekil 120. Blackout Poetry Maker uygulamasının ana sayfası 149
Şekil 121. Blackout Poetry Maker uygulamasının kullanımı hakkında bilgi 149
Şekil 122. Blackout Poetry Maker uygulaması ile ilgili sitedeki örnek 3 metin 150
Şekil 123. Blackout Poetry Maker uygulamasında boş metin kutusu 150
Şekil 124.. Blackout Poetry Maker uygulamasında kullanılan şiir örneği 151
Şekil 125. Blackout Poetry Maker uygulamasında kullanılan şiir örneğinin biçimsel düzenlenmesi 151
Şekil 126. Blackout Poetry Maker uygulamasında yazı çeşitleri ve boyutu düzenlenmesi 152
Şekil 127. Blackout Poetry Maker uygulamasında kelime seçimi 152
Şekil 128. Blackout Poetry Maker uygulamasında kararan kelimeler 153
Şekil 129. Blackout Poetry Maker uygulamasında hazırlanan metnin ekran görüntüsü alma tercihleri 153
Şekil 130. Blackout Poetry Maker uygulamasında hazırlanan metni kaydetme 154
Şekil 131. Karalama metin ile ilgili bir örnek 156
Şekil 132. Classtools adlı uygulamada bulunan örnekler 159
Şekil 133. Rastgele ad seçici 160
Şekil 134. Fling the Teacher 160
Şekil 135. Fakebook 160
Şekil 136. Girdap 160
Şekil 137. Bulmaca oluşturucu 161
Şekil 138. Arcade Oyun Oluşturucu 161
Şekil 139. QR Hazine Avı Jeneratörü 161
Şekil 140. HTML5 Geri Sayım Sayacı 161
Şekil 141. Tarsia Bulmaca Oluşturucu 162
Şekil 142. Hayat çarkı 162
Şekil 143. Kod yapıcı 162

Şekil 144. Zar silindiri 163
Şekil 145. Rasgele Grup Oluştrucu 163
Şekil 146. Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu 163
Şekil 147. Diamond 9 (Elmas 9) Jeneratör 163
Şekil 148. Görüntü Etiketleme Aracı 164
Şekil 149. Venn Şeması Oluşturucu 164
Şekil 150. Orta çağ Storyboard Oluşturucu 164
Şekil 151. Cloze Boşlukları Doldur Test Oluşturucu 164
Şekil 152. Görüntü Gösterimi 165
Şekil 153. PacMan Sınav Oluşturucu 165
Şekil 154. SMS Oluşturucu 165
Şekil 155. Gözetleme Hesaplayıcı 166
Şekil 156. Sertifika Üreticisi 166
Şekil 157. Sürükle ve Bırak (Quizmaker) 166
Şekil 158. Sürükle ve Bırak (Quizmaker) 166
Şekil 159. Turbo Zaman Çizelgesi 167
Şekil 160. Haber Kaynağı Oluşturucu 167
Şekil 161. Tarr'ın Alet Kutusu 167
Şekil 162. Son Dakika Haber Üreticisi 167
Şekil 163. GözSöyle 168
Şekil 164. Güçlü arama 168
Şekil 165. Konuya göre arama 168
Şekil 166. Şablonlara göre arama 169
Şekil 167. Alıntı/QR/ShortURL oluşturucu 169
Şekil 168. Sınıf Tartışmaları / Sınav için Seyirci Ses Tahtası 169
Şekil 169. Facebook'ta Sınıf Araçları 170

Şekil 170. Twister 170
Şekil 171. Qwikslides 170
Şekil 172. Okullar için Tarihler 170
Şekil 173. Teleskopik Konu 171
Şekil 174. Anahtar Kelime Denetleyicisi 171
Şekil 175. 3D Galeri 171
Şekil 176. Beyin Kutusu 172
Şekil 177. Altıgen Jeneratör 172
Şekil 178. Film Metin Kaydırıcısı 172
Şekil 179. Connect Fours/Test Oluşturucu 173
Şekil 180. Randevularınızı Doğru Oynayın 173
Şekil 181. Başlık Oluşturucu 173
Şekil 182. Classtools Premıum üyeliği girişi 174
Şekil 183. Classtools Premıum üyeliği ödeme bilgileri 174
Şekil 184. Classtools hayran sayfası 175
Şekil 185. Classtools Rastgele ad seçici çarkı 176
Şekil 186. Classtools Rastgele ad seçici çarkı soru yazma 176
Şekil 187. Classtools Rastgele ad seçici çarkı oluşturma 177
Şekil 188. Classtools Rastgele ad seçici çarkı soruları kaydetme 177
Şekil 189. Classtools Rastgele ad seçici çarkı sorularını paylaşma 177
Şekil 190. Classtools Rastgele ad seçici çarkı C1 örnek konuşma soruları 178
Şekil 191. Classtools Rastgele ad seçici slot makinesi 178
Şekil 192. Classtools Rastgele ad seçici çarkı sorularını kaydetme/düzeltme şifresi 179
Şekil 193. Classtools Fakebook uygulaması ana sayfa 179
Şekil 194. Classtools Fakebook uygulaması arka ve profil fotoğrafları 180
Şekil 195. Classtools Fakebook uygulaması arkadaşlarım 180

Şekil 196. Classtools Fakebook uygulaması kayıt için paylaşım yapma durumu 181
Şekil 197. Classtools Fakebook uygulaması link ve düzeltme şifresi 181
Şekil 198. Classtools Fakebook uygulaması ara bölümü 181
Şekil 199. Classtools Rasgele Gruplar oluşturma..... 182
Şekil 200. Classtools görüntü etiketleme aracı..... 183
Şekil 201. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tablo 183
Şekil 202. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloyu değiştirme 183
Şekil 203. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloda kırmızı etiket noktaları 184
Şekil 204. Classtools görüntü etiketleme aracı için söz yazma 184
Şekil 205. Classtools görüntü etiketleme aracı için kırmızı noktaları düzeltme veya silme 185
Şekil 206. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloyu tekrar düzeltme şifresi 185
Şekil 207. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan şairlerin örnek sözleri 186
Şekil 208. Classtools ZA uygulamasında oyun kuralları..... 186
Şekil 209. Classtools ZA uygulamasında oyun içeriği hazırlama 187
Şekil 210. Classtools ZA uygulamasında oyun turu hazırlama..... 187
Şekil 211. Classtools ZA uygulamasında kelime bilgisi alma 187
Şekil 212. Classtools ZA uygulamasında kelime bulmaca örnekleri 188
Şekil 213. Classtools ZA uygulamasında kelime bulmacayı paylaşma 189
Şekil 214. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü hazırlama aşamaları 189
Şekil 215. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü öğretmen notları..... 190
Şekil 216. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca sorularını yazma190
Şekil 217. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü paylaşma linki..... 191
Şekil 218. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca soruları ve cevapları191
Şekil 219. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca talimatlar QR kodu192

Şekil 220. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca sorular QR kodları193
Şekil 221. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca QR kodu okunmuş metin hali 194
Şekil 222. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü ile yeniden içerik hazırlama ve düzenleme 194
Şekil 223. Classtools Son dakika haber üreticisi ile içerik hazırlama 195
Şekil 224. Classtools Son dakika haber üreticisi Tweet bölümü 195
Şekil 225. Classtools Son dakika haber üreticisi tasarımı indirme 196
Şekil 226. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama motoru196
Şekil 227. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama motorunda problemler 196
Şekil 228. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama sonucu197
Şekil 229. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu düzenleme simgeleri198
Şekil 230. Rasgele resim sitesinden bir görüntü 202
Şekil 231. Shutterstock sitesinden bir görüntü 202
Şekil 232. Wheelofnames sitesinden bir görüntü 202
Şekil 233. Storyjumper uygulamasında ana sayfa ve kitap oluştur 203
Şekil 234. Storyjumper uygulamasında kitap karakterleri oluşturma 204
Şekil 235. Storyjumper uygulamasında yapılacak etkinliklerle ilgili bilgiler 205
Şekil 236. Storyjumper uygulamasında paylaşım ve yapılan kitapları inceleme 205
Şekil 237. Storyjumper uygulamasında kütüphane bölümü 206
Şekil 238. Storyjumper uygulamasında fiyatlandırma 206
Şekil 239. Storyjumper uygulamasıyla bağış toplama 207
Şekil 240. Storyjumper uygulamasına Blog 208
Şekil 241. Storyjumper uygulamasında yardım 208
Şekil 242. Storyjumper uygulamasında yazarın kılavuzu 210
Şekil 243. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 211

Şekil 244. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 1. adım 212
Şekil 245. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 2. adım 212
Şekil 246. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 3. adım 213
Şekil 247. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 4. adım 213
Şekil 248. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 5. adım 214
Şekil 249. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 6. adım 214
Şekil 250. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 7. adım 215
Şekil 251. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 8. adım 215
Şekil 252. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 9. adım 216
Şekil 253. Storyjumper uygulamasında SSS 216
Şekil 254. Storyjumper uygulamasına giriş 217
Şekil 255. Storyjumper uygulamasında koleksiyonlar 217
Şekil 256. Storyjumper uygulamasında okunacak yeni kitaplar 217
Şekil 257. Storyjumper uygulamasında kitap /kapak oluşturma 218
Şekil 258. Storyjumper uygulamasında kitabın sayfaları 218
Şekil 259. Storyjumper uygulamasında metin yazma 218
Şekil 260. Storyjumper uygulamasında arka plan / içerik hazırlama 219
Şekil 261. Storyjumper uygulamasında fotoğraf ekleme 220
Şekil 262. Storyjumper uygulamasında ses kaydı ekleme 220
Şekil 263. Storyjumper uygulamasında müzk ekleme 221
Şekil 264. Storyjumper uygulamasında ses efektleri ekleme 221
Şekil 265. Storyjumper uygulamasında sayfa düzenleme 222
Şekil 266. Storyjumper uygulamasında kitabı satın alma 222
Şekil 267. Storyjumper uygulamasında kitabı paylaşma 223
Şekil 268. Storyjumper uygulamasında Franz Kafka'nın dönüşüm adlı eserinden metin tahlili yapma 225

Şekil 269. Storyjumper uygulamasında A1 sözlük etkinliği hazırlama 226
Şekil 270. Storyjumper uygulamasında bir bilim adamı Aziz Sancar'ın karikatür ve seslendirme örneği 228
Şekil 271. Halo AR uygulamasının telefon uygulamalarından indirilmesi 230
Şekil 272. Halo AR uygulamasına giriş 231
Şekil 273. Halo AR uygulamasında tarama bölümü 231
Şekil 274. Halo AR uygulamasında oluşturma bölümü 232
Şekil 275. Halo AR uygulamasında bakmak bölümü 232
Şekil 276. Halo AR uygulamasında koleksiyonlar bölümü 233
Şekil 277. Halo AR uygulamasında taslaklar bölümü 233
Şekil 278. Halo AR uygulamasında görüş açısı 234
Şekil 279. Halo AR uygulamasında ekran videosu alma 235
Şekil 280. Halo AR uygulamasında kaydetme ve gizlilik ayarları 236
Şekil 281. Halo AR uygulamasında takip edilenler 237
Şekil 282. Halo AR uygulamasında videolar ve fotoğraf düzenleme 238
Şekil 283. Halo AR uygulamasında görsellere yazı yazma 239
Şekil 284. Halo AR uygulamasında 3D modeller 240
Şekil 285. Halo AR uygulamasında ses kaydı 240
Şekil 286. Halo AR uygulamasında içeriğin tamamlanması 241
Şekil 287. Halo AR uygulamasında B1 seviyesi içeriğin Powerpaint'te hazırlanması 242
Şekil 288. Halo AR uygulamasında B2 seviyesi içeriğin Powerpaint'te hazırlanması 243
Şekil 289. Halo AR uygulamasında hazırlanan film fragman video örnekleri 246
Şekil 290. Memoji uygulamasının telefondaki yeri 247
Şekil 291. Memoji uygulamasında karakterleri oluşturma 247
Şekil 292. Memoji uygulamasında Ten: çil, yanaklar, ben 248
Şekil 293. Memoji uygulamasında saç modelleri 248

Şekil 294. Memoji uygulamasında kaş: alın noktası, piercing-kaş 248
Şekil 295. Memoji uygulamasında göz: kirpik, göz kalemi, göz farı 249
Şekil 296. Memoji uygulamasında Kafa: yaş, şekil 249
Şekil 297. Memoji uygulamasında Burun: piercing-burun 249
Şekil 298. Memoji uygulamasında Ağız: diş, piercing-ağız, piercing- dil 250
Şekil 299. Memoji uygulamasında Kulak: küpe, kulaklık 250
Şekil 300. Memoji uygulamasında Sakal ve Bıyık: favori 250
Şekil 301. Memoji uygulamasında Gözlük: göz bandı 251
Şekil 302. Memoji uygulamasında Şapka ve başlık: tıbbi maskeler 251
Şekil 303. Memoji uygulamasında karakterimizin davranışlarını izleme 252
Şekil 304. Memoji uygulamasında karakterimizin davranışlarını ses ile kaydetme. 252
Şekil 305. Memoji uygulamasında ekran kaydı alma 253
Şekil 306. Unfold uygulamasıyla kolaj yapma 253
Şekil 307. Unfold uygulamasıyla düzenleme yapma 254

I. GİRİŞ

Eğitimde teknoloji kullanımı, 2000'li yıllardan günümüze kadar gelişme göstermiştir. Öğretmenlik becerileri de eğitimde teknolojinin gelişmesiyle birlikte güncellenmiştir. Fakat uzaktan eğitim, 2019 yılında Çin'in Wuhan şehrinde Covid-19 virüsü ortaya çıkana kadar eğitimde olmazsa olmaz bir ihtiyaç olarak görülmemekteydi. Her ne kadar bu salgından önce de eğitimde teknoloji kullanımı 21. yüzyıl öğretmen yeterliklerinden biri olarak görülse de salgınla beraber örgün eğitimin tamamen durması eğitimde teknoloji kullanımının sadece öğretmen değil, eğitimin bütün paydaşlarının ortak bir sorunu haline gelmiştir. Zira teknoloji kullanımı ile ilgili beklenti yerini "hangi teknoloji" sorusuna bırakmıştır. Daha önce eğitim öğretim sürecinde daha çok kişisel gelişim ve açık öğretim kursları, çeşitli sertifika programları kapsamında kullanılan çevrim içi eğitimler bu dönemde herkes için zorunluluk olmuştur. Bu zorunluluk nedeni ile başta öğretmen ve öğrenciler olmak üzere aileler de dahil eğitimin bütün paydaşları hızlı bir uyum sürecine girmiştir. Bu hızlı uyumun yaşandığı ülkelerden biri de Türkiye'dir. Türkiye'de ilgili salgın ise ilk Covid-19 vakası 11 Mart 2020 tarihinde görülmüştür. Bu tarihten kısa bir süre sonra eğitim öğretim faaliyetleri dursa hemen uzaktan eğitimin nasıl yapılacağına yönelik kademelere göre çeşitli adımlar atılmıştır. Bu plan bağlamında "MEB, dijital eğitim platformu olan Eğitim Bilişim Ağı'nın (EBA) ve Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT) ile iş birliği yaparak uzaktan öğretime geçmiştir." (Alper, 2020:47). YÖK ise uzaktan eğitim uygulamaları için bünyesinde mevzuat, altyapı, insan kaynakları, içerik ve uygulama olarak ifade edilen beş temel alanda kapsamlı çalışmalar yapılmıştır. Mevzuat düzenlemesiyle 2020 bahar yarıyılı ile sınırlı olmak kaydıyla altyapısı hazır olan tüm üniversitelerde tüm alanlarda uzaktan eğitim uygulamalarına izin verilmiştir. Uzaktan eğitim alt yapısı iyi olan üniversitelerden diğer üniversitelere destek verilmesi noktasında koordinasyon oluşturulmuştur. Dijital Dönüşüm Projesi kapsamında halihazırda çok sayıda

öğrenci ve öğretim elemanına eğitimler verilmiştir (Genç, Engin ve Yardım, 2020: 136).

Yukarıda ifade edildiği gibi hem MEB hem de YÖK tarafından atılan adımlar bağlamında uzaktan eğitim süreci aksamalı da olsa belirli bir düzeyde başlamıştır. Fakat bu çalışmanın da temel konusu olan Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi için aynı durumu söylemek mümkün değildir. Öyle ki Türkçe öğretim merkezlerinde yapılan Türkçe öğretimi bu süreçten en ciddi şekilde etkilenen alanlardan biri olmuştur. Çünkü Işık ve Işık'ın (2022: 1132) da belirtiği gibi öğretmenlerin uzaktan Türkçe öğretimi konusundaki tecrübe eksikliği, uzaktan Türkçe öğretimine yönelik materyal eksikliği ve üniversiteler tarafından uzaktan öğretim faaliyeti için kullanılan "Öğrenme Yönetim Sistemleri'nin dil öğretiminde bir bütün olarak ele alınıp öğrenciye kazandırılması gereken dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerinin tamamını etkileşimli bir şekilde öğretme ve ölçme açısından yeterli olmaması vb. hususlar nedeni ile Türkçe Öğretim Merkezleri uluslararası öğrencilerin Türkçe öğrenme süreçlerinin aksamaması adına her ne kadar uzaktan eğitimlere başlamışsa da ciddi problemler yaşanmıştır ve bu problemler yaşanmaya da devam etmektedir. Tüm bu bilgiler bağlamında bu çalışmada ise bu yaşanan problemlerin en temel kaynağı olduğu düşünülen dijital içerik geliştirme konusu ele alınmıştır.

A. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın ana amacı, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde öğreticilerin dijital içerik geliştirilme öz yeterliklerini tespit etmek ve Türkçenin uzaktan öğretiminde temel dil becerilerinin geliştirilmesinde hangi Web 2.0 araçlarından nasıl yararlanılabileceğini uygulama örnekleriyle göstermektir.

B. Araştırmanın Önemi

Dünyadaki bazı uzaktan eğitim uygulamalarının 1800'lü yıllara dayandırılan başlangıç tarihleri ve ilk uygulamalarına bakıldığında yaklaşık 200 yıl önce başlayan uzaktan eğitim faaliyetlerinin bugüne kadar bir zorunluluk arz etmediği için özellikle kurumların eğitim öğretim anlayışları ve öğrenicilerin ihtiyaçları çerçevesinde şekillendiği söylenebilir (Işık ve Işık, 2022: 1131). Fakat

pandemi ile birlikte uzaktan eğitimin sadece acil durumlarda uygulanan bir öğretim yöntemi olarak düşünülmemesi gerektiği anlaşılmıştır. Her ne kadar uzaktan eğitimin kendi doğası gereği bazı sınırlılıkları olsa da örgün eğitimdeki bazı eksiklikler veya zorluklara alternatif olabilecek yanları da bulunmaktadır. Bu bağlamda pandemi ile hem uygulama dünyamızda hem de akademik literatürde beklenmedik bir hızda yer bulan uzaktan eğitim, öne çıkan olumlu yönleri ile ele alınmakla birlikte belirlenen teknolojik ve pedagojik eksiklikler tamamlandığında sürekliliği olabilecek bir öğretim biçimi olabilir. Zira bu konuyla ilgili çeşitli araştırmalar devam etmektedir. Bu araştırmaların bir kısmı da bu tezin konusu olan Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimi ile ilgilidir. Fakat bu çalışmaların çoğu Türkçenin uzaktan öğretiminde öğretmen ve öğrenci görüşlerinin tespitine yöneliktir. Bu bağlamda Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirmeye yönelik alanyazın taramasında bu konuyla ilgili tez bulunamamıştır. Oysaki uzaktan eğitim öğretim sürecinde dijital içerik geliştirme uygulamalarının avantajları, dezavantajları, sınırlılıkları ve tavsiyeleri incelendiğinde öğretmenlerin ilk önce teknoloji kullanma becerisine sahip olmaları gerekliliğinin önemi anlaşılmıştır. Bu bağlamda Hsu (2011), öğretmenlerin derslerinde teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmelerinin, önce teknoloji kullanmayı sonra da teknolojiyi derslerine nasıl kaynaştıracaklarını bilmelerine bağlı olduğunu (akt: Kurtoğlu ve Seferoğlu, 2013: 8) ifade eder. Öğretmen dijital yeterlikleri çerçeve planına bakıldığında da ilgili yeterlik alanının ne kadar etkileşimsel bir alan olduğu açıkça görülecektir.



Şekil 1.Öğretmenlerin Dijital Yeterlikleri Çerçeve Planı

Kaynak: (Yılmaz ve Toker, 2022: 2719)

Öğretmenlerin dijital yeterliklerini sadece uzaktan öğretime indirgemek de doğru bir yaklaşım değildir. Çünkü dijital uygulamalar hem örgün hem de uzaktan eğitimin değişmez ortak bir parçasıdır. Ayrıca çağın getirdiği yeniliklere uyum sağlanırken pek çok teknik ve disiplin de beraber ele alınma gerekliliği de göz önünde bulundurulduğunda dijital içerik geliştirme yetkinliği bir öğretmen için sahip olunması gereken en temel yeterliklerin başında gelmektedir. Öğretmenlerin dijital materyal tasarımı geliştirmelerine yönelik bir hizmet içi eğitim programı geliştirmek ve programın etkililiğini değerlendirmek amacıyla yaptığı çalışmasında Kabaran (2020), dijital materyal tasarımına yönelik geliştirilen hizmet içi eğitim programına yönelik öğretmen tepkilerinin olumlu olduğunu tespit etmiştir. Öyle ki bu eğitimin sonunda öğretmenler dijital materyal tasarımı, teknoloji ve öz-yeterlik algıları gelişmiştir ve bu bilgileri sınıflarda kullanılmışlardır. Bu bilgiden hareketle Öğretmenlerin dijital materyal tasarımı geliştirmelerine yönelik yapılacak mevcut durum tespiti ve iyileştirmeler uzaktan dil öğretimi sürecini olumlu etkileyecektir. Çünkü MEB (2018) raporunda da belirtildiği üzere dijital içerikler, pedagojik yaklaşımı kuvvetli, kavramsal derinliği önde tutan, konu bütünlüğü taşıyan, yüksek etkileşimli materyallerdir. Gerçek yaşamla bağlantılı bu içerikler, fiziksel ortamda gerçekleştirilmesi zor olan interaktif deneyler, soyut kavramların görselleştirildiği canlandırmalar, simülasyonlar, çoklu disiplinlerin harmanlanmasını gerektiren büyük projelerin yaşatılacağı oyunlar ve tüm bunların değerlendirme amacıyla kullanıldığı yeni nesil ölçme materyalleridir (akt. Karakuş ve Er, 2021: 181). Bu sebeple araştırmada hem ilgili alanda çalışan öğreticilerin dijital içerik geliştirme öz yeterliklerinin tespiti hem de temel dil becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilecek Web 2.0 araçlarının tespiti ve örnek uygulamalarının gösterimi açısından tezin Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimi alanı açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

C. Araştırmanın Problemi

Eğitimde teknoloji kullanımı 2000'li yıllardan itibaren artış gösterse de uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretimi bugünkü kadar benimsenmiştir. Çünkü "Uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretimi özel öğretim yöntemleri gerektirir ve coğrafik ile yönetimsel faktörlerin uzaktan eğitimi tercih edilir hale

getirdiği durumlarda yabancı dil öğrenim sürecinde yoğun bir biçimde etkileşimli iletişim sağlanması başarı için son derece önemlidir." (Adıyaman, 2002: 96). Web tabanlı uzaktan dil öğretim programı tasarlamak, hazırlamak ve uygulamak son derece zor bir iştir. Web tabanlı uzaktan dil öğretimi, dil öğretimi alanında çalışan eğitimciler ile teknoloji alanında çalışan uzmanları bir araya getiren disiplinler arası bir çalışma (Pilancı, 2015: 261) olması nedeni ile yabancı dil öğretiminde uzaktan eğitime bakış her zaman beklenilen düzeyde olmamıştır. Şen'in (2016: 411) de belirttiği gibi uzaktan eğitim, dünya üzerinde dil öğretiminde yaygın bir şekilde kullanılmasına karşın Türkiye'de yabancı dil olarak Türkçenin öğretimi alanında yeni sayılabilecek bir özelliğe sahiptir. Bu bağlamda Yunus Emre Enstitüsü'nün zenginleştirilmiş kitap, Türkçe Öğretim Portalı, Anadolu ve Yaşar Üniversitelerinin uzaktan eğitim yoluyla Türkçenin öğretimine yönelik yaptığı çalışmaların (Ozan ve Göçmenler, 2018: 130) varlığı bilinse de alanın uzaktan öğretimde henüz başlangıç aşamasındaki çalışmalar olması hasebiyle ciddi bir bilgi birikiminin olmadığı söylenilebilir. Nitekim pandemide de belirtildiği gibi bu çalışmalar Türkçenin uzaktan öğretimi konusunda yön belirleyici bir rol oynayamamıştır. Bu noktada her kurum ulaşabildiği dijital ortamlarda Türkçe öğretimi faaliyetlerini yürütmeye çalışmış, bu durum da ciddi eksiklikler ve problemlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Çünkü "Web tabanlı uzaktan dil öğretim programı tasarlamak, hazırlamak ve uygulamak son derece zor bir iştir. Böyle bir programın tasarımı, basit araçlar kullanarak bir dizi seçmek ve boşluk doldurma alıştırmaları hazırlamak anlamına gelmemektedir; gerçek anlamda bir web tabanlı uzaktan dil öğretim programı bundan çok daha fazlasını içermektedir." (Pilancı, 2015:261). Bu bağlamda daha önce de olduğu gibi teknolojinin gelişmesiyle eğitimciler teknoloji ve eğitimi entegre ederek derslerde daha etkili materyaller tasarlayabilir ve öğrencilerin aktif olduğu öğrenme ortamı sağlayabilirler. Bu çalışmalar Web 2.0 araçlarıyla yapılabilir. Zira "Web 2.0 teknolojisi öğretim çalışmalarını daha zevkli, kalıcı, işbirlikçi, bireysel, kolay ulaşılabilir hale getirilebilmektedir" (Korkmaz, vd. 2019: 3). Fakat başlı başına bir yabancı dilin uzaktan öğretimi öğretmen açısından tam pedegojik ve teknolojik yetkinlik ve tam teknolojik donanım gerektiren bir alan olduğu düşünüldüğünde bu çalışma, alandaki bu boşluğa dikkat çekilmesi bakımından önemlidir. Çünkü ilgili alanda hem öğretmenlerin dijital içerik geliştirme yeterlikleri ile ilgili hem de dil becerilerinin

geliştirilmesinde kullanılabilecek dijital araçların neler olabileceği ve bunların nasıl kullanılacağına yönelik herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Ayrıca öğretmen ve öğrenci görüşleri odaklı yapılan çalışmalarda ise (Işık ve Işık, 2022; İskender, 2021; Güngör, Çangal ve Demir, 2020) Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin, zorunlu durumlar dışında uzaktan Türkçe öğrenmek istemedikleri belirlenmiştir. Bunun nedenleri arasında, sistem sorunları, etkileşim sınırlılığı, dil becerilerini geliştirmede kullanılan dijital araçların ve sistemsel alt yapıdaki yetersizlik, öğretmenlerin tecrübesizliği gibi birçok sebep sıralanmıştır. Bu çalışmalarda aynı zamanda öğretim elemanlarının çevrim içi derslerdeki teknolojik yeterliklerini geliştirmeye yönelik hizmet içi eğitimler yapılmasının gerekliliği öneri olarak vurgulanmıştır. Özbay'a (2015: 392) göre de uzaktan eğitimdeki en önemli eksikliklerden biri eğitimde kullanılan içeriktir. Bu yüzden içerik geliştirmek amacıyla uzaktan eğitim veren kurum ve kuruluşlar tarafından sadece metin tabanları içerikler (elektronik kitap, ders notu vb.) değil, görsel ve işitsel olarak öğrencilerin ilgisine çekebilecek içeriklerde (video, ses, animasyon, simülasyon vb.) geliştirilmelidir. Bu bağlamda Yermeydan Uğur (2017), çalışmasında öğretim elemanlarının Web 2.0 araçlarını eğitim etkinliklerinde hangi düzeyde ve hangi amaçlarla kullandıklarını, karşılaştıkları problemleri ve kullanmalarına etki eden değişkenleri incelenmiştir. Araştırmada bu araçların öğretim elemanları tarafından içerik sunma, ödev, iletişim, mesleki gelişim vs. gibi amaçlarla kullanıldığı tespit edilmiştir. Web 2.0 araçlarının kullanım sürecinde, erişim sorunları, araçların kullanım bedelinin olması, öğrenci katılım kalitesinin düşük olması, zaman yönetimi gibi olumsuz durumlar görülmüştür. Web 2.0 kullanımına yönelik performans beklentisi, çaba beklentisi, kaygı, tutum, niyet ve öz-yeterlilik gibi değişkenlerinin etkili olabildiği tespit edilmiştir. Bu kapsamda içerik geliştirmek amacıyla eğitimcilere e-içerik geliştirme eğitimleri verilmedir. Bu bağlamda bu çalışmada, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirmeye yönelik mevcut durum, öğretmen öz yeterliklerinin tespiti ve dil becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilecek dijital araçların belirlenmesi üzerinden ele alınmıştır.

D. Araştırma Soruları

1-Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretenlerin dijital içerik geliştirme öz yeterlikleri ne düzeydedir?

2-Uzaktan Türkçe öğretenlerin dijital içerik geliştirme öz yeterlikleri,

a) Cinsiyet

b) Yaş

c) Öğrenim durumu

d) Mezun olunan bölüm

e) Görev yapılan birim

f) Mesleki kıdem

g) Hâlihazırda uzaktan Türkçe verme durumu

h) Uzaktan Türkçe öğretimi ile ilgili eğitim alma durumu

i) Uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme durumu

j) Uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programına katılma durumu

k) Uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyaline ihtiyaç duyulan beceri görüşüne göre

l) Uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyalinin önemi

m) Uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda yeterli hissetme durumu vb. değişkenlere göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

3. Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılan araçlar nelerdir?

3.1. Dijital içerik geliştirmede bu araçlardan nasıl faydalanılabilir?

E. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma,

- 2021-2022 eğitim-öğretim yılı,

- Yabancı dil olarak Türkçe öğreten 203 öğretmenden elde edilen veriler,
- "Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, Mindmeister isimli uygulamalar ile sınırlandırılmıştır.

F. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmada,

- Örneklemin evreni yeterli düzeyde temsil ettiği,
- Araştırmaya dâhil olan öğretmenlerin Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği'ndeki soruları içtenlikle ve kendi durumlarını yansıtacak şekilde cevapladıkları,
- Kullanılan ölçeğin araştırmanın hedeflediği bilgileri elde edebilecek geçerliliğe ve güvenirliliğe sahip olduğu varsayılmaktadır.
- Seçilen dijital uygulamaların hedeflenen amaçları yansıtan özelliğe sahip oldukları varsayılmıştır.

G. Tanımlar

Dijital İçerik: Eğitim-öğretim faaliyetlerinin zenginleştirilmesinde kullanılacak dijital ortamlarda geliştirilen ve sunulan her türlü bilgisayar tabanlı uygulamalardır. (Öztürk, 2019:9).

Uzaktan Eğitim: Öğrenci ile öğretmenin yüz yüze olmadan çeşitli iletişim araçları kullanılarak belli bir merkezden yapılan eğitim biçimi. (TDK, erişim tarihi: 18.7.2022)

Yabancı Dil Öğretimi: Bireyin ana dili dışında, içerisinde bulunduğu toplumda iletişim aracı olarak kullanılmayan bir dilin, yabancı dilin, öğretimi için yapılan planlı ve programlı faaliyetlere yabancı dil öğretimi denir. (Şen, 2021:15).

Öz Yeterlik: Kişilerin bir performansı gerçekleştirebilmek için gerekli olan eylemleri yerine getirebilme ve bu eylemleri organize edebilme kapasiteleri hakkındaki yargılarıdır (Bandura,1986: 391, akt: Çocuk, 2020: 5).

II. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde, uzaktan eğitim, uzaktan eğitimde temel kavramlar, uzaktan eğitimin tarihsel gelişimi, uzaktan eğitimin yarar ve sınırlılıkları, uzaktan eğitim modelleri, çevrimiçi ve uzaktan dil öğretimi, dil öğretimi sürecinde kullanılan teknolojik araçlar, Web araçları, Web araçları ile dil öğretimi ve Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

A. Uzaktan Eğitim

İnsanoğlunun kendini her anlamda geliştirebilmesinin en temel yolu eğitimdir. "Eğitim kişinin zihnî, bedenî, duygusal, toplumsal yeteneklerinin, davranışlarının en uygun şekilde ya da istenilen bir doğrultuda geliştirilmesi, ona birtakım amaçlara dönük yeni yetenekler, davranışlar, bilgiler kazandırılması yolundaki çalışmaların tümüdür" (Akyüz, 2012: 2). Önce insanın, ardından ülkenin gelişimi ve kalkınması için eğitim kaçınılmaz koşullardan biridir. Eğitimin sunulduğu alanlar yüzyıllardır dört duvarla çevrili belirli standartları olan kapsamı neredeyse ülkeden ülkeye bile değişmeyen yapılardır. Yani okuyup yazma öğretiminden başlayarak en yüksek düzeyde bilim ve sanat bilgisi vermeye değin çeşitli derecede toplu öğretimin yapıldığı, verildiği yer (TDK, 2015:1494) olan okullar, eğitimin ana ögelerinden biridir.

Yüzyıllardır okullarda verilen eğitim, değişen ve dönüşen dünyanın şartlarına göre revize edilmiştir. Tarihi süreçler içerisinde bilgiyi işlemek ve aktarmak için pek çok yöntem, teknolojik materyal kullanmıştır. Her yeni materyal beraberinde başka bir teknolojik gelişmeyi ortaya koymuştur ve ilerleme sayesinde günümüz teknolojisine ulaşılmıştır. Bu kapsamda şu an içinde bulunulan dönem, "Bilişim ve iletişim teknolojilerindeki gelişimin insanlık tarihinde toplumsal, ekonomik ve bilimsel değişimin yönünü yeniden belirlediği ve giderek *ağ toplumunun* ortaya çıktığı *bilgi çağı* olarak adlandırılır." (Demir, 2014:1). Bu nedenle günümüzde hemen hemen her alana hâkim olan dijital dünya eğitim sektörünü de etkilemiştir. Bilgi çağının süratle gelişimine tanıklık

ettiğimiz bu dönemde eğitim alanındaki bazı sınırlandırmalar ortadan kalkmış, eğitim daha ulaşılabilir hale gelmiştir. “Teknolojideki ilerlemeler birçok alanda değişim ve dönüşümler sağlamıştır. Bu teknolojik değişim ve dönüşümler ile eğitim, mekân ve zaman kavramlarının sınırlandırılmalarından arınarak uzaktan eğitim adını almıştır” (Ustabulut ve Sertdemir, 2021: 500).

Çağımızın son büyük felaketlerinden olan Covid-19 salgınıyla hayatımızda karantina dönemleri başlamış ve fiziki mekân ile sınırlı olan eğitimden öğrenciler mahrum kalmıştır. Tam bu noktada teknolojik gelişmeler ve internet çağının sağladığı imkânlar, öğrencilere evlerinden eğitime ulaşma imkânı sağlamıştır. Gerek örgün eğitimin içerisinde gerekse de örgün eğitimden ayrı dijital bir dünyada hareket etme imkânı bulan “Uzaktan Eğitim Sistemini” ortaya çıkarmıştır.

Uzaktan eğitim sisteminin ne olduğu hakkında alanyazında pek çok tanım bulunmaktadır. Adıyaman (2002:92) uzaktan eğitimi, “Öğrenenle, öğretenin fiziksel olarak birbirinden uzakta olduğu bir eğitim biçimi” şeklinde tanımlamaktadır. Uzaktan eğitim kavramındaki uzaklık ifadesine ek olarak hangi yöntemle yapılacağını İşman, (2011: 21) şu şekilde ifade eder: “Öğretmen ve öğrencinin aynı mekânlarda bulunmak zorunda olmadığı ve eğitim-öğretim faaliyetlerinin posta hizmetleri ve bilgi iletişim teknolojileri sayesinde yürütülen bir eğitim sistemi modelidir.”

Uzaktan eğitim her ne kadar birçok yönden yüz yüze eğitimden farklılıklar içerse de eğitimin devamlılığı için bazı ortak noktalara ihtiyaç duymaktadır. Uzaktan eğitim tanımının kapsamı genişletilerek bakıldığında, Sarıabdullahoğlu ve Ersoy’a (2008) göre uzaktan eğitim, uzaktan eğitim kanalları ve eğitim teknolojisi ile öğrenmeye istekli ve eğitici kitlelerinin birbirinden fiziksel olarak uzakta oldukları ortamlarda gerçekleşen, ilgili kurumun rehberlik ve planlama yaptığı, öğretim için hazırlanmış materyallerin kullanılmasıyla öğrenmenin devam ettirildiği, eğitim-öğretimin ülkedeki her yere ve herkese ulaştırıldığı, çeşitli iletişim olanaklarının kullanılmasıyla yapılan çağdaş bir eğitim modelidir. Bu bağlamda uzaktan eğitim kavramının anlaşılabilmesi için uzaktan eğitim araçlarının hangi amaçlarla kullanıldığına/kullanılması gerektiğine dikkat etmek gerekir. Aydemir (2018) uzaktan eğitimi, öğrenme deneyimi sağlamak, bilgi edinmek, ilerlemek için bilgisayarın, ağların, webin ve internetin diğer

öğrenenlerle ve öğretenle iletişim kurmak, içeriğe, öğrenme materyallerine erişmek, öğrenme süreci boyunca destek almak gibi nedenlerle kullanılması olarak ifade eder.

Alanyazında uzaktan eğitimle ilgili pek çok tanım olmasıyla birlikte pek çok adlandırma da mevcuttur. Bu adlandırmalar "duvarsız eğitim, açık öğrenim, açık öğretim, geleneksel olmayan eğitim, uzaktan öğrenim, uzaktan öğretim, mektuplaşarak eğitim, bağımsız çalışma, evde çalışma, bir mesafeden diğer bir mesafeye öğretim, harici öğrenme, esnek eğitim, esnek öğrenim, hayat boyu öğretim, hayat boyu öğrenim, sözleşmeli öğrenim, deneyimsel öğrenim, yönetilmiş özel çalışma, bağımsız öğrenme, bireyselleştirilmiş öğrenme, kaynak tabanlı öğrenim, kendi kendine erişimli öğrenme, kendi kendine çalışma, desteklenmiş kendi kendine çalışma veya devam eden eğitim vb." (İşman, Barkan ve Demiray, 2003. akt. Bulut, 2020: 7) şeklindedir. Bu adlandırmalara ve uzaktan eğitimin kendi sınırlarına bakıldığında yüz yüze eğitimden ayrışan temel farklılıklarının olduğu görülmektedir. Bu bağlamda ilgili farklılıklar şöyledir:

Çizelge 1. Uzaktan Eğitim ile Yüz Yüze Eğitim Farklılıkları

Öğrenim süresi boyunca öğrenci ve öğretmenin birbirlerinden ara/sıra sürekli olarak ayrı oluşu.
Öğrenme araç-gereçlerinin planlanması, hazırlanması, öğrenci destek hizmetlerinin sağlanması ve düzenlenmesi. Öğretmen ve öğrenciyi bir araya getirmede ve dersin içeriğini sunmada, iletişim araçlarından, bilgisayardan ve ses ile görüntü kasetlerinden yararlanma. Teknolojiden uzaktan eğitime özgü yararlanma. Öğrenme sürecinde ara/sıra ya da sürekli ayrı olma nedeniyle insanların genellikle bireysel olarak eğitilmesi.

Kaynak: (Kaya, 2002: 13)

Bu farklılıklara dikkat edilecek olunursa uzaktan eğitimin bazı sınırlılıkları ortadan kaldırdığı, bireysel öğrenme fırsatı sunduğu, belirli bir ortamda öğrenme zorunluluğunu ortadan kaldırdığı ve yaş gibi belli zorunlu kriterleri kaldırdığı görülebilir. Tüm bu bilgiler bağlamında Simonson, Smaldino, Albright ve Zvacek'e göre uzaktan eğitim tanımında dört temel unsur bulunmaktadır:

- Bir kurum tarafından yürütülen formal bir eğitimdir. Bu kurumların akreditasyon, diploma, sertifika, eğitim kalitesi artırımı, öğrenmenin organizasyonu, eğitim kuramları, öğrenme yöntemlerinin kullanılması

gibi kurumsal çalışmaları vardır. İnformal ve kendiliğinden devam eden (geleneksel) eğitimden farklıdır.

- Öğretici ve öğrenenler mekân veya zaman ya da hem zaman hem mekân boyutunda birbirlerinden ayrıdır.
- İletişim teknolojilerinin işe koşulması senkron (eş zamanlı) veya asenkron (eş zamanlı olmayan) şekilde olabilir. İletişim için televizyon, radyo, İnternet, telefon, mektup vb. kullanılabilir.
- LMS (Learning Management System) şeklinde ifade edilen öğrenme yönetim sitemleri ile öğrenen, öğretici, kaynaklar ve içerikler arasında öğretim tasarımları ve eğitim kuramları etkin olarak kullanılmaktadır (Simonso, Smaldino, Albright ve Zvacek, 2003'den akt., Demir, 2014:204).

B. Uzaktan Eğitimde Temel Kavramlar

Her alanda olduğu gibi uzaktan eğitimin bazı alt kavramları vardır. Bu kavramların bilinmesi ve doğru analiz edilmesi uzaktan eğitimin daha sağlıklı anlaşılmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda ilgili kavramlar (Kaya, 2002: 9-10) aşağıdaki gibidir:

Evde Çalışma: Bu kavram, genel olarak öğrencilerin evin bir bölümünde çalıştığını ifade etmektedir. Uzaktan eğitim için evde çalışma kavramı önem arz etmektedir. Bu nedenle ev ortamının eğitim için düzenlenmesi gerekmektedir. Türkçenin yabancı dil olarak acil uzaktan öğretimi üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında öğrencilerin evde uzaktan dil öğrenimi için uygun ortamlarının olmaması (Işık ve Işık, 2022; İskender, 2021; Güngör, Çangal ve Demir, 2020) temel sorunlardan biridir.

Bağımsız Çalışma: Bu kavram, ABD'de yüksek eğitim seviyesindeki uzaktan eğitim uygulamaları için yaygın olarak kullanılmaktadır. Açık eğitim, radyo ve televizyonla eğitim, bireysel eğitimi kapsayan genel bir kavramdır. Fakat bu kavram öğrenenin bireysel öğrenme noktasında otonom öğrenme (bağımsız) alışkanlığı ve yetkinliğini kazanmış olma durumu da göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda özellikle pandemi döneminde MEB tarafından EBA ve TRT üzerinden yapılan eğitimler bu duruma örnek olarak verilebilir.

Dış Çalışma: Bu kavram, devam zorunluluğu olmadığı bir sistemde kendi imkânlarıyla çalışan öğrencilerin eğitim-öğretim görmeleri ile ilgilidir. Uzaktan eğitim uygulamaları dış etkenlerden etkilenen bir modeldir. Bu yüzden öğrenici ve öğreticilere sorumluluk yüklenmektedir. Bu kavram temelinde ise motivasyon vardır. Zira devam zorunluluğu olmadığı bir sistemde öğrenicilerin eğitim öğretim sürecini takip etmeleri, belirli bir düzeyde kendi öğrenme sorumluluklarını almalarını sağlayabilmek önemlidir. Bu noktada da öğreticilerin özellikle motivasyon sağlama, dersleri ilgi çekici hale getirme vb. noktasında son derece tecrübeli ve donanımlı olmaları önemlidir.

Sanal Sınıf: Bilinen "eğitmen eşliğinde sınıf eğitimleri"nin çevrimiçi olarak internet üzerinden verilmesini sağlayan ortamlara denir. Eğitim sisteminin mühim bir parçası haline gelmiş ve farklı amaçlarla farklı kurumlarda da kullanılmaktadır. Sanal sınıf programları uzaktan eğitim, seminer verme, etkileşimli laboratuvar uygulamaları, simülasyonlar (benzetim), çeşitli yazılımların tanıtımları, video konferans, çevrimiçi danışmanlık gibi çok farklı alanlarda kullanılmaktadır" (Albayrak, 2017: 40). Sanal sınıf, bugün Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde en temel ihtiyaç durumundadır. Çünkü derslerin çoğu, Zoom, Google Meet, Adobe Connect gibi dört temel becerinin geliştirilmesinde beklentiyi karşılayamayan sanal sistemler üzerinden yapılmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimine özgü sanal sınıf tasarımlarının yapılması alandaki ciddi bir eksikliği giderecektir.

Karma Eğitim: Yüz yüze eğitim ve online eğitimin pozitif yönleriyle harmanlanmasıdır. Karma eğitim yönteminin uygulanma nedenleri şu şekilde belirtilmiştir (Bonk ve Graham, 2006, akt. Yolcu, 2015).

1. Uzaktan eğitimde sosyal etkileşim eksikliği olması,
2. Etkileşime ve iletişime uygun ortam sağlaması
3. Dünya genelinde yaygın kullanılması,
4. Zaman ve mekân kısıtlaması olamadan ulaşım imkânı
5. Başarıya pozitif katkı sağlaması,
6. Öğrencinin etkin etkileşiminden kaynaklanan sosyalleşmeyi artırması,

7. Öğretim veren kurumlar için fiziksel sınıf, donanım-öğretmen ve öğrenciler için okul ücreti ve ulaşım masraflarını azaltması.

Yukarıda sıralanan özelliklere bakınca uzaktan eğitimin ve yüz yüze eğitimin eksik yanlarının iki eğitimin olumlu yanları birleştirilerek giderilmeye çalışıldığı bir eğitim türüdür. Örneğin uzaktan eğitimde sosyal etkileşimin olmaması eksikliği, yüz yüze eğitimde yoktur. Bu nedenle karma eğitimde bu eksiklik ortandan kalmış olacaktır. Aynı şekilde yüz yüze eğitimdeki öğretim veren kurumlar için fiziksel sınıf, donanım-öğretmen ve öğrenciler için okul ücreti ve ulaşım masrafları uzaktan eğitimle en aza indirilmiş olacaktır. Burada karma eğitime başvurulması ise iki eğitim türü açısından denge sağlayacaktır.

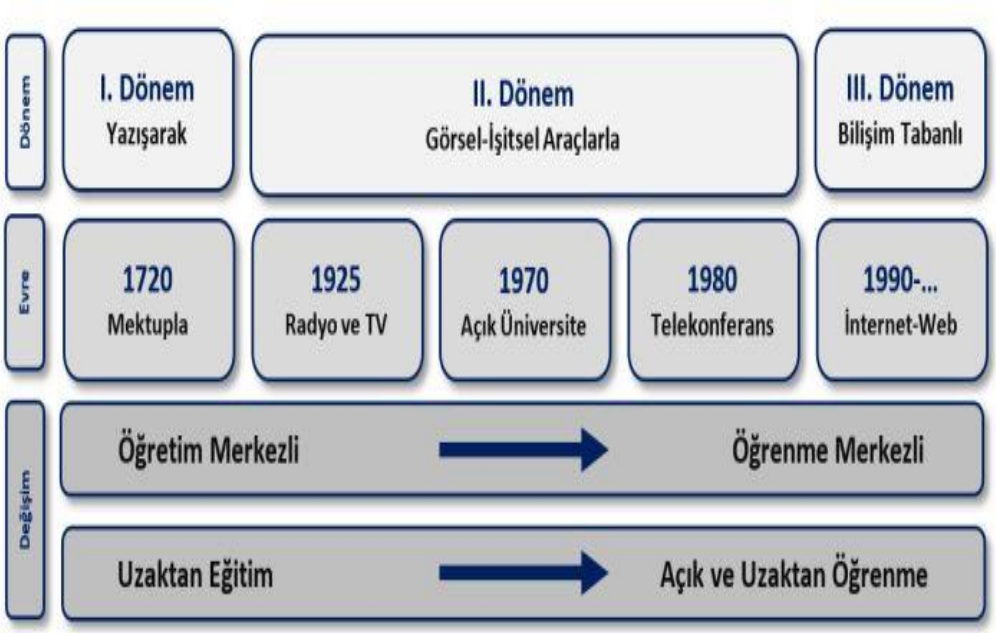
Mobil Öğrenme: Uzaktan eğitim unsurlarından biri de internete ulaşımı sağlayan taşınabilir teknolojilerdir. Bu teknolojiler, mobil teknoloji diye tanımlanmaktadır. "Mobil öğrenme (m-learning), avuç içi bilgisayarlar, cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar, akıllı telefonlar, ipod ve mp3/4 gibi kişisel dinleme ve izleme araçları, tablet bilgisayarları gibi sürekli öğrencilerin yanında bulunan araç/gereçlerin öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılmasıdır" (Can, 2021: 9). İnternete sadece bilgisayardan değil herhangi bir mobil cihaz ile ulaşım sağlanması, zamandan ve mekândan bağımsız mobil öğrenmenin gerçekleşmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda bugün öğrencilerin yanında sürekli bulunan araç/gereçlerin öğrenme sürecine aracılık etmesi açısından bir fırsat olarak görülmekte ve yabancı dil öğretimi için birçok mobil uygulama geliştirilmektedir. Son zamanlarda Türkçenin uzaktan öğretimine yönelik de çeşitli mobil uygulamalar geliştirilmektedir. Bu bağlamda Özbay'a (2015: 392) göre uzaktan eğitim uygulamaları kapsamında geliştirilecek e-içeriklerin mobil ortamlarla uyumlu olarak geliştirilmesinin gelecekte önemli bir yere sahip olması öngörülen m-öğrenme açısında da yararlı olacağı söylenebilir.

Çevrimiçi Öğrenme: Uzaktan eğitimin farklı bir biçimidir. Uzaktan eğitim geçmişten günümüze mektup, posta, televizyon, cd-dvd, bilgisayara evrilerek gelmiştir. Çevrimiçi öğrenme internet aracılığıyla öğreten ve öğrenenin farklı mekânlarda aktif olduğu sesli ve görüntülü takibin mümkün olduğu uzaktan eğitimin bir yoludur.

C. Uzaktan Eğitimin Tarihsel Gelişimi

Uzaktan eğitime dair ilk uygulama çalışmaları, "uzaktan eğitim" kavramının kaynaklarda yer almasından daha da öncedir. "Uzaktan Eğitim" terimi ilk olarak, Wisconsin Üniversitesinin 1892 yılındaki kataloğunda geçmiştir. "Uzaktan Eğitim" terimi yine aynı üniversitenin yöneticisi olan William Lighty tarafından 1906'da kaleme alınan bir yazıda kullanılmıştır" (Adıyaman, 2002:92). Bu bağlamda teknolojik ilerlemelere bağlı olarak uygulanış biçimi ve tanımlamaları değişen uzaktan eğitimin tarihi, 1700'lü dayanmaktadır. Uzaktan eğitim uygulamasının ilk örneği, 20 Mart 1728 tarihinde Boston Gazetesi'ne Calep Philips tarafından özgün bir şifreye sahip bir hızlı yazma yöntemi olan stenografiyi, yüz yüze öğretimdeki gibi uzaktan da iyi bir şekilde öğretebileceğine yönelik ilan vermesi ile başlamıştır. Fakat bazı kaynaklar uzaktan eğitimin ilk örneği olarak 1833 yılında bir İsveç gazetesinde, yine, "Mektupla Stenografi Öğretimi" ilanı veren Isaac Pitman'ın uygulamasını kabul etmektedir (Simonson, Smaldino ve Zvacek, 2015: 36. akt. Güngör 2021: 64). Bu bağlamda her iki tarihlendirme göstermektedir ki uzaktan eğitim yeni bir olgu ve yeni bir çalışma değildir, 200 yılı aşkın bir tarihe sahiptir.

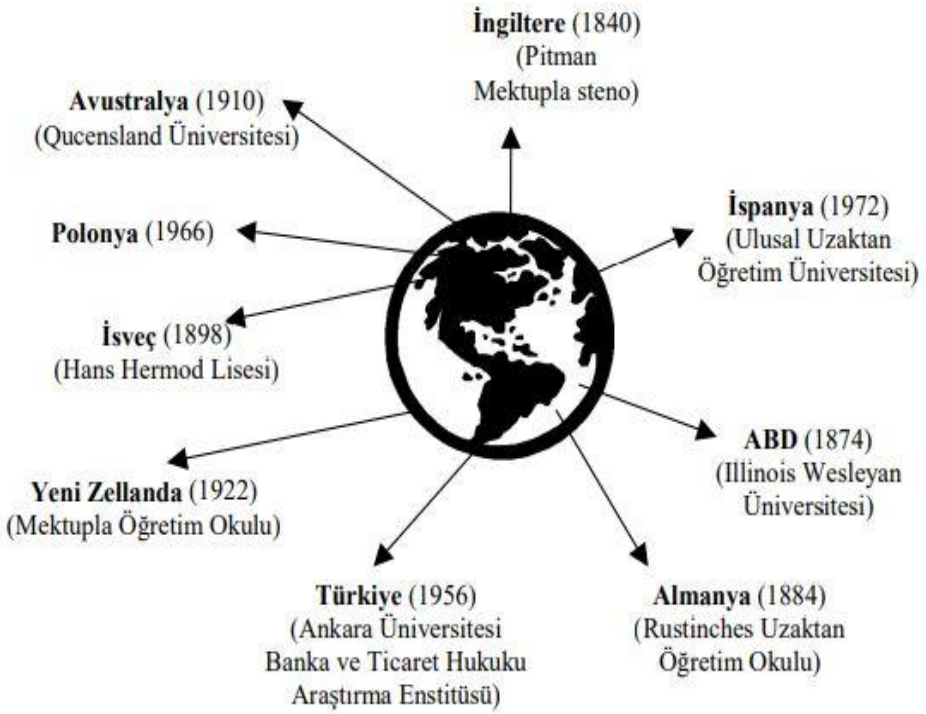
Hangi çağda olursa olsun o dönemin teknolojik imkânlar ölçüsünde uzaktan eğitim yapılmıştır. Birbirini sistematik olarak takip eden süreç içerisinde "mektup", "radyo ve tv", "açık öğretim", "telekonferans", "internet-web tabanlı öğretim" şeklinde uygulanmıştır (Bozkurt 2016: 3). Bu bağlamda uzaktan eğitimin dönem ve evreleri Şekil 2'de gösterilmiştir.



Şekil 2.Uzaktan Eğitimin Dönem ve Evreleri

Kaynak: (Bozkurt 2016: 3).

Uzaktan eğitimin dönem ve evrelerine bakıldığında 1720'lerde mektup ile başlayan uzaktan eğitimin 1990'lardan itibaren Web tabanlı sürdürüldüğü görülmektedir. Bu bilgiye ek olarak Jones (2005) uzaktan eğitimin gelişimine daha farklı bir pencereden bakmaktadır. Bu bağlamda uzaktan eğitimi üç kuşağa ayıran Jones'a göre ilk kuşakta öğrenci-öğretmen iletişimi yazışmalar yoluyla yerine getirilir. Ses, video, kasetler ve bilgisayarlar gibi yaygın multimedya araçları kullanılan ikinci kuşakta amaç sadece öğrenme materyallerinin dağıtımı olup öğrenci-öğrenci veya öğrenci – öğretmen etkileşimi oldukça azdır. Üçüncü kuşakta ise bilgisayar bazlı iletişimler ve video konferanslar yoluyla öğrenmeyi ve iletişimi sosyal bir süreçtir ve olabildiği kadar etkileşimli ve interaktif bir uzaktan eğitim yöntemidir (akt., Dolmacı ve Dolmacı, 2020: 709). Bu yönüyle uzaktan eğitimin uygulama faaliyetleri ise dünyanın farklı yerlerinde farklı tarihlerde başlamıştır. İlgili yerler ve tarihlere ait bilgiler aşağıdaki gibidir:



Şekil 3.Dünyadaki bazı uzaktan eğitim uygulamalarının başlangıç tarihleri ve ilk uygulamaları

Kaynak: (Kaya, 2002: 30)

Dünyanın birçok ülkesinde uygulanmaya başlanan uzaktan eğitim sistemleri ülkemizde ilk başta kavram olarak kabul edilmiştir. Eğitim sistemimizde kavram olarak yerini alan uzaktan eğitim hemen uygulanmaya geçmemiştir. Yirmi yılı aşkın bir süre eğitim sistemimizde kavram olarak yer alan uzaktan eğitim 1950 yılında uygulanmaya başlanmıştır. Türkiye'deki uzaktan eğitim süreci aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

Çizelge 2. Türkiye'de uzaktan eğitim

1924	Tevhid-i Tedrisat Kanunu'nun kabulü ile eğitimde yenileşme hareketleri için getirilen yabancı uzmanlardan John Dewey'in öğretmen yetiştirme amacıyla yazdığı "öğretmen eğitimi'' raporuyla eğitim dünyasında ortaya çıkmıştır.
1927	Muhabere Yoluyla Tedrisat uygulamasıyla kavram olarak yerini almıştır.
1950	Kısa bir duraklama döneminden sonra IV. Millî Eğitim Şurası'nda alınan kararların etkisiyle uzaktan eğitim uygulama çalışmalarına mektupla eğitim şeklinde başlanmıştır. Daha sonra Ankara Üniversitesi bünyesinde uzaktan bankacılık kursu açılmıştır.
1952	İstanbul'da da radyo aracılığıyla uzaktan tarım ve hayvancılık üzerine yayınlara başlanmıştır.
1960	Mektupla Öğretim Merkezi Kurulu kurulmuş, bu kapsamda beslenmeden kooperatifçiliğe, sınavlara hazırlıktan ilkokul öğretmenliğine çeşitli alanlarda öğretim verilmiştir.
1964	1941 yılında TRT radyo aracılığıyla daha çok kırsal kesime hitap eden sohbet programlarıyla başlamış, 1964 yılında eğitimsel içerikli yayınlarda artış görülmüştür.
1968	Televizyonun hayatımıza girmesiyle eğitim içerikli yayınlar da hayatımıza girmiştir.
1970	Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi'nin uzaktan eğitim çalışmalarının öncülüğünde üniversiteler ortak çalışmalar yapmaya başlamıştır. Televizyon aracılığıyla "Okul Televizyonu" adıyla kısa kısa eğitimle ilgili yayınlar yapılmıştır.
1973	Film Radyo Televizyonla Eğitim Merkezi (FRTEM) aracılığıyla ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitsel yayınlara başlanmıştır.
1974-1975	Deneme Yüksek Öğretmen Okulu uzaktan yüksek öğretim kurumu olarak kurulmuştur.
1975-1979	Yaygın Yüksek Öğretim Kurumu, Deneme Yüksek Öğretmen Okulu'nun kapatılmasıyla açılmış ve televizyonu merkezlerine almışlardır. Açılan bu okulların temel amacı mektupla, radyo ya da televizyonla uzaktan öğretim iken çeşitli planlamalar ve uygar uygulamalarla desteklenerek günümüzde Açık Öğretim Fakültesi ve Açık Lise olarak devam etmektedir.
1981-1982	"Televizyon Okulu" adıyla okuma yazma öğretimi için yayınlar yapılıp çeşitli illere bölgesel yayınlar yapılmıştır.
1982	Anadolu Üniversitesi'ne bağlı olarak Açık Öğretim Fakültesi kurulmuş, dersler TRT aracılığıyla öğrenenlere ulaştırılmıştır.
1989	ODTÜ bünyesinde Bilgisayar Mühendisliği bölümünde uzaktan sertifikalı eğitimlere e-posta aracılığıyla başlanmıştır.
1990	TRT-4 kanalı sadece eğitim amaçlı yayınlanmaya başlamıştır. Yine bu tarihten sonra Fırat, Bilkent, Sakarya, Atatürk, Kafkas, İnönü, Yüzüncü Yıl, Selçuk, Mersin, Süleyman Demirel, İstanbul, Adnan Menderes ve Bilgi üniversiteleri gibi birçok üniversite ön lisans, lisans, yüksek lisans ve doktora alanlarında teknolojiye de ayak uydurarak radyo, televizyon, video konferans ve web tabanlı araçlarla uzaktan eğitim faaliyetlerine başlamışlardır.
1992	Açık Öğretim Lisesi kurularak televizyon aracılığıyla dersler verilmeye başlanmıştır.
1997	Açık İlköğretim Okulu (6. 7. ve 8. Sınıflar için) açılmış ve ODTÜ Enformatik Enstitüsü kurulmuştur.
2010	*Uzak Eğitim Merkezi (UZEM) kurulmuştur.*

Kaynak: (İşman, 2011:106-149)

Çizelge 2'ye bakıldığında Türkiye'de 1920'lerde başlayan uzaktan öğretim çalışmaları 2010 yılında Uzak Eğitim Merkezi (UZEM) kurulmasına kadar

uzamıştır. Pandeminin eğitim ve öğretimi yarıda kesmesi nedeni ile ise bugün uzaktan eğitim uygulamaları bütün üniversite, kamu kurumu ve özel sektör tarafından kullanılmaktadır. Özel sektör bağlamında özellikle evden çalışma disiplini her alana iyice yerleşmiş ve kişisel gelişimler için artık yüz yüze eğitimlerin bir zorunluluk olmadığı kabul görmüştür.

Ayrıca Özbay'a (2015) göre mevcut yükseköğretim kurumlarının yüzde sekseni uzaktan eğitim uygulamalarıyla sertifika, ön lisans, lisans, yüksek lisans eğitimi vermekte, eğitimlerini ise basılı materyaller, radyo-televizyon programları, bilgisayar destekli ve yüz yüze eğitimler kullanarak yürütmekte iken bugün bu oranın yüzde yüz olduğu söylenebilir. Çünkü pandemi sürecinde eğitimin bütün paydaşları internet ortamından sınavlara, kayıtlı ders videolarına ve dijital ders kitaplarına erişim sağlamakla birlikte bu erişim imkanlarının nasıl daha sağlıklı hale getirilebileceği noktasında çeşitli eğitimler de almışladır. Bu bilgilere ek olarak Millî Eğitim Bakanlığı tarafından "Eğitsel E-içeriğin Sağlanması ve Yönetilmesi Bileşeni" kapsamında Eğitim Bilişim Ağı (EBA) oluşturulmuş ve EBA'nın alt yapısını kullanan bir uzaktan eğitim merkezi (UZEM) kurulmuştur. Bu doğrultuda Millî Eğitim Bakanlığı tarafından UZEM farklı beklentileri karşılamak amacıyla tüm öğretmenlere hayatları boyunca e-öğrenme olanağı sunmak üzere tasarlanmıştır (Özbay, 2015:387).

D. Uzaktan Eğitimin Yarar ve Sınırlılıkları

Yüz yüze ve uzaktan eğitim kıyaslandığında elbette birçok yönden farklılıklar bulunmaktadır. Bu nedenle ilgili farklılıklarla birlikte her iki eğitim türü açısından da avantaj ve dezavantajların ortaya çıkması kaçınılmazdır. Öyle ki uzaktan eğitim, bütün paydaşlara zamandan ve mekândan bağımsız bir eğitim ortamı sunarken yüz yüze eğitimin önemli bir özelliği olan "iletişim" ikinci planda kalabilmektedir. Fakat uygulanan sistem ne olursa olsun muhakkak var olduğu dönem ve kullanıcısı güdümünde bir ilerleme sağlar. Bugün teknoloji kuşağı olarak nitelendirilen gençlerin teknoloji çağına doğduklarını ve teknoloji ile içi çe olduklarını unutmamak gerekir. Eğitimde onların ilgisini çekmek ve yüz yüze eğitimden ziyade teknolojiden yararlanarak eğitim ortamını organize etmek gerekir. Uzaktan eğitimle eğitim maliyetlerini düşmekte, eğitim materyalleri web sistemleri içinde muhafaza edilebilmektedir. Baskı halinde bulunan ders

materyallerine nazaran uzaktan eğitim için tasarlanmış kitap ve materyaller maliyeti düşürmekte ve istendiği zaman bu materyaller düzenlenebilmekte ve güncellenebilmektedir. Fakat burada en temel nokta ilgili bütün materyallerin kullanıcısı olan öğrenicilerde bir etki uyandırması, motivasyonlarını ve ilgilerini canlı tutmasıdır. Yani her şeyden öte de öğrenicilere öğrenme sürecinde "öğrenebilme" farkındalığı kazandırması gerekmektedir. Bu bağlamda Demir'in (2014: 207) de vurguladığı gibi uzaktan eğitimde eğitim ortamı ve süreci bireylerin eşit eğitim alma hakkını tartışmaya açmayacak şekilde erişilebilir olmalıdır. Uzaktan eğitimde bireye zaman, mekân ve öğrenme hızında esneklik sunulmalı, etkileşimin çift-tek yönlü ve ölçülebilir olması sağlanmalı, öğrenme-öğretme etkinlikleri bireyin tercihine göre hazırlanmalı ve gerçekleştirilmelidir.
Bu belirtilen hususlar dikkate alındığında uzaktan eğitimin avantajları uygulamada işe yarar hale gelecektir. Bu kapsamda uzaktan eğitim ile ilgili yapılan çalışmalarda uzaktan eğitimin;

- Sistemli ve planlı olması
- Öğrenci merkezli olması
- Dezavantajlı gruplara fırsat eşitliği sunması
- Zaman ve mekân esnekliği sunması
- Maliyet ve verimlilik esaslı olması (Altun, 2020) gibi özelliklerin ön plana çıktığı görülmektedir.

Uzaktan eğitim çağımızın bir gereği olmasıyla birlikte çağımızda yaşanan teknolojik aksaklık ve yetersizlikler uzaktan eğitimin dezavantajı olarak karşımıza çıkmaktadır. Nasıl ki her yere okul yapma imkânı bulunmuyorsa internet hizmetleri de her yere eşit şekilde ulaştırılamıyor. Bazı yerlerde internetin hiç olmaması olan yerlerde zayıf kalması gibi nedenlerle öğrenciler uzaktan eğitimde sıkıntılar yaşamaktadır.

Uzaktan eğitimde materyal tasarlamanın kolay olmasıyla birlikte bu materyalleri hazırlayacak eğitimcilerin yeterli ve gerekli donanıma sahip olmamaları, teknolojideki gelişimlerin yeteri kadar takip edilmemesi, bununla birlikte birçok web uygulamasının ücretli olması temel problemlerin başında gelmektedir. Öğrenenlere birçok imkân sunmasına karşılık bireysel çalışma sorumluluğu olmayan öğrenciler için olumsuz durumlar ortaya koyabilmektedir.

Bu bağlamda araştırmalarında uzaktan eğitime dair yapılan çalışmalarda uzaktan eğitimin

• Öz düzenleme eksikliği olan bireyler için uygun olmayışı,

• Yüksek teknoloji okuryazarlığı gerektirmesi,

• Yüksek maliyetli olması,

• Öğrenme materyali ve öğretim tasarımı eksikliklerinin olması,

• Geribildirim eksikliğinin olması (Altun, 2020) gibi özellikleri dezavantaj olarak belirtilmiştir.

E. Uzaktan Eğitim Modelleri

Uzaktan eğitim modellerinde dikkat edilen unsurlar; "Kullanılan modelin yapısı, teknolojik boyutu ve ekonomik özelliğidir. Modeller arasındaki temel fark, öğretim materyalinin hedef kitleye sunum şekli ve öğrenenin zaman ve mekâna bağlılık durumudur. Bu farklardan dolayı modeller üç şekilde ifade edilmiştir:

1) Eş zamansız (asenkron)

2) Eş zamanlı (senkron)

3) Karma (blended)" (Şen, 2016:414).

Uzaktan eğitim kapsamında bir ders gerçekleştirmek için dersin hedefi ve amacın belirlenip buna göre uzaktan eğitim modeli belirlenmelidir. Şen (2016: 414) uzaktan eğitim modellerini ve özelliklerini şöyle tanımlamaktadır;

Eş zamansız uzaktan eğitim modeli, öğrencinin istediği zaman istediği yerden web üzerinden derslerini dinlemesine/izlemesine, etkinlikleri yapmasına imkân tanıyan bir modeldir. Öğrenci (kullanıcı) dersleri tekrar tekrar izleyebilir/dinleyebilir.

Eş zamanlı uzaktan eğitim modeli, belli bir zamanda ve canlı bağlantı yoluyla (internet, uydu vb.) öğretmen (sunucu) ve öğrencinin (kullanıcı) etkileşimli olarak dersleri, etkinlikleri yapmasına olanak sağlayan bir modeldir.

Karma uzaktan eğitim modeli, eş zamanlı ve eş zamansız eğitim uygulamalarının birlikte yapıldığı eğitim modelidir.

Uzaktan eğitim modellerinin bazı avantajları ve dezavantajları vardır (Midkiff ve DaSilva, 2011; Taylor, 2002. akt. Demir, 2014: 205-206):

Çizelge 3. Senkron ve Asenkron modellerin avantajları ve dezavantajları

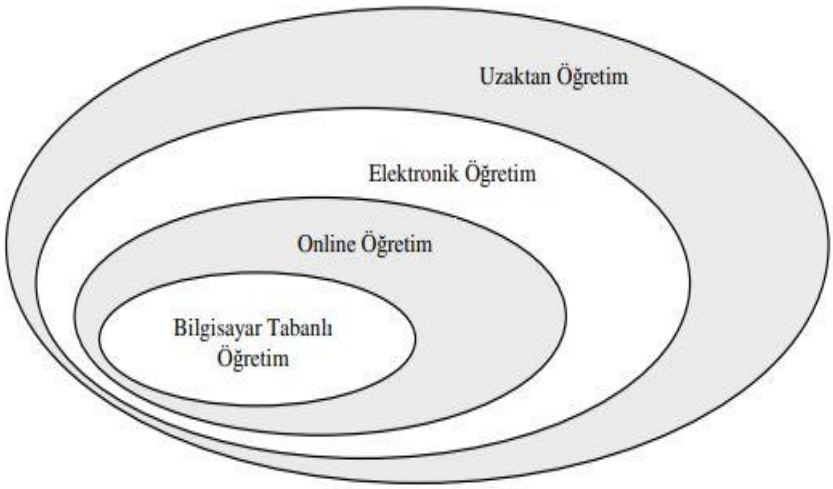
Eş Zamanlı (Senkron) modelin avantajları:
- Gerçek zamanlı tartışma ve beyin fırtınası ortamı oluşturur.
- Herhangi bir sorunla karşılaşıldığında anında geri bilgilendirme alınabilir.
- Öğrenci grup içinde olduğu için daha az ayrı kalmış olur.
- Mekânsal sorunlar ortadan kalkar.
Eş Zamanlı (Senkron) modelin dezavantajları:
- Ders saatlerinin planlanması, ders aralıklarının öğrenciye uymaması gibi problemler yaşanır.
- Sınav esnasında gözetmenlik problemi oluşur.
- Farklı grup çalışmalarında ihtiyaç olunan teknolojik araçların temini sağlanamaz.
- Öğrenci tartışmalara istediği zaman katılamaz, kalabalık derslerde sadece dinleyen konumunda kalır.
- Teknolojiyle barışık olmayan öğrenciler pasif kalır.
Eş Zamansız (Asenkron) Modelin Avantajları:
- Yer ve zaman engeli ortadan kalkar.
- Herkesin eğitime katılım imkânı vardır.
- Eğitim uluslararası hale gelir.
- Öğrenci derse ve tartışmalara istediği şekilde katılabilir.
- Çekingen, iletişim yönü zayıf öğrencinin derse katılımı artar.
Eş Zamansız (Asenkron) Modelin Dezavantajları:
- Sanal ve dağıtık bir öğrenim topluluğu yaratır.
- Uygulamalı dersler için uygun değildir.
- Gözetmenli sınavlarda dışarıya bağımlıdır.
- Öğrencilerde izole edilmiş etkisi yaratabilir.
- Anında geri besleme alınmaz.

Öğreten ve öğrenenlerin aynı anda öğrenme ortamında olduğu uzaktan eğitim için kullanılan birçok web tabanlı uygulama bulunmaktadır. "Uzaktan eğitimde eş zamanlı dersler yapmak için şu anda en çok kullanılan web tabanlı video konferans uygulamalarına örnek olarak Adobe Connect, Skype, Zoom, Teams ve Meet gösterilebilir" (Can, 2021: 14).

Web uygulamalarının gelişmesiyle öğretenlerin öğrencilere ödev vererek veya sisteme yükledikleri çalışmaların öğrenenlerin istedikleri zaman kullanabilecekleri, öğretenlerin bunları kontrol edebileceği uygulamalar mevcuttur. Web temelli olup Web 2.0 araçlarından birçoğu da yine eş zamansız uzaktan eğitim için kullanılabilir. "Blog"lara benzer ancak daha öğrenme yönetim sistemlerine benzeyen "Edmodo" veya "Google Classroom" gibi web temelli sınıflar oluşturularak öğrencilerle eş zamansız eğitimsel içerik sağlanabilir" (Can, 2021: 19).

F. Uzaktan Çevrim içi ve Uzaktan Dil Öğretimi

Geleneksel eğitim sistemleri öğrencilerin bir arada, kapalı bir mekânda, belirli bir zamanda, yüz yüze, bilginin kaynağı öğreticilerin olduğu okullarda eğitim almalarını öngörür. Bu doğrultuda zaman ve mekân kısıtlaması olan eğitim unsurlarının önceden tayin edilmiş kurallarla sınırlandığı bir eğitim süreci ortaya çıkmaktadır. Değişen ve dönüşen dünya her alanda değişimlere gittiği gibi çağımızın teknolojik gelişimleri sayesinde öğrenme/öğretme faaliyetleri de uzaktan eğitim kapsamında çevrim içi hale dönüşmüştür. Mektup ile başlayan uzaktan eğitim süreci "1980'lerin başlarında internetin günlük hayata girmesiyle ve 1990'larda internet teknolojilerine dayalı dil öğretimi faaliyetlerinin başlamasıyla birlikte dil öğretimine yönelik e-öğrenme platformları, Web 2.0 teknolojileri ve çevrim içi dil öğrenimi hızlı bir biçimde gelişmiştir" (Petersen, 2014). Bu gelişim beraberinde çeşitli kavramları da ortaya çıkarmıştır. Fakat burada önemli olan kavramları birbirlerinin yerine kullanmamaktır. Bu bağlamda aşağıda uzaktan eğitimin kavramlarına yer verilmektedir.



Şekil 4.Uzaktan Eğitim Kavramları

Kaynak: (Çukadar, Çelik, 2003: 34)

Yukarıdaki şekilden de anlaşılacağı üzere online (çevrim içi) öğrenme uzaktan eğitim kapsamı içinde yer almaktadır. Bu nedenle çevrim içi eğitim, uzaktan eğitimin bir uygulama biçimidir. Wang'a (2008) göre çevrimiçi ortamlar eğitim uygulamalarını sınıfın fiziksel sınırlarının ötesine taşıyarak öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen arasındaki çevrimiçi etkileşimi eğitimin bir parçası

haline getirmiştir. Böylece öğrenciler; öğretmenler/öğretim elemanları ve sınıf arkadaşlarıyla gerek eşzamanlı gerekse eşzamansız çevrimiçi iletişim araçlarını kullanarak etkileşim kurmaya başlamışlardır (akt., Yıldız, 2020: 181). Bu kapsamda uzaktan eğitimde en fazla tercih edilen eğitim türü/biçimi olarak söylenebilir. Teknolojinin işe koşulduğu çevrimiçi platformlar öğrencilerin 21. yüzyılın gerekliliği olarak görülen teknolojiyi etkin kullanabilme, grup çalışması yapabilme, eleştirel düşünebilme gibi becerileri edinmelerine yardımcı olacak potansiyele (Demir-Öztürk ve Eren, 2020) sahip olma özelliği dikkate alındığında ilgili öğrenme ortamı özellikle yabancı dil öğretiminde öğrenme ortamının motive edici ve yabancı dil kaygısını azaltıcı olması, dil öğrenmeye yönelik tutumları olumlu yönde etkilemesi, öğrenmeyi kolaylaştıran materyaller sunması ve öğrenci-öğrenci, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-öğrenme materyali etkileşimini sağlaması, dört temel dil öğrenme becerisini (dinleme, konuşma, okuma, yazma) geliştirici olması, çeşitli öğrenme stratejilerinin kullanımına uygun olması ve öğrenci özerkliğini teşvik edici olması gibi başlıca etkenlerin yabancı dil öğrenimini olumlu yönde etkilediği anlaşılmaktadır (akt. Doğan, 2020: 486). Alanyazında Bolliger ve Martindale (2004) öğrencilerin çevrimiçi öğrenme ortamına ilişkin memnuniyet düzeylerine öğretmen, teknoloji ve etkileşimin doğrudan etki ettiğini belirtmektedir (akt., Yıldız, 2020: 69). Günümüzde çevrimiçi eğitimde kullanılan veya özellikle kullanılması tavsiye edilen Web 2.0 araçları bu etkinin yönünü belirleyen temel faktördür. Çünkü Raffard ve Ak Başoğul'un (2021: 78) da belirtiği gibi Web 2.0 araçları sayesinde sosyal ağlar kullanılabilir, çevrim içi içerik üretilebilir, anketler, kısa sınavlar, değerlendirmeler hazırlanabilir, bloglara yazı yazılabilir ve yorum yapılabilir, son gelişmelerden haberdar olunabilir, eğitici oyunlar oynanabilir veya kişisel oyunlar oluşturulabilir. Bu da yabancı dil öğreniminde etkileşimi, motivasyonu ve anlamlı öğrenmeyi hızlandıran bir etki oluşturmaktadır. Fakat bu noktada özellikle Dolmacı ve Dolmacı (2020: 720) tarafından çevrimiçi yabancı dil öğreten öğretim elemanlarının görüşleri bağlamında yapılan çalışmada uzaktan çevrimiçi yabancı dil öğretiminde; zaman zaman bağlantı sorunları yaşanması; motivasyon kaybı, dikkat dağınıklığı, dönüt ve geribildirim vermenin zorluğu, internet imkanı gibi bireysel sebepler; tartışma, soru-cevap, etkileşim eksikliği gibi ders süreciyle ilgili durumlar ve güvenirlilik gibi değerlendirmeyle ilgili süreçler yüzünden verimli bulmadıkları tespit edilmiştir. Öte yandan eş zamanlı

uzaktan eğitimin zaman-mekân esnekliği sağlaması, farklı kaynaklara ve materyallere erişimi ve paylaşımı kolaylaştırması, sınıf baskısının önüne geçebilmesi, disiplin problemlerini önleyebilmesi gibi fırsatları olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Bu bağlamda çevrimiçi yabancı dil öğretiminde bu tür olumsuz özelliklerin giderilmesine yönelik öğretmenlerin dijital içerik geliştirme yeterlikleri üzerine çalışmalar yapılmalı ve yabancı dil becerilerini etkili bir şekilde geliştirilmesini sağlayacak Web 2.0 araçları kullanılmalıdır.

G. Dil Öğretimi Sürecinde Kullanılan Teknolojik Araçlar

Tüm eğitim süreçlerinde olduğu gibi uzaktan eğitim öğreticilerinin de eğitim sürecini planlarken öğrenciyi motive edecek, ders başarısını arttıracak yöntemleri belirlemesi ve çağının imkânlarını kullanması beklenir. Farklı dönemlerde farklı teknolojik alt yapıya sahip araçlar kullanılmıştır. "Teknolojinin gelişmesiyle, ses kasetleri ve son olarak CD'ler / DVD'ler, hatta videokasetler, uzaktaki öğrencilere gönderilen materyaller olarak uzaktan eğitimde kullanılmıştır. Bu bağlamda, uzaktan eğitimde kullanılan araçların özellikleri şu biçimde özetlenebilir:

- Yazışma çalışması
- Önceden kaydedilmiş ortam
- İki yönlü ses
- Görsellere sahip iki yönlü ses
- Tek yönlü canlı video
- İki yönlü ses, tek yönlü video
- İki yönlü ses / video
- Masaüstü bilgisayarda iki yönlü ses / video" (Simonson, Smaldino ve Zvacek, 2019. akt. Can, 2021: 11).

Uzaktan dil öğretim sürecinde kullanılan bazı teknolojik araçlar şunlardır:

Radyo: Günümüz teknolojilerine göre erişimi en kolay ve yaygın bir teknolojidir. Bu yaygınlığı sayesinde eğitim alanında da kullanılmıştır. Birçok sesli programın yapılabildiği, çeşitli içerikleriyle toplumsal eğitimi ve bilinci

sağlamaktadır. Ucuz ve ulaşılabilir bir teknolojidir. Özellikle dinleme becerisine ait eğitimlerin gerçekleştirilebileceği bir ortamdır.

Televizyon: Radyonun yaygınlığının ardından görsel yayın sağlama unsuruyla eğitim alanında kendisine önemli bir yer bulmuştur. Tüm eğitim seviyesindeki veya tüm yaş gruplarındaki kişilere hitap edecek bir program mevcuttur. Bilgi ve eğlence programlarının bir arada bulunduğu televizyon eğitim ve dil eğitimi için önemli bir ortamdır. Teknolojinin üst boyutlara ulaştığı günümüzde dahi çocuklara çizgi filmler aracılığıyla eğitici ve eğlendirici programlar yapılmaktadır. Ülkemizde TRT kanalı aracılığıyla açık eğitim ders programları yapıldı. TRT okul ve Covid-19 salgınından itibaren faaliyetlerine başlayan TRT EBA gibi kanalların eğitime katkıları önemlidir.

Bilgisayar: Çağımızın en önemli teknolojilerinden biridir. Radyo ve televizyonda ulaşabildiğimiz sesli ve görüntülü içeriklere bilgisayarda ulaşılabiliyor ve istenilen zaman ve yerde kullanılabilmektedir. Daha önceki dönemlerde kullanılan birçok eğitim aracını içinde barındırması bilgisayarı eğitimin önemli bir parçası haline getirmiştir. İnternet kullanımına imkân sağlayan bilgisayar, web tabanlı sitelerin artmasıyla dil öğretimi için yeni içeriklerin üretilmesini kolaylaştırması ve bu içeriklere kolay erişim sağlaması sayesinde dil öğretimi için önemli bir unsurdur.

H. Web Araçları

- **Web 1.0**

"İnternetin ilk dönemi olarak bilinen Web 1.0 dönemi 1995 yılında Web' de araştırmalar yapıldığında kolay erişim sağlanması amacıyla oluşturulmuş statik HTML sayfaları içeren bir yapıdır. İnternet kullanıcıları herhangi bir içeriği ekleme ya da içeriklere yorum yapma yetkisine de sahip değildi. Kullanıcılar web ortamlarını sadece bilgi edinmek için kullanmaktaydı." (Ersöz, 2020: 60). Bu bağlamda ilk nesil Web, yalnızca durağan sayfalar ve içerik yayınlama amacı taşıyordu. Kullanıcı etkileşimi veya içerik katkısı çok azdı (Khonzade, 2016, akt: Tıraşoğlu, 2019:31).

Keskin'e (2021) göre Web sayfalarına ulaşmak için tarayıcı uygulamasının geliştirilmesiyle web tüm dünyada kullanılmaya başlanmıştır. Web 1.0 olarak

adlandırılan bu platformda kullanıcılar ile yayıncılar arasında etkileşim kurmak mümkün değildir. Bu anlayışta sadece içerik üreticisi ve bu içerikleri okuyabilen pasif kullanıcılar vardır (Demirli ve Kütük, 2010: 98). "Öğrenciler, etkin değildir ve başkaları tarafından yaratılıp kendilerine sunulan içerik ve bilgi ile yetinmek durumundadırlar. İçerik yaratıcısı da sadece bu konuda uzmanlaşmış ve özel eğitim almış bilgisayar uzmanları olarak ortaya çıkmaktadır. Ayrıca bu uygulamalara ve internete ulaşmanın tek yolu da bir masaüstü bilgisayar ve web tarayıcılarıdır" (Can, 2021: 6).



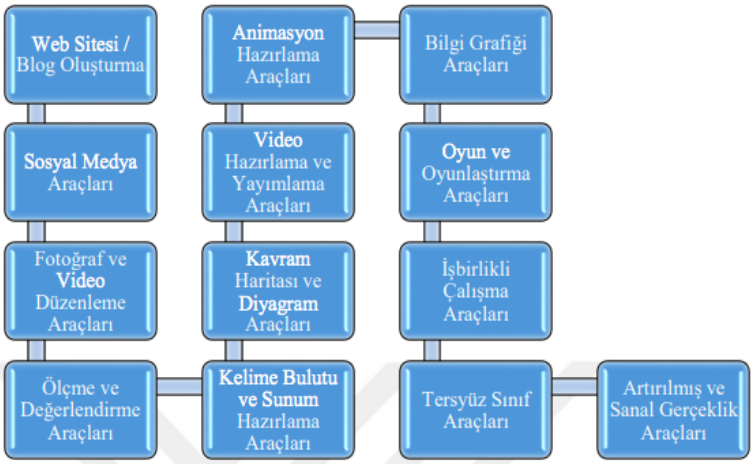
Şekil 5.Web 1.0

Kaynak: (Can, 2021: 6)

- **Web 2.0**

Web 2.0 ikinci nesil Web olarak adlandırılır. 2004 yılında Dale Dougherty tarafından bir okuma-yazma ağı olarak tanımlanmıştır. Web 2.0 bir konferans oturumunda beyin fırtınası olarak başlamış bir fikir olup, ilk olarak Tim O"Reilly tarafından 2004"te kullanılmıştır (O'Reilly, 2005, akt: Çukurbaşı, Çam ve Kıyıcı, 2022: 5).

Web 1.0'da web sitelerinin oluşturulabilmesi için bilgisayar dilini bilmek gerekmektedir. Ayrıca bu platformda kullanıcıların sadece alıcı durumunda olması ve içeriğe katkı sağlayamaması bir sınırlılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenler ve gelişen teknolojiyle birlikte Web 2.0 kavramı ortaya çıkmıştır (Batıbay, 2019: 10).



Şekil 6.Web 2.0 Araçlarının Sınıflandırması

Kaynak: (Keskin, 2021: 15, akt: İşbulan vd., 2020)

- **Web 3.0**

"Web' in üçüncü nesli, 2010 yılından günümüze kadar uzanmaktadır. Web 3.0, içeriğin kullanıcı tarafından nasıl aranacağını ve görüntüleneceğini düzenlemeyi amaçlamaktadır. Web 3.0' ün temel düşüncesi, yapı verilerini tanımlamak ve daha etkili olabilmek için bu verilerin birbiri ile bağlantı kurmasını sağlayarak, kullanıcı profillerinin oluşturulmasını desteklemektedir" (Ersöz, 2020: 61).

"Web 3.0 döneminde ayrıca *yapay zekâ* da gelişerek insanın yerine içerik yaratabilir duruma gelebilir. Bu içeriği bilgisayar ve çeşitli yazılımlar çeşitli verilere bakarak ve tahminler yaparak ve bu biçimde sezgi yoluyla sonuçlara ulaşma biçiminde yapılabilir" (Can, 2021, s.8).

"Web 2.0 teknolojisi içeriklerin yalnızca insanlar tarafından anlaşılmasına izin verirken Web 3.0 artık makinelerin ya da bilgisayarların anlayabildiği, yorumlayabildiği bir sistemdir. Anlamsal Web; günümüzde kullanılan web 'den farklı olmamakla birlikte web 'in genişletilmiş versiyonudur. Bu bağlamda bilgisayarlar tarafından hangi bilginin anlamının daha iyi tanımlandığı daha iyi anlaşılmakta ve insanlara daha çok iş birliği sağlamasıyla ilgidir" (Berners-Lee vd., 2001: 35, akt: Kapan ve Üncel, 2020: 283-284).

- **Web 4.0**

Web 4.0 ile yapay zekaya sahip kişiselleştirilmiş ajanlar için, makine-makine ve makine-insan etkileşim döngüsünde bulut teknolojileri ile sistemlerin yer-mekân gözetmeksizin her yerde yönetilebileceği bir platform olacağı görülmektedir (Nedeva ve Dineva, 2012, akt: Ersöz, 2020: 62). "2020-2030 arasındaki dönem ise Web 4.0 olarak ortaya konmaktadır. Bu tamamen sanallaşmanın oluştuğu, yeni işletim sistemleri vasıtasıyla bilgisayarların ve internetin çeşitli verilere bakarak düşünmeye başladığı ve şu anda yaşanan birçok yazılım sorunlarının kendi kendine çözüldüğü ve sistemlerin kendi kendilerini güncelleştirdiği, yapay zekânın çeşitli ürünlere dönüşeceği ve robotların da hayatımıza gireceği bir dönem olarak ortaya çıkmaktadır" (Can, 2021:8).

İ. Web Araçları ile Dil Öğretimi

Teknolojinin hızla değiştiği dönüştüğü günümüzde, "İnternet, bilginin hazır edilip iletildiği, hazır bilgilerin tüketildiği bir yer olmaktan çıkıp, içeriklerin katılımcılar ile birlikte üretildiği, birleştirildiği, paylaşıldığı, transfer edildiği bir platform halini almaktadır" (Horzum, 2010: 615).

Dil öğretiminde kullanılan web araçları Web'in 2. nesli olan işbirlikçi kullanımı ve içerik üretiminde kolaylık sağlayan web 2.0'dır. Web 2.0 araçlarının kullanım özelliklerine göre sınıflandırılması aşağıdaki gibidir:

Çizelge 4. Web 2.0 Araçları

3D Araçlar	İşbirlikli Araçlar	Slayt-Sunu Araçları
Animasyon Araçları	Karikatür Araçları	Tarih Şeridi Araçları
Anket Araçları	Robotik ve Kodlama Araçları	Ters Yüz Sınıf Araçları
Barkod Araçları	Logo Yapım Araçları	Uzaktan Eğitim Araçları
Diğer Araçlar	Oyun Araçları	Video-Müzik Araçları
E-Kitap Araçları	Sanal Gerçeklik Araçları	Web Site-Blog Araçları
Fotoğraf Araçları	Ses ve Çeviri Araçları	Yabancı Dil Öğrenim Araçları
Harita Araçları	Sınav-Quiz Araçları	Yapay Zekâ Araçları

Kaynak: (Altunışık ve Aktürk, 2021: 208)

Pilancı'nın (2015: 261) da belirttiği üzere, "Web tabanlı uzaktan dil öğretim programı tasarlamak, hazırlamak ve uygulamak son derece zor bir iştir. Böyle bir programın tasarımı, basit araçlar kullanarak bir dizi seçmeli ve boşluk doldurma alıştırmaları hazırlamak anlamına gelmemektedir; gerçek anlamda bir web tabanlı uzaktan dil öğretim programı bundan çok daha fazlasını içermektedir." Bu bağlamda uzaktan dil öğretimi yapan öğreticinin web tabanlı uygulamaları doğru ve etkin kullanabilmesi için yeterli düzeyde bir bilgiye sahip olması gerekmektedir. "Web 2.0 araçları iletişim, etkileşim, bilgi paylaşımı, iş birlikçi içerik oluşturma, paylaşılan bilgileri saklama ve depolama, görsel tasarım hazırlama gibi imkânları her seviyede kullanıcılara sunduğu için öğrenmeyi de kalıcı hâle getirecektir" (Boylu ve Arslanbaş, 2021: 355).

Çizelge 5. Eğitimde kategorilere göre kullanılabilecek Web 2.0 uygulamaları

Kategoriler	WEB 2.0 Uygulamaları
Zihin Haritası Uygulamaları	Wisemapping, Pooppet, SpiderScribe, Mindmeister, MindMaple Lite, Inspiration 9, Gocongr, Coggle,Mindomo
Pano Oluşturma Uygulamaları	Padlet, Blendspase, Lino it, Wordle, Bubble, RealtimeBord
Poster ve Karikatür Oluşturma Uygulamaları	Word Art, Canva, Make Beliefs Comix, Toondoo, Sketch toy, Face Your Manga
Hikâye ve Kitap Yazma Uygulamaları	Pixton, Storyjumper, Storyboard That, Storybird, Wattpad, Joomag.
Not Alma ve Blog Oluşturma Uygulamaları	Evernote, Trello, Blogger, Tlumblr, Glogster
Test ve Bulmaca Oluşturma Uygulamaları	Flippquiz, Puzzlemaker, Kahoot, Plickers, Quiziz, Socrative, Mentimeter, LearningApss CrossWordLabs, Triventy.
Sunum ve Animasyon Uygulamaları	Prezi, Powtoon, Buncee, Emaze, Vyond,Voki, Mine-İmator, Scracth.
Bilgi Afişi ve İnfografik Hazırlama Uygulamaları	Easelly, Visme, Piktochart, Venngage, Creately
Uzaktan Eğitim ve Sanal Sınıf Uygulamaları	Edmodo, Moodle, Classdojo, Remind, Beyaz Pano, Google Clasroom, Adobe Connect, Bigbluebutton, EBA.
Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları	Aurasma, Quiver, Morfo, Augmented Reality (AR), Nearpod, Uzay 4 D, Animal 4D
Fotoğraf, Film ve Video Düzenleme ve Tasarım Uygulamaları	Thinklink, GIMP, Mowi maker, Photostory, Safeshare, OpenShot, Filmora, Nimbb, Jing, SmartDraw, Vocaro, Davinci 15 Beta, AppInventor
Sosyal Medya Uygulamaları	Blog, Wiki, Youtube, Skype, Hangout, Whatsapp, Facebook, Instagram, WebQuest.

Kaynak: (Çelik, 2021: 451)

Çizelge 5'te görüldüğü üzere web 2.0 uygulamaları eğitimin bir parçası haline gelmiştir. Günümüz nesli Z kuşağı olarak adlandırılmaktadır. Bu kuşak internet çağında dünyaya gelmiş, teknolojiyle içi içe büyümektedirler, bu nedenle eğitim uygulamaları ve ortamları dizayn edilirken bu durum dikkate alınmalıdır. Öğretmen merkezli eğitimden, öğrenciye yol gösteren yapılandırmacı yaklaşıma geçilmiştir. Yapılandırmacı yaklaşım tüketen değil üreten eğitim anlayışıdır.

Covid-19 salgınıyla başlayan karantina süreçlerinde TÖMER ve DİLMER'lerde dersler, "Adobe Connect", "Skype", "Zoom", "Microsoft Teams" ve "Google Meet" gibi web tabanlı eş zamanlı video konferans uygulamaları ile Web 2.0 araçları olarak da adlandırılan diğer birçok uygulamaya ile işlenmeye başlanmıştır. Yüz yüze eğitimlerde ders tekrarı ve pratik yapmak için kullanılan web 2.0 uygulamaları uzaktan eğitimde derslerin temel materyali olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin dikkatini toplamak çevrim içi derslerde öğrenciyi aktif kılabilmek için kullanılmıştır.

J. Türkçenin Uzaktan Yabancı Dil Olarak Öğretimi

Eğitimin tüm alanlarında olduğu gibi yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin etkililiğini de belirleyen çeşitli faktörler bulunmaktadır. Bu yüzden yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde birçok farklı yaklaşım, yöntem, teknik, materyal vb. geliştirilmiş ve geliştirme çalışmaları sürmektedir. Fakat bu çalışmalar pandemi ile birlikte yeni boyuta doğru taşınmıştır. Pandemi öncesi Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimi daha çok bireysel çaba ve ilgi çerçevesinde yürütülmekte iken bir anda bütün eğitim süreci uzaktan öğretime evrilmiştir. Bu durum da beraberinde uzaktan Türkçe öğretiminde "acil uzaktan Türkçe" kavramını doğurmuştur. Buradaki en temel gerekçe ise hali hazırda hem kurumlar hem de Türkçe öğretiminin iki temel paydaşı olan öğrenci ve öğreticilerin herhangi bir hazırbulunuşluk durumlarının olmayışıdır. Buna ders kitapları ve öğretim materyalleri de eklenince alanda yaşanan boşluk ve bu boşluktan kaynaklı sıkıntıların temel kaynağı açıkça görülmektedir. Çünkü pandemi öncesinde yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde etkileşimsiz (asenkron) uygulamalar ön plandaydı. Bu bağlamda videolar üzerinden yapılan uzaktan eğitimle Türkçe öğretiminin iletişimsellik anlamındaki önemi değerlendirilmiş (Pilancı, 2009), internet üzerinden uzaktan eğitim için web tabanlı asenkron uygulamalar (Şen,

2016) tespit edilmiş ve yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde A1 düzeyinde eğitim, video ve etkinliklerinden oluşan proje çalışması (Ozan ve Göçmenler, 2018) yapılmıştır. Fakat eş zamanlı(senkron) derslerle ilgili çalışmalara rastlanmamıştır.

21. yüzyılın felaketlerinden olan Covid-19 salgınıyla başlayan karantina süreciyle yüz yüze eğitim kesintiye uğraması ile uzaktan Türkçe öğretimi yapan kurumlar yüz yüze eğitim sistemine göre dizayn edilmiş olan eğitim programlarını gözden geçirmiş ve programlarını uzaktan eğitime göre dizayn etmeye çalışmışlardır. Uzaktan eğitimin kendine has pedagojisinin bulunması ve uzaktan eğitim gerçekleştirecek olan eğitimcilerin teknoloji kullanım yetkinliklerine sahip olmalarını gerektirmesi ilk etapta çeşitli aksaklıklara neden olmuştur. Yüz yüze eğitimler esnasında kullanılan yöntemler, öğretenler açısından uzaktan eğitim sırasında sınıf kontrolünü, zaman yönetimini, öğrencileri derse çekme gibi noktalarda sıkıntıya (Işık ve Işık, 2022; İskender, 2021; Güngör, Çangal ve Demir, 2020) sebep olmuştur. Bu durum yalnızca öğretenleri değil, öğrenenler açısından da zorluklara sebep olmuştur. Bu bağlamda Ustabulut ve Sertdemir (2021: 508), uzaktan eğitimde öğrenenler açısından yaşanılan temel sorunları, "Sosyalleşme, Motivasyon-ders devamlılığı, Akran öğretimi/desteği, Öğrenme stratejisi belirleme" olarak belirtmişlerdir. Çünkü Türkçenin uzaktan yabancı dil olarak uzaktan öğretimi süreci kriz yönetimi olarak hayatımıza girmiştir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin hazırlıksız yakalandığı dönemde sınıf içerisinde yaptığımız etkinlikleri, sunumları, kitapları aynı şekilde uzaktan eğitim sisteminde kullanmak fikri denenmiştir. Fakat bazı kopukluklar meydana gelmiştir. Bu süreçte Türkiye'de yaşamayan ama ülkenin, dilini kültürünü kendi ortamını değiştirmeyerek dil öğrenmeyi düşünenler için bir fırsat olmuştur. Ödev kontrolleri, dönüt verme, teknik sorunlar, akran öğrenme becerisinin zayıflaması gibi durumlarla karşı karşıya kalınmıştır. Türkçenin uzaktan yabancı dil olarak eğitimi için bazı uygulamalar pandemiden önce de kullanılmıştır ancak bu kadar popüler ve çeşitli olmamıştır. Uzaktan Türkçe öğretimine başlanmasıyla web ve mobil destekli yeni gelişmeler takip edilmeye başlanmış, anlama ve anlatma becerilerinin kazandırılması, kelime ve işlevsel dil bilgisi öğretiminde dijital araçlara başvurulmaya başlanmıştır. Bu bağlamda hem uygulama boyutu hem de akademik boyutta yeni dijital sözlükler, Z -kitaplar,

materyal tasarımları, öğretici yeterlikleri ve öğrenen özerkliği, uzaktan ölçme ve değerlendirme gibi konular daha ön plana çıkmıştır.

Yukarıdaki bilgilere ek olarak Türkçe öğretimi kapsamında acil uzaktan eğitime geçilmeden önce bazı kurumlar tarafından uzaktan Türkçe öğretim faaliyetleri yürütmekteydi fakat bu öğretim biçimi daha çok eş zamansız uygulamalar üzerinden yapılmaktaydı. Bu uygulamaların ve sitelerin ise tam anlamıyla ihtiyaca cevap verme noktasında eksikliklerinin olduğu bilinmektedir. Bu kapsamda Gök (2020), çalışmasında yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel Web siteleri hakkında öğretici görüşleri ve öğreticilerin interaktif kullanımlarının ne düzeyde olduğunu incelemiştir. İncelenen üç eğitsel web sitesinin kullanılabilirliği ile ilgili özellikle içerik olarak sitelerin zenginleşmesi gerektiğini ve teknik aksaklıkların düzeltilmesini önermiştir.

Fakat yaşanılan salgın süreciyle uzaktan Türkçe öğretim girişimleri artmış mevcut programlar daha da zenginleştirilmiştir. Örneğin Dündar (2019), çalışmasında "İzle Öğren" adlı web yazılımı geliştirilmiş ve bu yazılımın dinleme becerisine fayda sağladığını belirtmiştir. Bu kapsamda Raffard, ve Ak Başoğul'un (2021: 80-94) yaptıkları çalışmada web tabanlı uzaktan Türkçe öğretimi yapılan uygulamalardan birkaç örnek şunlardır:

Türkçe Öğretim Portali: Yunus Emre Enstitüsü tarafından geliştirilmiş; seviyelere göre belirlenmiş sözcükler ile dil bilgisel ve öğrenenlerin günlük hayatta sıkça kullanabileceği yapıları dört temel dil becerisine dayanan etkinlikler aracılığıyla öğretmeyi hedefleyen bir Türkçe öğretimi sitesidir.

Türkçe Öğreniyorum: Yaşar Üniversitesi bünyesinde ve Yaşar Üniversitesi Açık ve Uzaktan Öğrenme Merkezinin katkılarıyla hazırlanan Temel Düzey A1 Türkçe Öğrenme Sistemi "Türkçe Öğreniyorum", TÜBİTAK projesi kapsamında geliştirilmiştir. Programın amacı Türkiye'ye eğitim ve seyahat için gelmek ve Türkiye ile iş birliği yapmak isteyenlere ücretsiz Türkçe öğrenme imkânı sağlamaktadır.

İstanbul Türkçe: Ağırlıklı olarak İstanbul Üniversitesi Dil Merkezi öğretim elemanları tarafından oluşturulmuş bir Türkçe öğretimi sitesidir. Sitede "Etkinlik grupları", "Haberler", "Doğrusu ne?", "Diyaloglar", "Haydi konuşalım", "Dilbilgisi", "Eğlenelim öğrenelim", "Okuma zamanı", "Sözcük bilgisi", "Haydi

yazalım" ve "Serbest etkinlikler" başlıklarıyla 11 bölüm bulunmaktadır. "Etkinlik grupları" bölümünde A1'den B2 seviyesine kadar dilbilgisi ve sözcük bilgisi konularına göre (ad durum ekleri, alfabe, evin bölümleri ve eşyaları isim cümleleri vb.) etkileşimli etkinlikler bulunmaktadır. Etkileşimli etkinliklerde görsel okuma, okuma, izleme, dinleme, yazma becerilerine yönelik alıştırmalar vardır.

Ana-Dil: Türkçe: Anadolu Üniversitesi tarafından tasarlanmış ücretsiz olarak kullanılabilen bir Türkçe öğretimi sitesidir. Sitenin amacı, öğrenicilerin Türkçeyi bir iletişim dili olarak iş, eğitim ve günlük yaşamda kullanabilecekleri düzeye erişmelerini sağlamaktır. Sitede e-Ders ve Türkçe videolar başlıkları altındaki dil bilgisi kuralları; videolar ve etkileşimli etkinliklerle Türkçe, Arapça, İngilizce ve Rusça alt yazı seçeneği ile anlatılmaktadır.

Self Turkish: Uzaktan Türkçe Öğrenme Portali; Ankara Üniversitesi tarafından dil öğrenicilerinin okuma, dinleme, yazma ve konuşma becerilerini geliştirmek amacıyla oluşturulmuş bir Türkçe öğretimi sitesidir. Derslere katılabilmek için kayıt gereklidir. Sitenin dili Türkçedir fakat öğretim için İngilizce kullanımı yeğlenmiş, tüm açıklama ve yönlendirmeler İngilizce üzerinden yapılmıştır.

Altın Köprü, Uzaktan Türkçe Öğretimi Portalı: Kırgızistan- Türkiye Manas Üniversitesi tarafından herhangi birinden yardım almadan, zaman ve mekândan bağımsız olarak öğrenmeyi sağlamak amacıyla geliştirilmiş bir Türkçe öğretim sitesidir.

3 dakikada Türkçe: Bu Türkçe öğrenme platformu, Sakarya Üniversitesi ve T.C. Başbakanlık Yurt Dışı Türkler ve Akraba Topluluklar Başkanlığı tarafından yürütülen bir projenin ürünüdür. Sitede A1 düzeyindeki 25 dil bilgisel konu İngilizce, Fransızca, İspanyolca, Rusça, Arapça, Çince, Boşnakça, Arnavutça ve Uygurca olmak üzere 9 dilde ve aynı zamanda Türkçe anlatılmaktadır.

Hep Türkçe: Web tabanlı bu uygulama yazılı, görsel ve işitsel ders malzemeleri üretmek amacıyla alandaki 8 dil öğreticisinin bir araya gelerek oluşturduğu Türkçe öğretimi sitesidir. Site dili Türkçedir. Öğreticiler içeriğe katkı sağlamak isteyen kişilerin de sitede yer alabileceğini belirtmektedir. Site

“Seviyeler”, “Video Dersler”, “Gereçler”, “Etkileşimli İçerikler”, “Kurslar”, “Hakkımızda” ve “İletişim bölümlerinden oluşmaktadır.

III. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Yapılan araştırmalar sonucunda öğreticilerin Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dijital içerik geliştirilmesine yönelik herhangi bir teze rastlanmamıştır. Ancak Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi ve Dijital İçerik Geliştirme üzerine çok sayıda farklı çalışmalara rastlanmıştır.

Tez alan yazını incelendiğinde YÖK tez veri tabanında "Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimi" "Dijital içerik geliştirme" anahtar sözcükleriyle yapılan araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır.

"Uzaktan Eğitim" YÖK tez veri tabanında arattırıldığında 528 teze ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında 5 yüksek lisans ve 1 doktora tezine ulaşılmıştır. Tez adı yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında 14 yüksek lisans ve 1 doktora tezine ulaşılmıştır.

"Uzaktan Öğretim" YÖK tez veri tabanında arattırıldığında 49 teze ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır. Tez adı yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında 3 yüksek lisans ve 1 doktora tezine ulaşılmıştır.

"Dijital içerik" YÖK tez veri tabanında arattırıldığında 9 teze ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır. Tez adı yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında yapılan araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır.

"Dijital materyal geliştirme" YÖK tez veri tabanında aratıldığında 2 yüksek lisans tezine ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır. Tez adı yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında yapılan araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır.

"Dijital materyal" YÖK tez veri tabanında aratıldığında 4 yüksek lisans 1 doktora tezine ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır. Tez adı yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında yapılan araştırma ile ilgili bir teze rastlanmamıştır.

“Materyal geliştirme” YÖK tez veri tabanında arattırıldığında 39 teze ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında 5 yüksek lisans ve 1 doktora tezine ulaşılmıştır. Tez adı yabancı kelimesi olarak filtrele yapıldığında 5 yüksek lisans ve 1 doktora tezine ulaşılmıştır.

“Web” YÖK tez veri tabanında arattırıldığında 2050 teze ulaşılmıştır. Tez adı Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında 25 yüksek lisans ve 10 doktora tezine ulaşılmıştır. Tez adı yabancılara Türkçe kelimesi olarak filtrele yapıldığında 4 yüksek lisans tezine ulaşılmıştır. Tez adı Yabancı dil kelimesi olarak filtrele yapıldığında 19 yüksek lisans ve 6 doktora tezine ulaşılmıştır. Tüm bu aramalar 10-19.07.2022 tarihinde yapılmıştır. Yukarıda ifade edilen tez sayılarına bakıldığında aslında uzaktan öğretimin akademik sahada ciddi bir yer tuttuğu fakat kendi içinde genel özele doğru bir daralma söz konusu olduğunda bu akademik genişliğin ciddi anlamda bir daralma gösterdiği anlaşılmaktadır. Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde ise pandemi öncesi yapılan birkaç çalışmaya rastlanmıştır. Bu bilgilerden hareketle bu bölümde uzaktan yabancı dil öğretimine yönelik hazırlanan ve hem okuyuculara faydası olabileceği düşünülen hem de bu çalışmayla da ilişkisi olan tezlere yer verilmiştir.

Okcu (2022), çalışmasında Covid-19 pandemisi ile birlikte bir yabancı dilin uzaktan öğretilmesine yönelik görüşleri saptamıştır. Çalışmada katılımcıların uzaktan eğitim hakkında olumsuz bir görüşe sahip olduğu belirtilmiştir.

Çetin (2022), çalışmasında Türkçe öğretmenlerinin Covid-19 döneminde uzaktan eğitim dönemindeki tecrübeleri belirlemiştir. Çalışmada uzaktan öğretimde Türkçe öğretmenlerinin farklı uygulamalar kullandığı, yazma motor becerisi gelişimi hakkında çalışma yapılmadığı belirtilmiştir. Uzaktan Türkçe eğitimi için uygun ders materyalleri, öğretmen eğitimleri, yüz yüze eğitimden farklı olarak ders saatleri ve müfredatın tekrar incelenmesi, dijital araç ve uygulamaların dahil edilmesi gerektiği üzerinde durulmuştur.

Yabancı dil öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının fırsatları ve faydaları hakkında bir çalışma yapan Bilgin (2022), hem bazı uygulamaların kullanımlarına yönelik öğretmen düşüncelerini tespit etmiş hem de öğretmenler tarafından kullanılan en iyi uygulamayı belirlemeye çalışmıştır. Araştırmada öğretmenlerin bazı uygulamaları kullanıp kullanmamaları ile tecrübe, yaş ve

eğitim dereceleri arasında ilişki bulunamamıştır. Ayrıca öğretmenler tarafından en çok video araçları, dosya paylaşım araçları ve sosyal ağlar kullanıldığı saptanmıştır. Öğrenciler arasında iletişim kurulabilme, iş birliği yapılabilme ve dili daha eğlenceli bir şekilde öğrenebilme bu araçların olumlu özellikler; teknik problem, altyapı eksiklikleri, internet bağlantısı problemi ise olumsuz özellikler olarak verilmiştir. Araştırmada ayrıca Web 2.0 araçlarının özellikleri incelenerek raporlaştırılmıştır ve tartışılmıştır.

Kelime öğretimi için kullanılan Web 2.0 araçlarının yabancı dil öğretmenlerine katkıları üzerinde duran Yalçın'ın (2022) çalışmasında, genç öğretmenlerin yaşça büyük öğretmenlere göre mesleki yeterliklerinin ve araçları kullanım sıklıklarının daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Bucak (2021), çalışmasında korona virüs dönemindeki uzaktan eğitimde İngilizce derslerindeki öğrenci özerkliği ve motivasyon arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada bu ilişkinin orta düzeyin üzerinde olduğu ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin İngilizce dersinde ne kadar özerkse o kadar motive oldukları ve tam tersi de olabileceği yorumlanmıştır.

Alpay (2021), çalışmasında uzaktan İngilizce öğretimi hakkında öğretmen görüşlerini incelemiştir. Bu bağlamda uzaktan eğitimde iletişim eksikliği, teknik ve internet problemler gibi hususlar olumsuz; mesleki gelişime katkı, çekingen öğrenciler için rahat bir ortam sağlanması gibi hususlar ise olumlu özellikler olarak tespit edilmiştir.

Canalıcı Yaşamalı (2021), çalışmasında Türkçe öğretmenlerinin uzaktan eğitime yönelik tutumlarını incelemiştir. Çalışmada Türkçe öğretmenlerinin uzaktan eğitime yönelik hazırbulunuşluklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yılmaz (2021), çalışmasında Türkçe öğretmenlerinin uzaktan eğitime karşı tutumlarının Türkçe dersi temel dil becerileri kazanımlarının bu eğitime uygunluğuna göre değişip değişmediğini ortaya koymuştur. Öğretmenlerin uzaktan eğitim bilgilerini yeterli bulma, uzaktan eğitimle ilgili eğitim alma ve pandemi öncesi tecrübesi olan öğretmenlerin tutumunda anlamlı bir fark görülmüştür. Temel dil becerileri kazanımları ile ortaokul seviyesinde uzaktan eğitim uygunluğu açısından anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

"Plotagon" adlı Web 2.0 aracı ile kelime öğretimi yapılarak öğrencilerin Web 2.0 araçlarına olan tutumlarına, kelime bilgisine, sınıf ortamlarına bakan Tekin (2021) çalışmasında, öğrencilerin tutumlarının olumlu yönde değiştiğini tespit etmiştir. Çalışmada bu tür araçların daha çok kullanılması gerektiğini vurgulanmış ve öğretmenlerin derslerde nelere dikkat etmesi gerektiği hakkında önerilerde bulunulmuştur.

Yıldırım (2021), çalışmasında Web 2.0 araçları ile hazırlanan oyunların ortaöğretim öğrencilerinin Almanca dersinde dinlediğini anlama becerisine etkisini ele almıştır. Web 2.0 araçları ile hazırlanan oyunların çocukların Almanca dersinde dinlediğini anlama becerisine olumlu etki yaptığını tespit etmiştir. Ayrıca çalışmada Web 2.0 araçları ile hazırlanan oyunların öğrencilerin derse karşı ilgi, akademik motivasyonu artırtığı tespit edilmiştir.

Ceylan (2021) çalışmasında Bilgisayar destekli dil öğreniminin uzaktan eğitimde İngilizce yabancı dil olarak öğrenen lisans öğrencilerinin kelime bilgisini geliştirilmesi üzerindeki etkileri araştırılmıştır. İki farklı kelime öğretimi karşılaştırmak için Quizlet ve kelime listeleri kullanılmıştır. Bu bağlamda Quizlet'in uzaktan eğitimde daha faydalı olduğu sonucu elde edilmiştir.

Keskin (2021), çalışmasında 5. sınıf öğrencilerine Türkçe dersinde Web 2.0 uygulamaları kullanılmış ve bu uygulamaların Türkçe dersine yönelik tutumlarına etkisini araştırmıştır. Web 2.0 araçlarının kullanıldığı deney grubunun akademik başarı ve Türkçe dersine yönelik tutum puanlarında anlamlı bir farklılık yarattığı tespit edilmiştir.

Gök (2020), çalışmasında yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel Web siteleri hakkında öğretici görüşleri ve öğreticilerin interaktif kullanımlarının ne düzeyde olduğunu incelemiştir. İncelenen üç eğitsel web sitesinin kullanılabilirliği ile ilgili özellikle içerik olarak sitelerin zenginleşmesi gerektiğini ve teknik aksaklıkların düzeltilmesini önermiştir.

Kabak (2020) çalışmasında, öğrencilerin İngilizce dersi çerçevesinde dijital içerikleri kendilerinin geliştirmesi ile uygulanan yenilikçi yöntemin öğrencilerin akademik başarılarına, İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve bilgisayar destekli öğretime yönelik tutumlarına etkisini incelemiştir. Araştırmanın sonucunda yenilikçi uygulamanın yapıldığı deney grubunun akademik başarı değerlerinde,

kontrol grubuna göre anlamlı farklılıklar görülmüş ve sonuç olarak yenilikçi yöntemin, öğrenci ve öğretmenlerin uygulama için gerekli ön hazırlığı yapması ve uygun donanımsal altyapının sağlanması ile öğrencilerin akademik başarılarına, İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve bilgisayar destekli öğretime yönelik tutumlarına fayda sağlayabilecek bir yöntem olduğu tespit edilmiştir.

Öğretmenlerin dijital materyal tasarımı geliştirmelerine yönelik bir hizmet içi eğitim programı geliştirmek ve programın etkililiğini değerlendirmek amacıyla yaptığı çalışmasında Kabaran (2020), dijital materyal tasarımına yönelik geliştirilen hizmet içi eğitim programına yönelik öğretmen tepkilerinin olumlu olduğunu tespit etmiştir. Öyle ki bu eğitimin sonunda öğretmenler dijital materyal tasarımı, teknoloji ve öz-yeterlik algıları gelişmiştir ve bu bilgileri sınıflarda kullanılmışlardır.

Gezer (2020), çalışmasında dijital materyallerin İlkokul 2. sınıf öğrencilerinin dinlediğini anlama düzeylerine etkisini incelemiştir. Materyallerle yürütülen derslerde öğrencilerinin dinlediğini anlama düzeylerinin artığını tespit etmiştir.

Karagöz (2019), çalışmasında MOODLE adlı öğretim sisteminin web tabanlı iletişimle beraber Türkçe kelime öğretimine etkisini araştırmıştır. Çalışmada deney grubunda yapılan etkinlikler öğrencilerin sözcük bilgisini anlamlı derecede arttırmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan web 2.0 araçlarından "3 Dakikada Türkçe" web sitesinin kullanılabilirliğini ölçmek amacıyla Göker (2019), çalışmasında web sitesinin yüksek düzeyde kullanılabilir olduğunu tespit etmiştir. İlgili Web site aracılığı ile Türkçe öğretiminde edinilen bilgilerin kalıcı olduğu ve akademik başarıya da etkisi olduğu vurgulanmıştır.

Türkçe öğretmenlerinin Web 2.0 araçlarını kullanma durumları inceleyen Şener (2019), çalışmasında Türkçe öğretmenlerinin Web 2.0 araçlarını uygulama düzeylerinin orta olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca öğretmenler tarafından daha çok video, fotoğraf ve animasyonun en çok tercih edilen araçlar olduğu görülmüştür.

Öztürk (2019), çalışmasında ilkokul sınıf öğretmenlerinin dijital içerikleri kullanım durumları farklı boyutlarıyla incelemiştir. Araştırma kapsamında

Türkçe, Matematik ve Hayat Bilgisi dersleri gözlemlenen öğretmenlerin dijital içeriklerden eğitsel amaçlı yararlanma durumlarının düşük olduğunu tespit etmiştir. Araştırmada ayrıca dijital içeriklerin öğrencilerin konuyla ilgili bilgi edinmelerine katkı sağladığı, derse olan ilgiyi, katılımı artırdığı ve öğrencilerin dikkatini çektiği gözlenmiş ancak öğrencileri işbirlikçi öğrenmeden çok bireysel öğrenmeye yönlendirdiği vurgulanmıştır.

Batıbey (2019), çalışmasında Web 2.0 araçlarından Kahoot'un Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisini incelemek amaçlanmıştır. Fakat ilgili uygulama her ne kadar motivasyonu artırsa da başarı açısından anlamlı bir artış tespit edilememiştir.

Akkaya (2019) çalışmasında, "Bilgisayar Donanım Birimleri" konularının öğretiminde Web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin, akademik başarı, bilgisayara yönelik tutum, içerik geliştirme öz yeterlik algısına etkisini incelemiştir. Yapılan inceleme sonucunda anlamlı farklılıklar tespit edilmiş ve katılımcıların grup değerlendirme puanlarının yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca katılımcılar tarafından Web araçları genel olarak beğenilmiştir.

Tıraşoğlu (2019), çalışmasında Kahoot! uygulamasının Türkçe öğrenen yabancıların söz varlıklarına etkisini incelemiş ve uygulamanın söz varlığı puanlarında doğrudan bir etkisi bulunamamıştır.

Web 2.0 araçlarının tanıtımının öğretmen adaylarının eğitim teknolojisi standartlarına yönelik öz yeterliklerine ve öğretim teknolojilerine yönelik tutumlarına etkisini araştıran Taşlıçay Arslan (2019), çalışmasında ilgili tanıtımın olumlu ve anlamlı yönde ilerlediğini tespit etmiştir. Çalışmada ayrıca öğretmenlerin uygulamaları kullanırken keyif aldıkları ve istekli oldukları görülmüştür.

Bahadır (2019), çalışmasında artırılmış gerçeklik araçlarının ilkokulu seviyesindeki öğrencilerin İngilizce dersi başarısı üzerine etkisini incelenmiştir. Bu aracın İngilizce öğretiminde başarı anlamında etki yaratmadığı ama öğrencilerin güzel vakit geçirmelerini sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Soydan (2018), çalışmasında branş öğretmenlerinin, Bilişim Teknolojileri öğretmeni rehberliğinde dijital materyal geliştirme ve uygulama sürecinden sonra, dijital materyal geliştirmeye karşı algılarındaki değişiklikleri incelemiştir. Bu

kapsamda branş öğretmenlerinin, Bilişim Teknolojileri liderliğinde dijital materyalleri kendilerinin tasarlamasının daha etkili olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin derslerde dijital materyal kullanılmasına karşı ön yargılarının ortadan kalktığı ve kendilerine olan özgüven ile öz yeterliklerinin farkına vardıkları tespit edilmiştir.

Ulu (2017), çalışmasında Türkçe dersinde Ağ Araştırması'na dayalı öğretimin öğrencilerin okuduğunu anlama becerisine, okuma stratejileri üstbilişsel farkındalık ile bilgi düzeylerine etkisini araştırmıştır. Çalışmada öğrencilerin e-okuma-anlama stratejilerine başvurdukları ama bunları her zaman kullanmadıkları tespit edilmiştir. Bu bilgiye ek olarak öğrencilerin strateji kullandıklarında uygulamalarda daha başarılı oldukları ve vakitlerini daha iyi kullandıkları tespit edilmiştir.

Özbal (2017), çalışmasında ortaokul 7. Sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi ile web 2.0 araçlarını ilişkilendirilerek öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu amaçla modele uygun bir web 2.0 aracı seçilerek çizgi roman yazma çalışması yapılması sağlanmıştır. Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri geliştirilerek araçlar vasıtasıyla çeşitli yazma ürünleri ortaya konulmuştur.

Öğretim üyelerinin ve okutmanların yabancı dil eğitimi süreçlerinde Web 2.0 araçları farkındalıklarını, rutinlerini ve kullanımlarını ortaya çıkarmayı amaçlayan Daşkın (2017), çalışmasında öğretim üyelerinin ve okutmanların araçlarla ilgili farkındalıklarının yüksek olduğunu tespit etmiştir. Fakat ilgili farkındalık yüksekken bu araçların pratikte çok fazla kullanmadığı görülmüştür.

Yermeydan Uğur (2017), çalışmasında öğretim elemanlarının Web 2.0 araçlarını eğitim etkinliklerinde hangi düzeyde ve hangi amaçlarla kullandıklarını, karşılaştıkları problemleri ve kullanmalarına etki eden değişkenleri nicel olarak incelenmiştir. Demografik değişkenlerin bu araç sayılarına etkisi görülmemiştir. Bu araçlar öğretim elemanları tarafından içerik sunma, ödev, iletişim, mesleki gelişim vs. gibi amaçlarla kullanıldığı tespit edilmiştir. Web 2.0 araçlarının kullanım sürecinde, erişim sorunları, araçların kullanım bedelinin olması, öğrenci katılım kalitesinin düşük olması, zaman yönetimi gibi olumsuz durumlar görülmüştür. Web 2.0 kullanımına yönelik

performans beklentisi, çaba beklentisi, kaygı, tutum, niyet ve öz-yeterlilik gibi değişkenlerinin etkili olabildiği tespit edilmiştir.

Yörük (2016), çalışmasında bilgisayar destekli eğitimde tercih edilen materyal geliştirme yazılımları ile dijital materyal paylaşım yazılımları araştırılarak sınıf öğretmenleri için bir rehber hazırlanmıştır. Rehberde farklı sınıf seviyelerinde farklı konular seçilerek ders planları hazırlanmış ve konulara uygun 6 farklı materyal farklı yazılımlar kullanılarak geliştirilmiştir. Materyal hazırlama adımları ayrıntılı bir şekilde açıklanarak öğretmenler için "Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi" ismiyle öğretmenlere sunulmuştur ve kullanıma uygun ve faydalı olacağı sonucuna varılmıştır.

Orhan (2016), çalışmasında Yabancı Dil I dersi öğretim programını öğrenci görüşleri bağlamında incelemiştir. Çalışmada öğrencilerin Yabancı Dil I dersi öğretim programından ve dersin süreç boyutundan orta düzeyde memnun oldukları tespit edilmiştir.

Gün (2015), çalışmasında Web 2.0 sesli ve görüntülü görüşme (Skype) uygulamalarının Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin konuşma becerileri üzerindeki etkisini araştırmıştır. Aynı zamanda ilgili katılımcı öğrencilerin süreç hakkındaki fikirleri de alınmıştır. Çalışmada (Skype) uygulamalarının Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin konuşma becerisi üzerinde olumlu bir etki yaptığı ama bu etkinin yeterli düzeyde olmadığı tespit edilmiştir.

Aydın (2015) çalışmasında, Rusça öğretiminde uzaktan eğitimin nasıl kullanılabileceğiyle ilgili süreç tasarlamış ve öğrencilerin bu yeni eğitim süreci hakkında görüşlerini almıştır. Çalışma sonucunda öğrencilerin uzaktan eğitime yönelik görüşlerin olumlu olduğu görülmüştür ve bu eğitimin uygulanmaya devam edilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Türker (2014) çalışmasında, Türkçenin web tabanlı uzaktan öğretimi bağlamında, uzaktan ve örgün yazılı anlatım bilgi ve becerileri eğitimi alan öğrencilerin, yazılı anlatım dersine yönelik tutumları ile yazılı anlatım bilgi ve beceri düzeylerini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın nicel ve nitel bölümünden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin ön testte uzaktan öğretime yönelik olumsuz tutumları olduğu, ama son testte bu tutumlarının olumlu yönde değiştiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bu olumlu tutuma rağmen

öğrencilerin uzaktan öğretim yöntemiyle, yazılı anlatım becerilerinin geliştirilmesine yönelik olarak ders saatinin yetersiz olduğu, uygulamaya yönelik yeterli olanak bulamadıkları yönünde olumsuz tutum belirttikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmada Türkçenin uzaktan öğretimi bağlamında incelenen, yazılı anlatım dersine yönelik yapılan çalışmanın sonuçlarına göre; uzaktan öğretim uygulamalarının teknolojinin olanaklarıyla geliştirilerek öğrencilere zamandan, mekândan bağımsız olarak daha kaliteli eğitim-öğretim olanağı sağlayacağı, bu alanda içerik kalitesi, yazılı ve görsel materyallerin hazırlanması ile iletişim alt yapısının geliştirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmasında Aldır (2014), öğretmen adaylarının Web 2.0 araçlarının öğretimde kullanımına ilişkin görüşlerini tespit etmiştir. Araştırma sonucuna göre; Web 2.0 araçlarının öğretimde kullanılması üniversite de son sınıf okuyan öğretmen adayları açısından daha uygun görülmektedir. Araştırmaya katılan öğretmen adayları Web 2.0 konusunda çoğunlukla kendilerini tüketici konumunda görmektedir. Öğretmen adayları sınıf içerisinde Web 2.0 teknolojisinin dâhil olduğu öğretimleri yararlı görmekte, Web 2.0'ın iyi bir fikir olduğuna inanmakta ve geleneksel öğretim yöntemlerinden farklı olduğu için; öğretim faaliyetlerine alternatif üreteceğine inanmaktadır. Öğretmen adaylarının eğitim gördükleri lisans düzeyinde teknolojinin sürekli değişmesi onların teknolojiye ayak uydurmaları konusunda kararsız kalmalarına sebep olmaktadır. İlgili adaylar fakültelerindeki Web 2.0 öğrenme faaliyetlerini yeterli görmemekte ve yetiştirme kurslarına katılmakta zaman problemi yaşadıklarını ifade etmektedir.

Akçay (2013) çalışmasında, "Öğretmen Merkezli Eğitim" ile yapılandırmacı yaklaşıma dayalı hazırlanmış "Ağ (Web) Destekli Eğitim" yöntemlerinin, "Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı" dersini alan Türkçe öğretmeni adaylarının akademik başarı, bilgisayara karşı tutum, derse karşı tutum ile üç boyutlu materyal hazırlama becerileri üzerindeki etkilerini karşılaştırmış ve öğretmen adaylarının görüşleri doğrultusunda bir değerlendirmede bulunmuştur. Araştırma sonucunda ilgili yöntem ile yapılan öğretimin, öğrencilerin akademik başarıları, derse ve bilgisayara karşı tutumları ve üç boyutlu materyal hazırlamaları üzerinde etkili olduğu, öğrenci görüşlerinin de bu bulguları desteklediği belirlenmiştir

Akalan (2012) çalışmasında, bilgisayar destekli programlı öğretim yaklaşımına göre hazırlanmış "Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme" dersinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemiş ve öğrencilerin görüşlerine başvurmuştur. Araştırmanın sonucunda bilgisayar destekli öğretimin geleneksel öğretime göre öğrencilerin akademik başarısını arttırdığı bilgisine ulaşılmıştır. Deney grubu öğrencilerinin tümü bilgisayar destekli programlı öğretim yönteminin etkililiğini kabul etmiş ve bu yöntemin diğer derslere de uygulanabileceği belirtilmiştir.

Çalışmasında Web 2.0 ve Web 3.0 kullanarak aynı tasarım ve içeriğe sahip iki internet tabanlı uzaktan eğitim sistemini tasarlayarak kullanılabilirlik açısından inceleyen Bektaş (2012), Web 3.0'ın internet tabanlı uzaktan eğitim sistemlerine getirdiği yenilikleri değerlendirmiştir.

Sülükçü (2011) çalışmasında, Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Programı'(CEFR)na uygun olarak Yabancılara Türkçe öğretimi için Temel Seviye A1 düzeyinde öğretim planlamasını gerçekleştirmiştir. Bu plana göre topladığı 27 başlığı bilgisayar destekli materyal hâline getirmiştir. Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi ile düz anlatım yöntemiyle yapılan yabancı dil öğretimi arasında öğrenicilerin akademik başarısını artırma konusunda fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu iki yöntem arasında anlamlı öğrenicilerin akademik başarılarını arttırma konusunda anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Öğrenci sayısı, dil becerisi gibi farklılıklar sebebiyle çıkan sonuca göre genelleme yapmanın uygun olmadığı da belirtilmiştir. Araştırmacının gözlemlerine göre ise bilgisayar destekli öğretim daha başarılı olduğu fikrine ulaşılmıştır.

İlhan (2011) çalışmasında ilköğretimde görev yapan sınıf öğretmenlerinin uygulamaya dayalı öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme becerileri ile sınıf yönetimi becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu kapsamda katılımcı sınıf öğretmenlerinin kıdemlerinin ve öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme beceri algılarının sınıf yönetimi becerilerinin tüm alt boyutlarıyla anlamlı bir şekilde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Web 2.0 teknolojileri kullanımının farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin İngilizce yazma becerilerine etkisini inceleyen İnce (2011),

çalışmanın sonucunda öğrencilerin öğrenme stilleri ile Web 2.0 teknolojileri kullanımı sonucunda oluşan İngilizce yazma becerileri arasında bir ilişki olmadığını tespit etmiştir.

Akçay (2009), çalışmasında Web Macerası öğretim yönteminin 6.sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi akademik başarı düzeylerinde ve Türkçe dersine yönelik tutumlarında bir etkiye sahip olup olmadığını incelemiştir. Araştırma sonunda Web Macerası öğretim yönteminin 6. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin akademik başarı düzeylerini ve Türkçe dersine yönelik tutumlarını yükseltmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenler için kiplik öğretimi üzerine işlevsel materyal geliştirmek amacıyla Hacıömeroğlu (2007) çalışmasında bazı yaklaşımlar ve tekniklerle beraber yapılan materyal örnekleri inceleyerek yeni işlevsel materyal tasarlamıştır. Araştırmacı hem öğretmen hem de öğrenci tarafından kullanım kolaylığı sağlanması, herkesin kolaylıkla ulaşıp bireysel öğrenmeler ve tekrarlarda yararlanabilmesi için bilgisayar destekli öğretim tekniği ile bilgisayar ortamında materyal geliştirilmiştir.

İngilizce öğretmenliği alanında kelime öğretimi için fotoğrafların rolünü araştıran Merter (2006) çalışmasında, bu alanda çalışan öğretmenler için referans kelime listesi oluşturulması amaçlamıştır. Araştırmacı, 2000 kelimeden 24 tane isim seçmiş ve bunları artı eksi fotoğraflarla öğrencilere göstermiştir. Sonuç olarak öğrenciler tarafından bu kelimelerle ilgilenilmiş ve öğrencilerin sunum sonrası yapılan testlerde başarılı olduğu görülmüştür. Bu bağlamda çalışmada öğretmenler için kelime öğretiminde kalıcı tekniklerin nasıl kullanılacağı konusunda rehber olarak sunulmuştur.

Öngün (2006), çalışmasında "Web Tabanlı Tanısal Ölçek" ve buna bağlı Avrupa Ortak Dil Ölçütlerine göre Türkçe için dinleme, okuma ve yazma becerilerinde elektronik dersler oluşturmuş ve Erasmus Yoğun Türkçe Dil programında uygulamıştır. Bu ölçütlerde tüm dil seviyeleriyle dil becerisi tanımlayıcıları bulunmuştur. Avrupa'da daha az konuşulan ve öğretilen bir dil olarak belirtilen Türkçe için bu çalışmada bilgi ve iletişim teknolojileri desteği ile dil öğrenme süreçleri incelenmiştir.

Potur (2004) çalışmasında, Türkçe öğretiminde öğretim materyali geliştirme ve bilgisayar teknolojisinin Türkçe öğretiminde kullanılması üzerine bilgiler vermiş ve ilköğretimde kullanılan Türkçe eğitimi programı ile araç ve gereç kullanımı ve öğretim materyali geliştirme arasındaki ilişki ortaya konmuştur. Çalışmada 4. ve 5. sınıf Türkçe öğretimi için geliştirilecek bir öğretim materyalinde bulunması gereken özellikler tespit edilmiş ve bu materyaller çeşitli örneklerle somut olarak belirtilmiştir.

Karaman (2003) çalışmasında, üniversitelerde Web tabanlı ders malzemeleri hazırlamanın öğretim elemanları için bir gereksinim olarak ortaya çıktığını belirtmiştir. Çeşitli bölümlerde bulunan "Eğitim Teknolojisi ve Materyal Geliştirme" dersi için Web tabanlı ders malzemeleri geliştirilmesi ihtiyacı araştırılmıştır. Bu bağlamda öğrenci görüşleri alınmıştır. Bununla beraber örnek bir web tabanlı ders malzemeleri önerilmiş, üniversitelerde etkili kullanımı için fikirler verilmiştir.

Demirli (2002), çalışmasında web tabanlı öğretimin öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme dersinde öğrenci başarısına etkisini incelemiştir. Araştırmada Web tabanlı öğretimin geleneksel öğretime göre öğrenci başarısı üzerinde daha etkili olduğu görülmüştür.

Çelebi (2002), çalışmasında ilköğretim birinci kademede ana dili öğretiminde kullanılan araçlar niteliklerine göre sınıflandırılarak, söz konusu araçlarla birlikte ilk defa üretilecek materyallerin geliştirilmesi ve hazırlanmasındaki teknikler incelenmiştir. Ana dili öğretim araçları ve geliştirilecek materyallerin öğretmen, öğrenci ve araç açısından kullanım ve üretilmelerindeki dayandıkları noktalara ilişkin tahlil ve yorumlar verilmiştir.

IV. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın modeline, evren ve örneklemine, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarına, uygulama sürecine ve elde edilen verilerin istatistiksel analizlerine yer verilmektedir.

A. Araştırmanın Modeli

Araştırmada, Türkçeyi yabancı dil olarak uzaktan öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz-yeterliklerini ve ilgili alanda materyal hazırlayabilmek için hangi dijital uygulamaların kullanılabileceğini tespit etmek amacıyla çoklu tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olan şekilde betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2007:77). Bu tanımdan hareketle araştırmaya konu olan Türkçeyi yabancı dil olarak uzaktan öğretenlerin dijital araç geliştirme öz yeterlikleri ve dijital uygulamalar kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmıştır.

B. Araştırmanın Çalışma Grubu ve Nesnesi

Araştırmaya konu olan birey temelli çalışma grubu, 2021-2022 eğitim öğretim yılında TÖMER, MEB, Yunus Emre Enstitüsü, Türkiye Maarif Vakfı ve özel kuruluşlarda görev yapan Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten 203 öğretmenden oluşturmaktadır. Bu bilgilere ek olarak Araştırmaya konu olan araştırma nesnesini ise Çizelge 39'da görüldüğü üzere toplam 16 Web 2.0 aracı içinden seçilen "Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, Mindmeister" araçları oluşturmaktadır. Bu bağlamda aşağıda çalışma grubu ve çalışma nesnelerine ait bilgiler verilmektedir.

Öğretmenlere ait demografik bilgiler aşağıdaki tabloda verilmektedir:

Çizelge 6. Katılımcıların Cinsiyetlerine İlişkin Bilgiler

Cinsiyet	N	%
Erkek	62	30,54
Kadın	141	69,46
Toplam	203	100,00

Çizelge 6'ya bakıldığında öğretmenlerin 141'inin kadın, 62'sinin erkek olduğu görülmektedir.

Çizelge 7. Katılımcıların Yaşlarına İlişkin Bilgiler

Yaş	N	%
25 ve altı	37	18,22
26-30	69	33,99
31-35	58	28,57
36-40	27	13,30
41-45	7	3,44
46 ve üzeri	5	2,46
Toplam	203	100,00

Çizelge 7'ye bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 37'sinin (%18,22) 25 yaş ve altı, 69'unun (%33,99) 26-30 yaş arası, 58'inin (%28,57) 31-35 yaş arası, 27'sinin (%13,30) 36-40 yaş arası, 7'sinin (%3,44) 41-45 yaş arası, 5'inin (%2,46) ise 46 yaş ve üzeri oldukları görülmektedir.

Çizelge 8. Katılımcıların Öğrenim Durumuna İlişkin Bilgiler

Öğrenim Durumu	N	%
Lisans	68	33,50
Yüksek Lisans	108	53,20
Doktora	27	13,30
Toplam	203	100,00

Çizelge 8'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 68'sinin (%33,50) lisans, 108'inin (%53,20) yüksek lisans ve 27'sinin (%13,30) doktora eğitim düzeyinde oldukları görülmektedir.

Çizelge 9. Katılımcıların Mezun Oldukları Bölüme İlişkin Bilgiler

Mezun Olunan Bölüm	N	%
Türkçe Öğr.	82	40,40
TDE Öğr.	89	43,85
Yabancı Diller	13	6,40
Sınıf Öğr.	19	9,35
Toplam	203	100,00

Çizelge 9'a bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 82'sinin (%40,40) Türkçe öğretmenliği bölümü, 89'unun (%43,85) Türk dili ve edebiyatı bölümü, 13'ünün (%6,40) Yabancı diller bölümü, 19'unun (%9,35) Sınıf öğretmenliği bölümünden mezun olduğu görülmektedir.

Çizelge 10. Katılımcıların Görev Yaptıkları Kurumlara İlişkin Bilgiler

Görev Yapılan Birim	N	%
TÖMER	105	51,72
Yunus Emre Enstitüsü	15	7,38
Maarif Vakfı	5	2,46
Millî Eğitim Bakanlığı	33	16,25
Özel Kuruluşlar	45	22,16
Toplam	203	100,00

Çizelge 10'a bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 105'inin (%51,72) TÖMER, 15'inin (%7,38) Yunus Emre Enstitüsü, 5'inin (%2,46) Maarif Vakfı, 33'ünün (%16,25) MEB, 45'inin (%22,16) Özel kuruluşlarda görev yaptığı görülmektedir.

Çizelge 11. Katılımcıların Mesleki Kıdemlerine İlişkin Bilgiler

Mesleki Deneyim	N	%
0-1 yıl	30	14,77
2-3 yıl	55	27,09
4-6 yıl	56	27,58
7-10 yıl	29	14,28
11 yıl ve üzeri	33	16,25
Toplam	203	100,00

Çizelge 11'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 30'unun (%14,77) 0-1 yıl arası, 55'inin (%27,09) 2-3 yıl arası, 56'sının (27,58) 4-6 yıl arası, 29'unun (%14,28) 7-10 yıl arası, 33'ünün (16,25) 11 yıl ve üzeri mesleki kıdeme sahip oldukları görülmektedir.

Çizelge 12. Katılımcıların Hâlihazırda Türkçe Öğretimi Yaptıklarına İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumu	N	%
Evet	119	58,62
Hayır	84	41,38
Toplam	203	100,00

Çizelge 12'ye bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 119'unun (%58,62) Evet, 84'ünün (%41,38) Hayır, hâlihazırda Türkçe öğretimi yapıp yapmadığı görülmektedir.

Çizelge 13. Katılımcıların Uzaktan Türkçe öğretimi ile ilgili eğitim aldıklarına İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumu	N	%
Evet	71	34,98
Hayır	132	65,02
Toplam	203	100,00

Çizelge 13'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 71'inin (%34,98) Evet, 132'sinin (%65,02) Hayır, uzaktan Türkçe öğretimi ile ilgili eğitim alıp almadıkları görülmektedir.

Çizelge 14. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumuna İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumu	N	%
Evet	127	62,56
Hayır	76	37,43
Toplam	203	100,00

Çizelge 14'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 127'sinin (%62,56) Evet, 76'sının (%37,43) Hayır, uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme durumları görülmektedir.

Çizelge 15. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılımına İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumu	N	%
Evet	176	86,70
Hayır	27	13,30
Toplam	203	100,00

Çizelge 15'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 176'sının (%86,70) Evet, 27'sinin (%13,30) Hayır, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programı açıldığında katılıp katılmayacakları görülmektedir.

Çizelge 16. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyallerine İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşüne Göre İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşü	N	%
Dinleme	28	13,79
Okuma	13	6,40
Yazma	48	23,64
Konuşma	39	19,21
Dil Bilgisi	49	24,13
Kelime Öğretimi	26	12,80
Toplam	203	100,00

Çizelge 16'ya bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 28'inin (%13,79) Dinleme, 13'ünün (%6,40) Okuma, 48'inin (%23,64) Yazma, 39'unun (%19,21) Konuşma, 49'unun (%24,13) Dil Bilgisi ve 26'sının (%12,80) Kelime Öğretimi uzaktan Türkçe öğretiminde hangi becerilerde dijital öğretim materyallerine daha çok ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

Çizelge 17. Katılımcıların Uzaktan Türkçe Eğitimi için Dijital Öğretim Materyalinin Önemine İlişkin Bilgiler

Uzaktan Türkçe Eğitimi için Dijital Öğretim Materyalinin Önemi	N	%
Önemli değil (1)	0	0
2	1	0,30
3	9	4,00
4	35	17,00
Çok önemli (5)	158	78,70
Toplam	203	100,00

Çizelge 17'ye bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin hiçbiri önemli değil, 1'inin (%0,30) 2, 9'unun (%4.00) 3, 35'inin (%17,00) 4 ve 158'inin (%78,70) 5 uzaktan Türkçe eğitimi için dijital öğretim materyalinin önemi görülmektedir.

Çizelge 18. Katılımcıların Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumuna İlişkin Bilgiler

Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumu	N	%
Tamamen Yetersiz	5	2,46
Yetersiz	21	10,34
Kısmen Yeterli	80	39,40
Yeterli	70	34,48
Tamamen Yeterli	27	13,30
Toplam	203	100,00

Çizelge 18'e bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin 5'inin (%2,46) Tamamen Yetersiz, 21'inin (%10,34) Yetersiz, 80'inin (%39,40) Kısmen yeterli, 70'inin (%34,48) Yeterli ve 27'sinin (%13,30) Tamamen Yeterli dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissedip hissedememe dereceleri görülmüştür.

C. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada, veri toplama aracı olarak Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş (2019) tarafından geliştirilen "Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği" ve araştırmacı tarafından hazırlanan demografik bilgi formu ve Web 2.0 araçları (Çizelge 39) kullanılmıştır.

1. Demografik Bilgi Formu

Demografik bilgi formu araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Demografik bilgi formunda 13 kapalı uçlu soru bulunmaktadır. Araştırmaya katılım gösterecek olan yabancı dil olarak Türkçe öğretenlerin cinsiyet, yaş, öğrenim durumu, mezun oldukları bölüm, görev yapılan birim, mesleki kıdem, hâlihazırda Türkçe öğretimi yapıp yapmadıkları, uzaktan Türkçe öğretimi ile ilgili eğitim alıp almadıkları, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyali geliştirip geliştirmedikleri, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyali geliştirme eğitim programı açılsa katılıp katılmayacakları, uzaktan Türkçe öğretiminde hangi becerilerde dijital öğretim materyallerine ihtiyaç duyulduğu, uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyalinin önemi ve uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini ne kadar yeterli hissedip hissetmedikleri değişkenliklere göre verilerin elde edilmesi için kullanılan bilgi formudur.

2. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme ile ilgili Öz Yeterlik Ölçeği

Araştırmada kullanılan "Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği" Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş (2019) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin geçerlilik analizleri doğrultusunda yapı geçerliliği açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri ile, maddelerin amaca hizmet etme

düzeyleri madde toplam korelasyonları ile ve ayırt edicilik düzeyleri ise üst ve alt gruplar arasındaki farklılaşmaları yoluyla incelenmiştir. Bu bağlamda gerekli maddeler çıkarıldıktan sonra kalan 38 maddenin, amaca hizmet etme düzeyini test edebilmek için madde toplam korelasyon yöntemi kullanılmıştır. Ölçeğin geçerliliği için Pearson's r testi; Maddelerin ayırt ediciliğini belirlemek için %27 üst grup ve %27 alt grup belirlenerek gruplar arasındaki farka bakılmıştır. Güvenirliğini elde etmek üzere iç tutarlılık katsayıları hesaplanarak, test tekrartest yöntemi ile kararlılık testleri yapılmıştır. Ölçek 3 faktörden ve 38 maddeden oluşmaktadır. Faktörler madde içerikleri göz önünde bulundurularak isimlendirilmiştir. "Web 2.0 Geliştirme" faktörü altında 14 madde, "Tasarım" faktörü altında 18 madde ve "Olumsuz Bakış" faktörü altında 6 madde şeklinde bir yapı oluşturulmuştur. Ölçekteki faktörlerin toplamının Cronbach Alpha değeri ise 0,961'dır. Ölçekte belirlenen faktörler toplam varyansın %62'sini açıkladığı belirlenmiştir. Analizler sonucunda ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğu belirlenmiştir Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş (2019: 40).

3. Araştırmada Kullanılan Uygulamalar

Yukarıdaki bilgilere ek olarak araştırmada kullanılan uygulamaların listesi ve beceri alanlarının dağılımı aşağıdaki gibidir:

Çizelge 19. Araştırmada kullanılan uygulamalar

	Okuma	Dinleme	Konuşma	Yazma	Dil Bilgisi	Kelime Öğretimi
Chegg Prep	+	+	+	+	+	+
Genially	+	+		+	+	+
Mindmeister			+	+	+	+
Rytr	+		+	+		
Blackout	+			+		+
Poety Maker						
Classtools	+		+	+		+
Storyjumper	+	+		+		+
Halo AR	+	+			+	+
Memoji		+	+		+	+

D. Araştırma Uygulama Süreci

Bu çalışma verilerini toplayabilmek için sosyal ve beşerî bilimler etik kurul izni ile araştırmacının belirlemiş olduğu okullarda yapılması uygun görülen araştırma ve uygulama izni alınarak verilerin toplanması sağlanmıştır. Veri

toplama süreci boyunca çalışma grubu olarak belirlenmiş TÖMER, MEB, Yunus Emre Enstitüsü, Türkiye Maarif Vakfı ve özel kuruluşlarda görev yapan 203 Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten öğretmenlerle katılım sağlanmıştır. 2021-2022 yılları arasında ülkemizde devam eden Covid sürecinden dolayı verilerin oluşturulması ve toplanması Google Form aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kullanılan uygulamalardan nasıl yararlanılabileceği ise uygulama adımları ile detaylı bir şekilde anlatılmıştır.

E. Veri Analizleri

Araştırma sürecinde toplanan demografik bilgi formu ve "Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği" ile toplanan verilerin sonucu bilgisayar ortamında sayısal veri olarak girilmiştir. SPSS 21, paket programı kullanılarak analizler yapılmıştır.

Ölçekten elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini incelemek için normallik analizi kapsamında Skewness ve Kurtosis değerleri incelenmiş, elde edilen sonuçlar Çizelge 20'de verilmiştir.

Çizelge 20. Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Alt Boyutlar	N	Çarpıklık Katsayısı (Skewness)	Basıklık Katsayısı (Kurtosis)
Web 2.0 Geliştirme	203	-0,347	-0,252
Tasarım	203	-0,818	-0,025
Olumsuz Bakış	203	-0,747	0,101

Çizelge 20 incelendiğinde Çarpıklık (Skewness) ve Basıklık (Kurtosis) değerlerinin ölçeğin web 2.0 alt boyutunda -,347 ile -0,252, tasarım alt boyutunda -,818 ile -,025, olumsuz bakış boyutunda ise -0,747 ile 1,101 arasında değerler aldığı görülmektedir. Tabachnick ve Fidell (2013) bir veri setinde çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1,5 ile -1,5 arasında olması durumunda normal dağılım olarak kabul edilebilir bir ölçüt olduğunu ifade etmiştir. Veri setinde normal dağılım görüldüğünden dolayı, öğretmenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik algı düzeylerini belirlemek ve öz yeterlik algılarını çeşitli değişkenler açısından incelemek için parametrik testler grubunda bulunan t- testi ve tek yönlü varyans analizinden (ANOVA) yararlanılmıştır. Araştırmada kullanılan

Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği, beşli likert tipi derecelendirmeye sahip olduğundan, ölçeğin maddeleri için "çok yüksek", "yüksek", "orta", "düşük" ve "çok düşük" şeklinde dereceleme yapılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin ölçekten alabilecekleri en yüksek puan 125, en düşük puan ise 25'tir. Ölçüt aralığı 1-1,79 çok düşük; 1,80-2,59 düşük; 2,60-3,39 orta; 3,40-4,19 yüksek; 4,20-5,0 çok yüksek şeklindedir.

V.BULGULAR

Bu bölümde, araştırmaya katılan öğretmenlerden elde edilen verilerin analizleri sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

A. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin Genelinden ve Alt Boyutlarından Aldıkları Ortalama Puanlara İlişkin Bulgular

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik ölçeğinin alt boyutlarından aldıkları ortalama puanlar, standart sapma değerleri ve ilgili stratejileri kullanma düzeylerine ilişkin bilgiler Çizelge 21'de sunulmuştur.

Çizelge 21. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin Alt Boyutlarından Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri

Alt Boyutlar	N	$\bar{x}$	Ss	Öz Yeterlik Düzeyi
Web 2.0 Geliştirme	203	3,58	0,88	Yüksek
Tasarım	203	4,17	0,78	Yüksek
Olumsuz Bakış	203	2,25	0,83	Düşük
Toplam	203	3,65	0,58	Yüksek

Çizelge 21 incelendiğinde, Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin ölçeğin web 2.0 geliştirme alt boyutundan 3,58 ile "yüksek", tasarım alt boyutundan 4,17 ile "yüksek", olumsuz bakış alt boyutundan 2,25 ile "düşük" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Bu çerçevede Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin ölçeğin genelinden aldıkları ortalama puana bakıldığında dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterliklerinin "yüksek" düzeyde olduğu görülmektedir ($\bar{x}$=3,65).

B. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Web 2.0 Geliştirme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin web 2.0 geliştirme alt boyutundan aldıkları ortalama puanlar, standart sapma değerleri ve ilgili stratejileri kullanma düzeylerine ilişkin bilgiler Çizelge 22'de sunulmuştur.

Çizelge 22. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Web 2.0 Geliştirme Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri

Maddeler	N	$\bar{x}$	Ss	Öz Yeterlik Düzeyi
M1. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara, uygun grafik, şekil ve nesne oluşturabilirim.	203	3,72	0,99	Yüksek
M2. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak resim ve fotoğraflar ile düzenlemeler yapabilirim.	203	3,82	1,00	Yüksek
M3. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun sunu oluşturabilirim.	203	4,00	0,98	Yüksek
M4. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun interaktif(etkileşimli) ölçme araçları (değerlendirme soruları, test vb.) oluşturabilirim.	203	3,87	1,01	Yüksek
M5. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun video oluşturabilirim.	203	3,44	1,17	Yüksek
M6. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun interaktif etkinlikler oluşturabilirim.	203	3,72	1,06	Yüksek
M7. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çoklu ortam takımları oluşturabilirim.	203	3,59	1,10	Yüksek
M8. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun kavram haritası oluşturabilirim.	203	3,77	1,07	Yüksek
M9. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çalışma yaprağı hazırlayabilirim.	203	4,04	1,00	Yüksek
M10. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun karikatürler oluşturabilirim.	203	3,28	1,26	Orta
M11. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun animasyon oluşturabilirim.	203	3,06	1,31	Orta
M12. Web 2.0 araçlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun anket oluşturabilirim.	203	4,02	1,08	Yüksek
M13. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun 3D modeller oluşturabilirim.	203	2,75	1,21	Orta
M14. Video materyallerinde, görüntü estetiğini sağlayacak şekilde içerik geliştirebilirim.	203	3,02	1,31	Orta
Toplam	203	3,58	0,88	Yüksek

Çizelge 22 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin web 2.0 geliştirme alt

boyutundan 3,58 ile "yüksek" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Bu çerçevede ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin 2,75 ile "M13. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun 3D modeller oluşturabilirim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin de 4,04 ile "M9. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çalışma yaprağı hazırlayabilirim." maddesi olduğu görülmektedir.

C. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Tasarım Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin tasarım alt boyutundan aldıkları ortalama puanlar, standart sapma değerleri ve ilgili stratejileri kullanma düzeylerine ilişkin bilgiler T Çizelge 23'te sunulmuştur.

Çizelge 23. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Tasarım Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri

Maddeler	N	$\bar{x}$	Ss	Öz Yeterlik Düzeyi
M15. İçerik ve materyalde uygun yazı boyutunu belirleyebilirim.	203	4,25	0,88	Çok Yüksek
M16. İçerik ve materyalde uygun yazı tipini belirleyebilirim.	203	4,28	0,88	Çok Yüksek
M17. Bütünlük ilkesini dikkate alarak ilişkili ögeleri yakın, ilişkisiz ögeleri uzak olacak şekilde yerleştirebilirim.	203	4,05	0,98	Yüksek
M18. Materyali öğrencinin ihtiyacına yönelik olarak tasarlayabilirim.	203	4,22	0,87	Çok Yüksek
M19. İçeriği ve materyali hedef kitlenin(grubun) özelliklerini gözeterek oluşturabilirim.	203	4,18	0,91	Yüksek
M20. Materyalde kullanılacak uygun renkleri belirleyebilirim.	203	4,29	0,89	Çok Yüksek
M21. Sunumu arka plan ve şekiller arasında zıt renkler kullanarak tasarlayabilirim.	203	4,25	0,91	Çok Yüksek
M22. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından görsel açıdan ilgi çekici bir şekilde içerik geliştirebilirim.	203	4,15	0,97	Yüksek
M23. Materyale ve içeriğe uygun bir başlık oluşturabilirim.	203	4,34	0,79	Çok Yüksek
M24. İçeriği her öğrencinin kullanımına uygun olacak şekilde tasarlayabilirim.	203	4,16	0,88	Yüksek
M25. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından kolay okunabilir ve anlaşılır bir şekilde içerik geliştirebilirim.	203	4,20	0,87	Çok Yüksek

Çizelge 23. (devamı) Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Tasarım Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri

Maddeler	N	x̄	Ss	Öz Yeterlik Düzeyi
M26. Materyali öğrencilerin farklı öğrenme stillerini gözeterek farklı şekillerde tasarlayabilirim.	203	4,01	1,01	Yüksek
M27. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından sınıf düzeyine uygun bir şekilde içerik geliştirebilirim.	203	4,11	0,93	Yüksek
M28. İçeriği öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.	203	4,07	0,92	Yüksek
M29. İçeriği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.	203	4,00	0,90	Yüksek
M30. Dijital öğretim materyallerini kolay anlaşılabilir olacak şekilde geliştirebilirim.	203	4,12	0,94	Yüksek
M31. Dijital öğretim materyallerinde arka plan ve kullanılan nesnelerin birbirleriyle uyumlu olacak şekilde geliştirebilirim.	203	4,12	0,96	Yüksek
M32. Dijital öğretim materyallerini renkleri birbiri ile uyumlu olacak şekilde geliştirebilirim.	203	4,18	0,91	Yüksek
Toplam	203	4,17	0,78	Yüksek

Çizelge 23 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin tasarım alt boyutundan 4,17 ile "yüksek" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Bu çerçevede ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin 4,00 ile "M29. İçeriği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin de 4,34 ile "M23. Materyale ve içeriğe uygun bir başlık oluşturabilirim." maddesi olduğu görülmektedir.

D. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Olumsuz Bakış Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin olumsuz bakış alt boyutundan aldıkları ortalama puanlar, standart sapma değerleri ve ilgili stratejileri kullanma düzeylerine ilişkin bilgiler Çizelge 24'te sunulmuştur.

Çizelge 24. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Ölçeğin Olumsuz Bakış Alt Boyutundan Aldıkları Ortalama Puanlar, Standart Sapma Değerleri ve Stratejileri Kullanma Düzeyleri

Maddeler	N	x̄	Ss	Öz Yeterlik Düzeyi
M33. Dijital öğretim materyallerini içeriğe uygun olacak şekilde geliştirmekte kendimi yetersiz hissederim.	203	2,23	1,12	Düşük
M34. Dijital öğretim materyallerini görsel tasarım ilkelerine göre tasarlamakta zorlanırım.	203	2,24	1,13	Düşük
M35. Bir işi Web 2.0 araçlarını kullanarak yapmak çok zaman alır.	203	2,35	1,09	Düşük
M36. Sınıf yönetiminde dijital platformları kullanmakta zorluk çekerim.	203	2,08	1,11	Düşük
M37. Materyali farklı öğrenme stillerine göre tasarlamakta zorlanırım.	203	2,21	1,13	Düşük
M38. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun içerik oluşturmaya çok zaman ayırmam gerekir.	203	2,37	1,16	Düşük
Toplam	203	2,25	0,83	Düşük

Çizelge 24 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinin olumsuz bakış alt boyutundan 2,25 ile "düşük" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Bu çerçevede ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin 2,08 ile "M36. Sınıf yönetiminde dijital platformları kullanmakta zorluk çekerim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin de 2,37 ile "M38. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun içerik oluşturmaya çok zaman ayırmam gerekir." maddesi olduğu görülmektedir.

E. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin cinsiyete göre farklılık gösterip görmediğini belirlemek için uygulanan t- testi sonuçları Çizelge 25'te verilmiştir.

Çizelge 25. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Cinsiyet Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

Alt Boyut	Cinsiyet	N	x̄	Ss	Sd	T	p
Web 2.0 Geliştirme	Erkek	62	3,61	0,79	201	0,298	0,766
	Kadın	141	3,57	0,93			
Tasarım	Erkek	62	4,16	0,69	201	-0,030	0,976
	Kadın	141	4,17	0,82			
Olumsuz Bakış	Erkek	62	2,16	0,77	201	-0,954	0,341
	Kadın	141	2,28	0,86			

*p<0,05

Çizelge 25 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan t-testi sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,766, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,976, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,341, p>0,05).

F. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Yaşlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin yaşlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 26'da verilmiştir.

Çizelge 26. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Yaş Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Yaş	N	x̄	Ss	F	p
Web 2.0 Geliştirme	25 ve altı	37	3,39	0,77	1,814	0,112
	26-30	69	3,64	0,91		
	31-35	58	3,61	0,86		
	36-40	27	3,83	0,87		
	41-45	7	3,21	0,97		
	46 ve üzeri	5	2,84	1,21		
	Toplam	203	3,56	0,89		
Tasarım	25 ve altı	37	3,91	0,73	2,769	0,019*
	26-30	69	4,23	0,78		
	31-35	58	4,24	0,73		
	36-40	27	4,41	0,68		
	41-45	7	3,83	1,12		
	46 ve üzeri	5	3,44	1,13		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	25 ve altı	37	2,34	0,81	1,005	0,416
	26-30	69	2,26	0,83		
	31-35	58	2,16	0,83		
	36-40	27	2,10	0,75		
	41-45	7	2,43	1,27		
	46 ve üzeri	5	2,87	0,89		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 26 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin yaşlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin tasarım alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,019, p<0,05). Bu anlamlı farklığın hangi yaş grupları arasında olduğunu ayrıntılı bir şekilde incelemek için Post-Hoc

LSD testi kullanılmıştır. Post-Hoc LSD testinin sonuçları Çizelge 27'de verilmiştir.

Çizelge 27. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleriyle Yaşları Arasındaki Anlamlı Farklılığın Hangi Gruplar Arasında Olduğunu Tespit Etmeye Yönelik Yapılan LSD Testi Sonuçları

Alt Boyut	Yaş (I)	Yaş (J)	Ortalama Fark (I-J)	Sh	p
Tasarım	25 ve altı	26-30	-0,325	0,156	0,038*
		31-35	-0,330	0,161	0,041*
		36-40	-0,501	0,194	0,010*
		41-45	0,083	0,315	0,792
		46 ve üzeri	0,464	0,364	0,204
	26-30	25 ve altı	0,325	0,156	0,038*
		31-35	-0,005	0,136	0,971
		36-40	-0,176	0,174	0,312
		41-45	0,408	0,303	0,180
		46 ve üzeri	0,789	0,354	0,027*
	31-35	25 ve altı	0,330	0,161	0,041*
		26-30	0,005	0,136	0,971
		36-40	-0,171	0,178	0,338
		41-45	0,413	0,306	0,178
		46 ve üzeri	0,794	0,356	0,027*
	36-40	25 ve altı	0,501	0,194	0,010*
		26-30	0,176	0,174	0,312
		31-35	0,171	0,178	0,338
		41-45	0,584	0,324	0,073
		46 ve üzeri	0,965	0,372	0,010*
	41-45	25 ve altı	-0,083	0,315	0,792
		26-30	-0,408	0,303	0,180
		31-35	-0,413	0,306	0,178
		36-40	-0,584	0,324	0,073
		46 ve üzeri	0,381	0,448	0,396
	46 ve üzeri	25 ve altı	-0,464	0,364	0,204
		26-30	-0,789	0,354	0,027*
		31-35	-0,794	0,356	0,027*
		36-40	-0,965	0,372	0,010*
		41-45	-0,381	0,448	0,396

Çizelge 27'deki anlamlı farklılıkların hangi gruplara arasında olduğunu belirlemeye yönelik yapılan Post-Hoc LSD testi sonuçlarına göre ölçeğin tasarım alt boyutunda yaşları 25 ve altı ile 26-30, 31-35, 36-40 olanlar arasında ($t_{(201)}$= 0,038, $p<0,05$; $t_{(201)}$= 0,041, $p<0,05$; $t_{(201)}$= 0,010, $p<0,05$), 26-30 ile 46 ve üzeri arasında ($t_{(201)}$= 0,027, $p<0,05$), 31-35 ile 46 ve üzeri arasında ($t_{(201)}$= 0,027, $p<0,05$), 36-40 ile 46 ve üzeri arasında ($t_{(201)}$= 0,010, $p<0,05$) anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

G. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Öğrenim Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin öğrenim durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 28'de verilmiştir.

Çizelge 28. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Öğrenim Durumu	N	x̄	Ss	F	p
Web 2.0 Geliştirme	Lisans	68	3,54	0,84	0,985	0,375
	Yüksek Lisans	108	3,55	0,89		
	Doktora	27	3,80	0,95		
	Toplam	203	3,56	0,89		
Tasarım	Lisans	68	4,18	0,77	0,296	0,744
	Yüksek Lisans	108	4,14	0,80		
	Doktora	27	4,26	0,76		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	Lisans	68	2,24	0,86	0,673	0,511
	Yüksek Lisans	108	2,29	0,83		
	Doktora	27	2,08	0,80		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 28 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin öğrenim durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,375, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,744, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,511, p>0,05).

H. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Mezun Oldukları Bölümlere Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin mezun oldukları bölümlere göre farklılık gösterip

göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 29'da verilmiştir.

Çizelge 29. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Mezun Olunan Bölüm Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Mezun Olunan Bölüm	N	x̄	Ss	F	p
Web 2.0 Geliştirme	Türkçe Öğr.	82	3,66	0,93	0,528	0,663
	TDE Öğr.	89	3,55	0,79		
	Yabancı Diller	13	3,38	1,15		
	Sınıf Öğr.	19	3,51	0,96		
	Toplam	203	3,58	0,89		
Tasarım	Türkçe Öğr.	82	4,22	0,84	1,350	0,259
	TDE Öğr.	89	4,20	0,68		
	Yabancı Diller	13	4,12	0,89		
	Sınıf Öğr.	19	3,83	0,89		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	Türkçe Öğr.	82	2,21	0,82	0,117	0,950
	TDE Öğr.	89	2,29	0,84		
	Yabancı Diller	13	2,22	0,80		
	Sınıf Öğr.	19	2,23	0,98		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 29 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin mezun oldukları bölümlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,663, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,259, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,950, p>0,05).

İ. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Görev Yaptıkları Birimlere Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin görev yaptıkları birimlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 30'da verilmiştir.

Çizelge 30. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Görev Yapılan Birim Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Görev Yapılan Birim	N	x̄	Ss	F	p
Web 2.0 Geliştirme	TÖMER	105	3,61	0,81	1,069	0,373
	Yunus Emre Enstitüsü	15	3,54	0,77		
	Maarif Vakfı	5	4,29	0,72		
	Millî Eğitim Bakanlığı	33	3,44	0,95		
	Özel Kuruluşlar	45	3,55	1,05		
	Toplam	203	3,58	0,89		
Tasarım	TÖMER	105	4,19	0,67	1,570	0,184
	Yunus Emre Enstitüsü	15	4,35	0,88		
	Maarif Vakfı	5	4,81	0,23		
	Millî Eğitim Bakanlığı	33	4,10	0,87		
	Özel Kuruluşlar	45	4,02	0,93		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	TÖMER	105	2,22	0,76	0,446	0,775
	Yunus Emre Enstitüsü	15	2,39	0,95		
	Maarif Vakfı	5	2,03	0,78		
	Millî Eğitim Bakanlığı	33	2,39	0,93		
	Özel Kuruluşlar	45	2,19	0,92		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 30 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin görev yaptıkları birimlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,373, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,184, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,775, p>0,05).

J. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Mesleki Deneyimlerine Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin mesleki deneyimlerine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 31'de verilmiştir.

Çizelge 31. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Mesleki Deneyim Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Mesleki Deneyim	N	x̄	Ss	F	p
Web 2.0 Geliştirme	0-1 yıl	30	3,38	,77508	1,042	0,386
	2-3 yıl	55	3,58	,77304		
	4-6 yıl	56	3,59	,94212		
	7-10 yıl	29	3,49	,99933		
	11 yıl ve üzeri	33	3,82	,94154		
	Toplam	203	3,58	,88469		
Tasarım	0-1 yıl	30	3,88	,71450	1,504	0,202
	2-3 yıl	55	4,18	,71010		
	4-6 yıl	56	4,23	,75573		
	7-10 yıl	29	4,13	,85464		
	11 yıl ve üzeri	33	4,33	,89550		
	Toplam	203	4,17	,78093		
Olumsuz Bakış	0-1 yıl	30	2,35	,89416	0,460	0,765
	2-3 yıl	55	2,28	,78690		
	4-6 yıl	56	2,23	,81561		
	7-10 yıl	29	2,28	,84410		
	11 yıl ve üzeri	33	2,09	,90054		
	Toplam	203	2,25	,83371		

*p<0,05

Çizelge 31 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin mesleki deneyimlerine göre farklılık gösterip göstermediğini belirmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,386, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,202, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,765, p>0,05).

K. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Hâlihazırda Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma durumlarına göre farklılık gösterip görmediğini belirlemek için uygulanan t- testi sonuçları Çizelge 32'de verilmiştir.

Çizelge 32. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Hâlihazırda Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

Alt Boyut	Uzaktan Türkçe Öğretimi Yapma Durumu	N	x̄	Ss	sd	t	p
Web 2.0 Geliştirme	Evet	119	3,76	0,83	201	3,526	0,001*
	Hayır	84	3,33	0,91			
Tasarım	Evet	119	4,27	0,71	201	2,121	0,035*
	Hayır	84	4,02	0,86			
Olumsuz Bakış	Evet	119	2,11	0,80	201	-2,879	0,004*
	Hayır	84	2,44	0,85			

*p<0,05

Çizelge 32 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan t-testi sonucunda ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,001, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,035, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,004, p<0,05). Ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve tasarım alt boyutlarında uzaktan Türkçe öğretimi yapmayanlara göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin yapmayanlara göre daha az ortalama puana sahip oldukları görülmektedir. Bu bağlamda anlamlı farklılıkların hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin lehine olduğu görülmektedir.

L. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma durumlarına göre farklılık gösterip görmediğini belirlemek için uygulanan t- testi sonuçları Çizelge 33'te verilmiştir.

Çizelge 33. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

Alt Boyut	Uzaktan Türkçe Öğretimiyle İlgili Eğitim Alma Durumu	N	x̄	Ss	sd	t	p
Web 2.0 Geliştirme	Evet	71	3,90	0,78	201	3,888	0,000*
	Hayır	132	3,41	0,89			
Tasarım	Evet	71	4,36	0,67	201	2,562	0,011*
	Hayır	132	4,06	0,82			
Olumsuz Bakış	Evet	71	2,08	0,78	201	-2,124	0,035*
	Hayır	132	2,34	0,85			

*p<0,05

Çizelge 33 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan t-testi sonucunda ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,011, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,035, p<0,05). Ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alan öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve tasarım alt boyutlarında uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim almayan öğreticilere göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alan öğreticilerin almayanlara göre daha az ortalama puana sahip oldukları görülmektedir. Bu bağlamda anlamlı farklılıkların uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alan öğreticilerin lehine olduğu görülmektedir.

M. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme durumlarına göre farklılık gösterip görmediğini belirlemek için uygulanan t- testi sonuçları Çizelge 34'te verilmiştir.

Çizelge 34. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

Alt Boyut	Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Durumu	N	x̄	Ss	sd	t	p
Web 2.0 Geliştirme	Evet	127	3,80	0,85	201	4,896	0,000*
	Hayır	76	3,21	0,82			
Tasarım	Evet	127	4,34	0,69	201	4,165	0,000*
	Hayır	76	3,87	0,84			
Olumsuz Bakış	Evet	127	2,11	0,82	201	-3,018	0,003*
	Hayır	76	2,47	0,82			

*p<0,05

Çizelge 34 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan t-testi sonucunda ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,003, p<0,05). Ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve tasarım alt boyutlarında uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirmeyen öğreticilere göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin dijital materyal geliştirmeyenlere göre daha az ortalama puana sahip oldukları görülmektedir. Bu

bağlamda anlamlı farklılıkların uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin lehine olduğu görülmektedir.

N. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programına katılma durumlarına göre farklılık gösterip görmediğini belirlemek için uygulanan t- testi sonuçları Çizelge 35'te verilmiştir.

Çizelge 35. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumu Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

Alt Boyut	Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Materyal Geliştirme Programına Katılma Durumu	N	x̄	Ss	sd	t	P
Web 2.0 Geliştirme	Evet	176	3,60	0,88	201	0,665	0,507
	Hayır	27	3,47	0,92			
Tasarım	Evet	176	4,19	0,76	201	0,889	0,375
	Hayır	27	4,04	0,92			
Olumsuz Bakış	Evet	176	2,22	0,84	201	- 1,293	0,198
	Hayır	27	2,44	0,77			

*p<0,05

Çizelge 35 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programına katılma durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan t-testi sonucunda ölçeğin alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,507, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,375, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,198, p>0,05).

O. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşüne Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyaline ihtiyaç duyulan beceri görüşüne göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 36'da verilmiştir.

Çizelge 36. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşü Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Uzaktan Türkçe Öğretiminde Dijital Öğretim Materyaline İhtiyaç Duyulan Beceri Görüşü	N	x̄	Ss	F	P
Web 2.0 Geliştirme	Dinleme	28	3,58	0,79	1,009	0,414
	Okuma	13	3,80	0,70		
	Yazma	48	3,45	0,87		
	Konuşma	39	3,53	0,97		
	Dil Bilgisi	49	3,53	0,93		
	Kelime Öğretimi	26	3,88	0,86		
	Toplam	203	3,58	0,89		
Tasarım	Dinleme	28	4,09	0,82	0,810	0,543
	Okuma	13	4,27	0,71		
	Yazma	48	4,10	0,78		
	Konuşma	39	4,11	0,83		
	Dil Bilgisi	49	4,15	0,82		
	Kelime Öğretimi	26	4,43	0,62		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	Dinleme	28	2,31	0,77	0,894	0,486
	Okuma	13	1,82	0,68		
	Yazma	48	2,23	0,82		
	Konuşma	39	2,21	0,82		
	Dil Bilgisi	49	2,35	0,83		
	Kelime Öğretimi	26	2,27	1,03		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 36 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretiminde

dijital öğretim materyaline ihtiyaç duyulan beceri görüşüne göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,414, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,543, p>0,05; $t_{(201)}$= 0,486, p>0,05).

P. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Uzaktan Türkçe Öğretimi İçin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumlarına Göre Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleri

Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları Çizelge 37'de verilmiştir.

Çizelge 37. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Alt Boyut	Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumu	N	x̄	Ss	F	P
Web 2.0 Geliştirme	Tamamen Yetersiz	5	2,21	1,19	29,998	0,000*
	Yetersiz	21	2,80	0,86		
	Kısmen Yeterli	80	3,27	0,70		
	Yeterli	70	3,90	0,67		
	Tamamen Yeterli	27	4,50	0,56		
	Toplam	203	3,58	0,89		
Tasarım	Tamamen Yetersiz	5	3,03	1,39	17,900	0,000*
	Yetersiz	21	3,56	0,72		
	Kısmen Yeterli	80	3,95	0,76		
	Yeterli	70	4,44	0,57		
	Tamamen Yeterli	27	4,76	0,42		
	Toplam	203	4,17	0,78		
Olumsuz Bakış	Tamamen Yetersiz	5	2,80	1,39	13,604	0,000*
	Yetersiz	21	2,61	0,78		
	Kısmen Yeterli	80	2,57	0,78		
	Yeterli	70	1,99	0,64		
	Tamamen Yeterli	27	1,56	0,75		
	Toplam	203	2,25	0,83		

*p<0,05

Çizelge 37 incelendiğinde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterlik düzeylerinin uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme durumlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05). Bu anlamlı farklığın hangi gruplar arasında olduğunu ayrıntılı bir şekilde incelemek için Post-Hoc Tukey HSD testi kullanılmıştır. Post-Hoc Tukey HSD testinin sonuçları Çizelge 38'de verilmiştir.

Çizelge 38. Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleriyle Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumları Arasındaki Anlamlı Farklılığın Hangi Gruplar Arasında Olduğunu Tespit Etmeye Yönelik Yapılan Tukey HSD Testi Sonuçları

Alt Boyut	Kendini Yeterli Hissetme Durumu (I)	Kendini Yeterli Hissetme Durumu (J)	Ortalama Fark (I-J)	Sh	p
Web 2.0 Geliştirme	tamamen yetersiz	yetersiz	-0,588	0,351	0,451
		kısmen yeterli	-1,060	0,325	0,011*
		Yeterli	-1,689	0,326	0,000*
		tamamen yeterli	-2,286	0,343	0,000*
	Yetersiz	tamamen yetersiz	0,588	0,351	0,451
		kısmen yeterli	-0,471	0,173	0,054
		Yeterli	-1,100	0,175	0,000*
		tamamen yeterli	-1,697	0,205	0,000*
	kısmen yeterli	tamamen yetersiz	1,060	0,325	0,011*
		Yetersiz	0,471	0,173	0,054
		Yeterli	-0,629	0,115	0,000*
		tamamen yeterli	-1,226	0,157	0,000*
	Yeterli	tamamen yetersiz	1,689	0,326	0,000*
		Yetersiz	1,100	0,175	0,000*
		kısmen yeterli	0,629	0,115	0,000*
		tamamen yeterli	-0,597	0,160	0,002*
	tamamen yeterli	tamamen yetersiz	2,286	0,343	0,000*
		Yetersiz	1,697	0,205	0,000*
		kısmen yeterli	1,226	0,157	0,000*
		Yeterli	0,597	0,160	0,002*

Çizelge 38. (devamı) Türkçeyi Yabancı Dil Olarak Öğretenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz Yeterlik Düzeyleriyle Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Konusunda Kendilerini Yeterli Hissetme Durumları Arasındaki Anlamlı Farklılığın Hangi Gruplar Arasında Olduğunu Tespit Etmeye Yönelik Yapılan Tukey HSD Testi Sonuçları

Alt Boyut	Kendini Yeterli Hissetme Durumu (I)	Kendini Yeterli Hissetme Durumu (J)	Ortalama Fark (I-J)	Sh	p
Tasarım	tamamen yetersiz	Yetersiz	-0,530	0,336	0,514
		kısmen yeterli	-0,917	0,312	0,030*
		Yeterli	-1,409	0,313	0,000*
		tamamen yeterli	-1,730	0,329	0,000*
	Yetersiz	tamamen yetersiz	0,530	0,336	0,514
		kısmen yeterli	-0,387	0,166	0,138
		Yeterli	-0,879	0,168	0,000*
		tamamen yeterli	-1,200	0,197	0,000*
	kısmen yeterli	tamamen yetersiz	0,917	0,311	0,030*
		Yetersiz	0,387	0,166	0,138
		Yeterli	-0,491	0,111	0,000*
		tamamen yeterli	-0,813	0,151	0,000*
	Yeterli	tamamen yetersiz	1,409	0,313	0,000*
		Yetersiz	0,879	0,168	0,000*
		kısmen yeterli	0,491	0,111	0,000*
		tamamen yeterli	-0,321	0,153	0,225
	tamamen yeterli	tamamen yetersiz	1,730	0,329	0,000*
		Yetersiz	1,200	0,197	0,000*
		kısmen yeterli	0,813	0,151	0,000*
		Yeterli	0,321	0,153	0,225
Olumsuz Bakış	tamamen yetersiz	Yetersiz	0,189	0,371	0,986
		kısmen yeterli	0,227	0,344	0,964
		Yeterli	0,814	0,345	0,131
		tamamen yeterli	1,238	0,363	0,007*
	Yetersiz	tamamen yetersiz	-0,189	0,371	0,986
		kısmen yeterli	0,038	0,183	1,000
		Yeterli	0,625	0,186	0,008*
		tamamen yeterli	1,049	0,217	0,000*
	kısmen yeterli	tamamen yetersiz	-0,227	0,344	0,964
		Yetersiz	-0,038	0,183	1,000
		Yeterli	0,587	0,122	0,000*
		tamamen yeterli	1,011	0,166	0,000*
	Yeterli	tamamen yetersiz	-0,814	0,345	0,131
		Yetersiz	-0,625	0,186	0,008*
		kısmen yeterli	-0,587	0,122	0,000*
		tamamen yeterli	0,424	0,169	0,093
	tamamen yeterli	tamamen yetersiz	-1,238	0,363	0,007*
		Yetersiz	-1,049	0,217	0,000*
		kısmen yeterli	-1,011	0,166	0,000*
		Yeterli	-0,424	0,169	0,093

Çizelge 38'deki anlamlı farklılıkların hangi gruplara arasında olduğunu belirlemeye yönelik yapılan Post-Hoc Tukey HSD testi sonuçlarına göre ölçeğin web 2.0 geliştirme alt boyutunda dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini tamamen yetersiz hissedenlerle kısmen yeterli, yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,011, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), yetersiz hissedenlerle yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), kısmen yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,011, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yetersiz, kısmen yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,002, p<0,05), tamamen yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yetersiz, kısmen yeterli ve yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,002, p<0,05) anlamlı farklar bulunmuştur.

Tasarım alt boyutunda dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini tamamen yetersiz hissedenlerle kısmen yeterli, yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,030, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), yetersiz hissedenlerle yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,011, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), kısmen yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,030, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yetersiz, kısmen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), tamamen yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yetersiz, kısmen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05) anlamlı farklar bulunmuştur.

Olumsuz bakış alt boyutunda dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini tamamen yetersiz hissedenlerle tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,007, p<0,05), yetersiz hissedenlerle yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,008, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), kısmen yeterli hissedenlerle yeterli ve tamamen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), yeterli hissedenlerle yetersiz ve kısmen yeterli hissedeneler arasında ($t_{(201)}$= 0,008, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05), tamamen

yeterli hissedenlerle tamamen yetersiz, yetersiz ve kısmen yeterli hissedenler arasında ($t_{(201)}$= 0,007, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05; $t_{(201)}$= 0,000, p<0,05) anlamlı farklar bulunmuştur.

Q. Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılan araçlar nelerdir?

Bu bölümde, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dil becerilerinin geliştirilmesinde, dil bilgisi ve kelime öğretiminde kullanılabilecek Web 2.0 araçları aşağıdaki gibidir:

Çizelge 39. Yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılabilecek araçların listesi

	Okuma	Dinleme	Konuşma	Yazma	Dil Bilgisi	Kelime Öğretimi
Chegg Prep	+	+	+	+	+	+
Genially	+	+		+	+	+
Mindmeister			+	+	+	+
Rytr	+		+	+		
Blackout	+			+		+
Poety Maker						
Classtools	+		+	+		+
Storyjumper	+	+		+		+
Halo AR	+	+			+	+
Memoji		+	+		+	+
Padlet	+			+	+	
Voki		+	+		+	+
Quizlet	+	+		+	+	+
Wordwall	+		+		+	+
Canva	+			+		+
Powtoon	+	+	+			
LearningApps	+	+		+	+	+

Çizelge 39' da görüldüğü üzere yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde dil becerilerinin geliştirilmesi, dil bilgisi ve kelime öğretiminde kullanılabilecek birçok web 2.0 aracı bulunmaktadır. Bunlardan nasıl yararlanılacağını ortaya koymak için ise bu uygulamalardan bazıları seçilmiş ve detaylı olarak tanıtılmıştır.

1. Dijital içerik geliştirmede bu araçlardan nasıl yararlanılabilir?

Bu bölümde, Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dil becerilerinin geliştirilmesinde, dil bilgisi ve kelime öğretiminde bu araçlardan

nasıl yararlanılabileceği örnek olarak seçilen Web 2.0 uygulamaları üzerinden anlatılmıştır. İlgili anlatım detaylı bir şekilde yapılmaya çalışılmıştır çünkü bu araçlar yoluyla öğretmenler, dersin kazanımlarına ve hedef kitlenin özelliklerine uygun olarak istedikleri tasarımları gerçekleştirebilecek, özgün veya uyarlanmış içerikler üretebileceklerdir. Ayrıca tezin hacmi ve okunabilirliği dikkate alınarak dijital uygulamalar, "Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, Mindmeister" araçları ile sınırlandırılarak anlatılmıştır. Çizelge 19'da gösterilmiştir.

Etkinlik 1: Dolu Dolu Anadolu Oyunu

Kullanılan Uygulama Adı: Chegg Prep

Düzeyi: B2 ve üzeri (Alt seviyelere de uyarlanabilir)

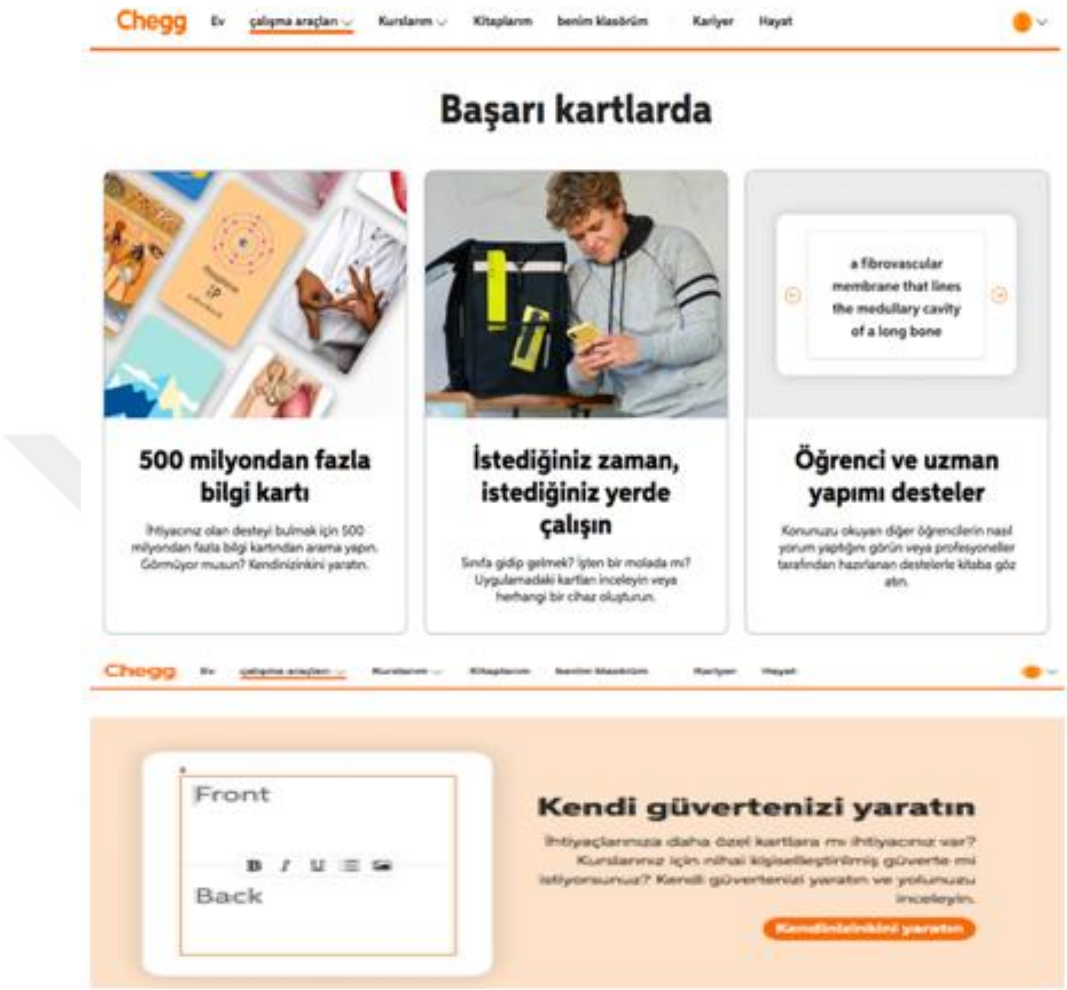
Öğrenme Alanı: Okuma-Dinleme

Amaç: Ülkemizi tanıtma ve kültür aktarımı yapabilmek için katkı sağlayacaktır. En sonunda kendi ülkelerini basit bir şekilde anlatabilir veya yazabilir. Dikkatli dinleme becerisine dikkat çeker. Kelime telaffuzları da öğrencilerin okumalarına göre şekillenir. Alt seviyelere göre zıt kelimeler, sıfatlar, atasözü ve deyim öğretimi yapılır. Çalışma kartları oluşturulur. Bilmece, tekerleme gibi çalışmalar yapılabilir.

Süre: 90 dk (2 ders saati)

Hazırlık Aşaması: Öğrencilerden bir gün önce kendi ülkeleri hakkında bilgi toplaması istenebilir. (İklimi, yemekleri, meşhur ve tarihî yerleri vb.) Telefonlarına "Chegg Prep" adlı uygulama indirilmelidir. Google Play ve App Store sitelerinde bu uygulama ücretsiz şekilde bulunmaktadır. **https://www.chegg.com/flashcards** internet sitesi bulunmaktadır. Öğretmenler veya öğrenciler kartları bu sitede yapabilir ya da önceden fotoğraf olarak bulunan kartları buraya yükleyebilir. Testi dersten önce veya ders esnasında öğrencilerle beraber de hazırlanabilir. Öğrencilerin hazırladıkları kartları başka öğrencilere gönderebiliriz. Takas yöntemi yapılabilir. Öğretmen Türkiye'nin 81 ili hakkında bazı önemli bilgileri ve görselleri araştırmalı ve hazırlamalıdır. Ayrıca her bir şehir içinde ilişkili tek soru hazırlamalıdır. Her sorunun cevabı yalnızca bir şehrin bilgilerinde vardır.

Uygulama Sırası (Yönerge): Kurslar için hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından oluşturulabilen bilgi kartları bulunmaktadır. Bu uygulama istediğiniz yerde ve İstediğiniz zaman kullanılabilmektedir.



Şekil 7.Chegg uygulamasının site sürümü



Şekil 8.Chegg uygulamasının Google Play'da durumu



Şekil 9.Chegg uygulamasının App Store'de durumu

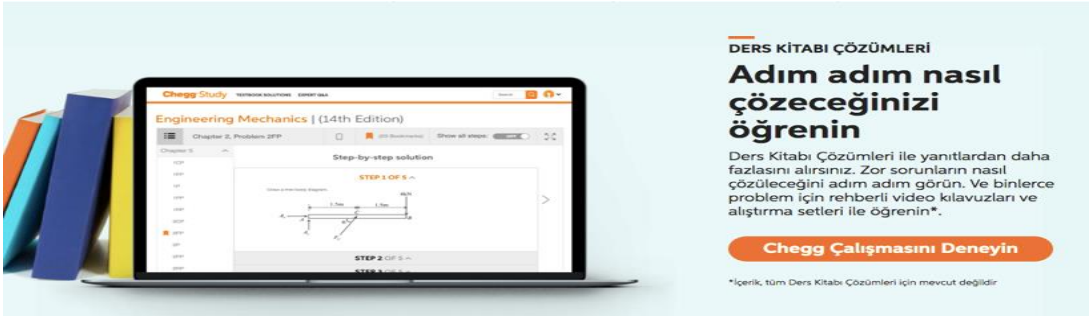
Şekil 7, 8 ve 9'da hem indirilebilen uygulaması hem de internet sitesi bulunmaktadır.



Şekil 10. Chegg ev ödevi yardımı ve başka konu desteği durumu

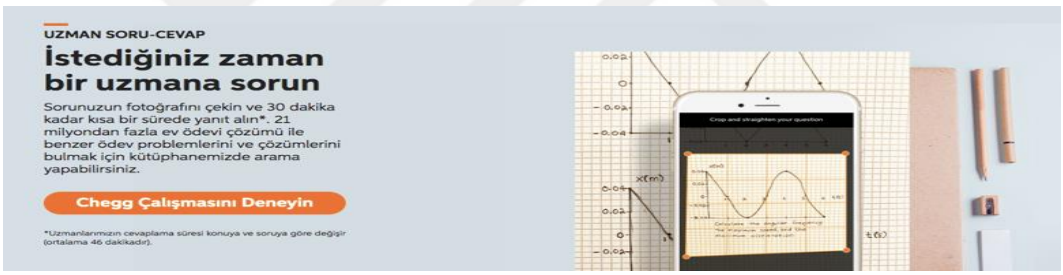
Hazırladığımız kartlardan oluşan desteler sayesinde konular anlaşılmaktadır. Yaptığınız destelerdeki konuları okuyan diğer öğrencilerin veya öğretmenlerin yorumları görülebilmektedir. Şekil 10'da da görüldüğü gibi

başkaları tarafından hazırlanan kartlar da kullanılır. Özel ihtiyaçlarınıza göre kartlar hazırlanabilmektedir. Ev ödevi yardımı alınabilmektedir.



Şekil 11. Adım adım ders kitabı çözümleri

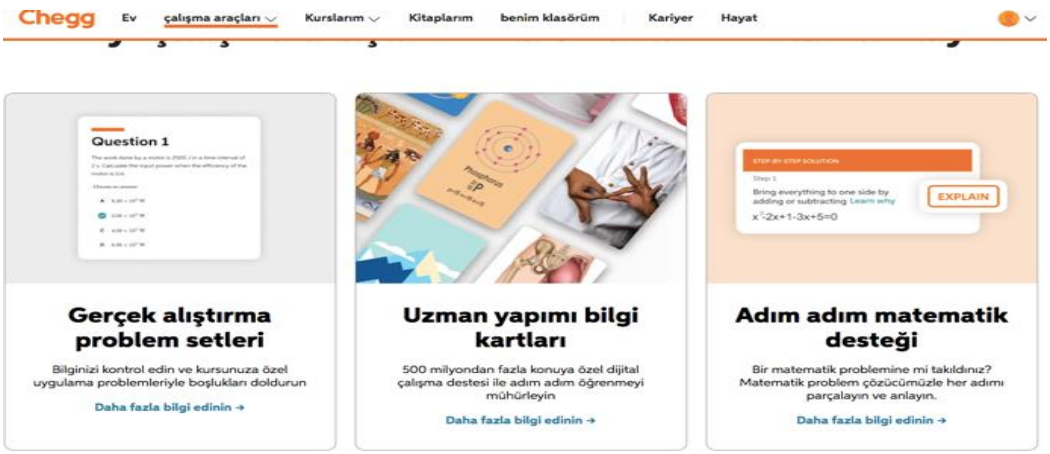
Şekil 11'de gösterilen adım adım açıklamalarla uzmanlar tarafından sorularınıza cevap verilecektir. Sınava hazırlık ve deneme sınav uygulamaları ile bilinmeyenler öğrenilir ve sınav gününe hazırlanılır. Bir konuyu anlamak için bu uygulama kullanılabilmektedir. Zor konular önemli noktaları birbirine bağlayan öğrenme araçlarıyla öğrenilir.



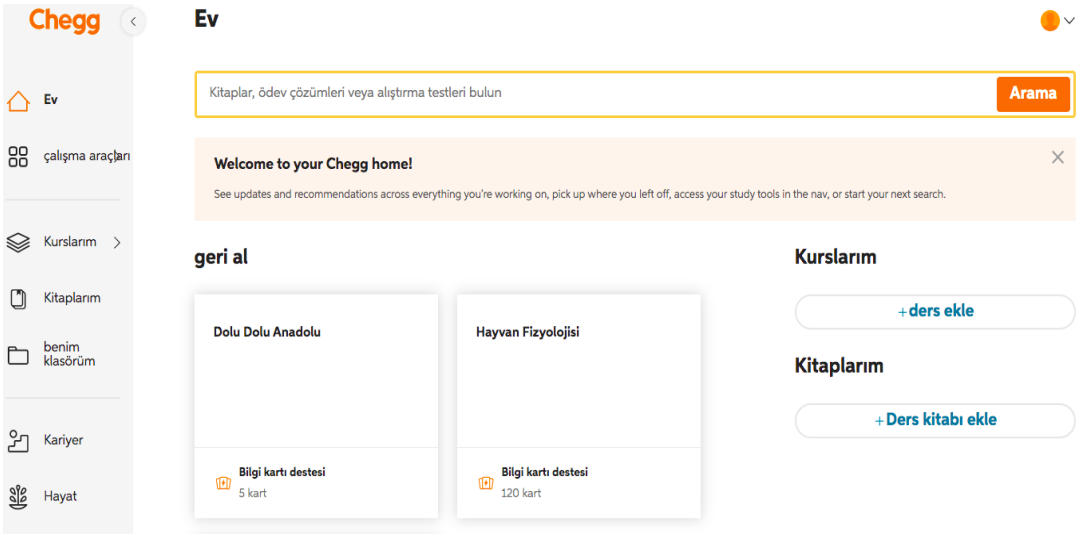
Şekil 12. Uzman soru cevap

Şekil 12'deki gibi uzmanlar tarafından yazılmış açıklamalarla karmaşık konular ve alt konular basitleştirilir. Ayrıca uzman video açıklamaları, tanımları ve daha fazlasıyla ihtiyacınız olan bilgiler bu sitede bulunabilmektedir. Uzman tarafından hazırlanan alıştırma testleri ile size rehberlik yapılmaktadır.

Yazma ve alıntılar, intihal kontrolleri, uzman düzeltme okumaları ve anında alıntılarla yazılar daha da güçlü olacaktır. İntihal hataları düzeltilir ve gelişmiş yazma önerileri alınabilmektedir.

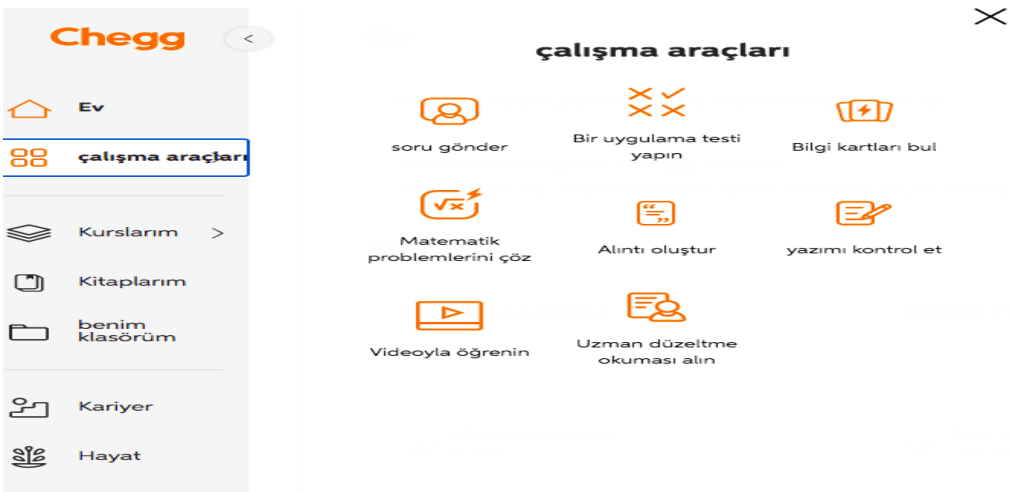


Şekil 13. Çalışma araçları ile ilgili genel görünüm



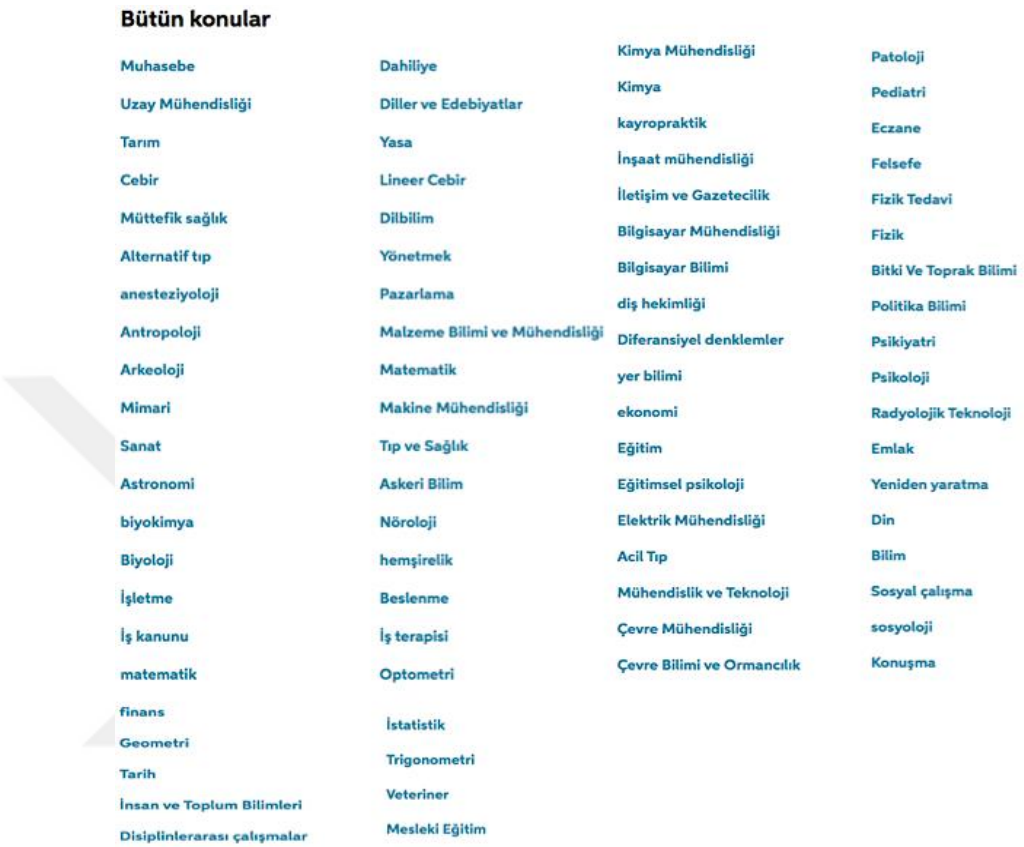
Şekil 14. Chegg uygulamasının internet sitesi içindekiler ev bölümü

Şekil 14 uygulama ev, çalışma araçları, kurslarım, kitaplarım, benim klasörüm, kariyer ve hayat başlıklarından oluşmaktadır.



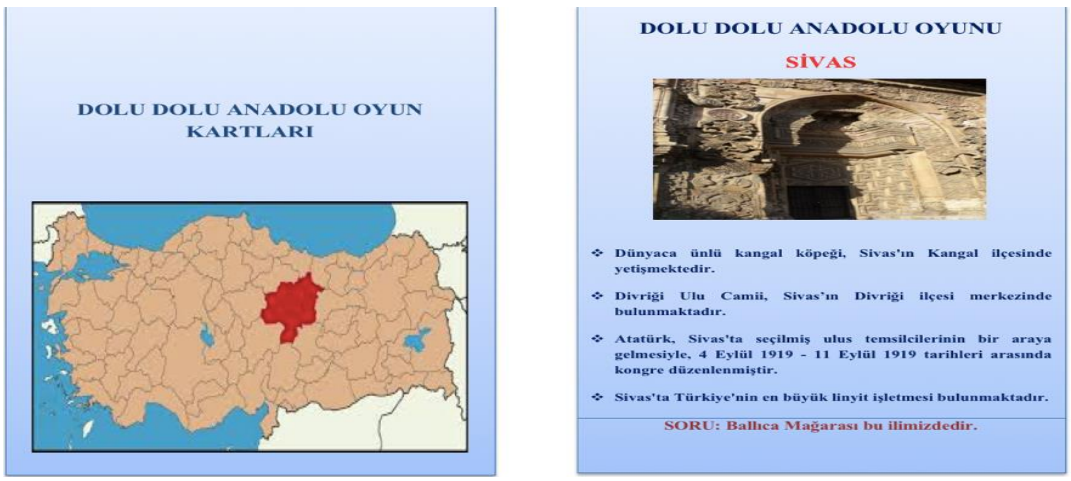
Şekil 15. Chegg uygulamasının çalışma araçları bölümü

Şekil 15'te, çalışma araçları bölümünde; soru gönder, bir uygulama testi yapın, bilgi kartları bul, matematik problemlerini çöz, alıntı oluştur, yazımı kontrol et, videoyla öğrenin, uzman düzeltme okuması alın gibi bölümler bulunmaktadır.

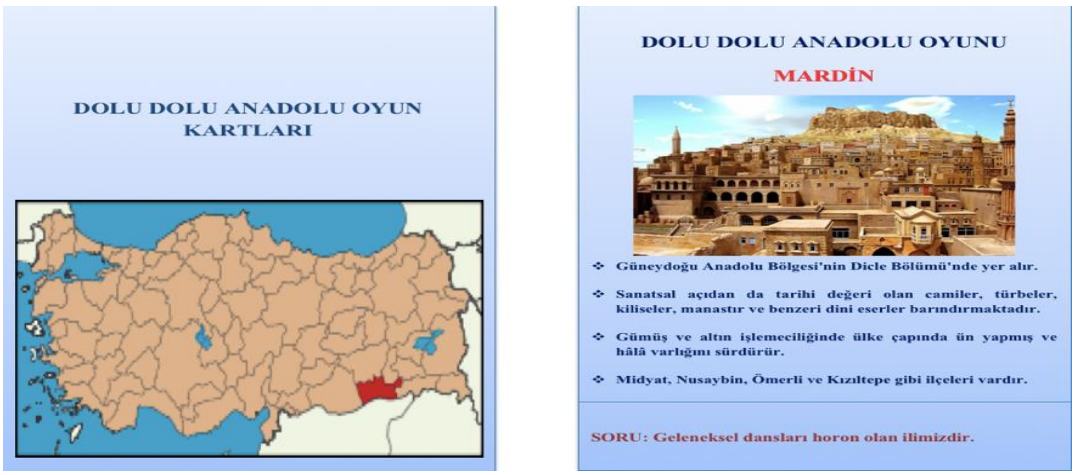


Şekil 16. Chegg uygulamasının kullanıldığı alanlar

Şekil 16'da da görüldüğü gibi uygulamada pek çok bilim dallarıyla ilgili kartlar görülmektedir. Bazen bazı desteler herkese görünür değildir.



Şekil 17. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Sivas şehrinin ön ve arka yüzeyleri



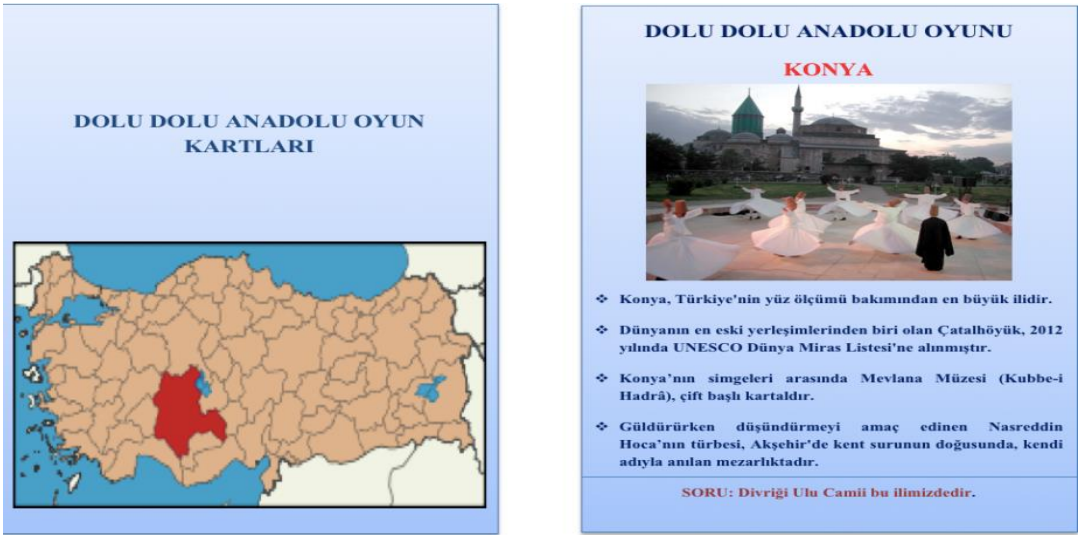
Şekil 18. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Mardin şehrinin ön ve arka yüzeyleri



Şekil 19. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Tokat şehrinin ön ve arka yüzeyleri



Şekil 20. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Trabzon şehrinin ön ve arka yüzeyleri



Şekil 21. Dolu Dolu Anadolu kartlarının Sivas şehrinin ön ve arka yüzeyleri

Şekil 17, 18, 19, 20 ve 21'de "Dolu Dolu Anadolu" kartları Powerpoint uygulamasında tasarlanmıştır. Kartın ön (iç) yüzeyinde şehirle ilgili fotoğraflar ve bilgiler, Google görseller ve Vikipedi vb. gibi kültür tanıtımı yapan sitelerden alınmıştır. Şehrin adı ve oyunun adı yazılmıştır. En altta başka şehre ait kırmızı bir bilgi vardır. Bu bilgi hangi şehre aitse o kartı bulan ilk kişiyle devam edilir. Kartların arka (dış) yüzeyinde şehrin Türkiye haritasındaki konumu ve oyunun adı yazılmıştır. Oyunun kurallarının anlatılması gerekmektedir. 81 kart tasarlanması planlanmış örnek 5 kart tasarımı ve uygulaması yapılmıştır. Bu kartlar ekran görüntüsü alınıp kırpılmıştır ve telefona veya bilgisayara kaydedilmiştir. Kart içeriğinin düzeltilmesi Powerpoint'te hazırlanan şablondan yapılmaktadır.

Oyunun kuralları hem yüz yüze eğitime göre hem de çevrim içi derslere göre hazırlanmıştır.

- **OYUNUN KURALLARI:**
- **(Yüz yüze eğitim)**

• Bu etkinlikte öğrenci Türkiye'deki güzellikleri, gezilecek yerleri kısacası Türkiye'yi farklı yerlerden görmeyi amaçlar.

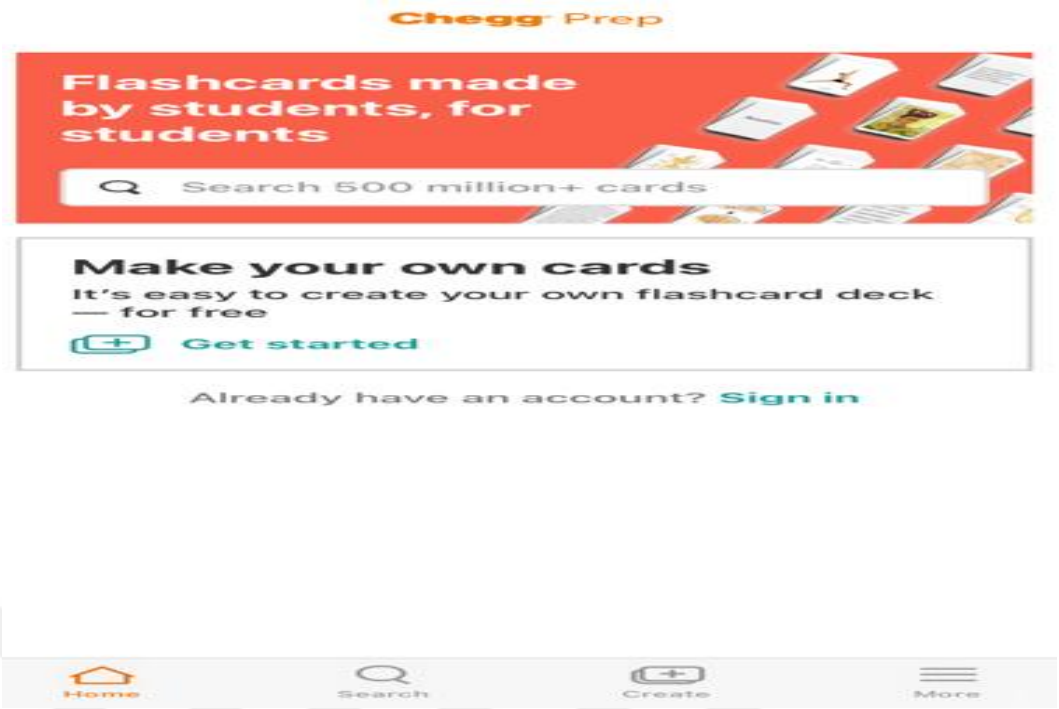
• Oyun toplam 81 kartla oynanır. Fakat oyunun deneme formatında 5 kart seçilmiştir.

• Seçilen 5 kart ile deneme oyunu oynanır.

- 20 kişilik bir sınıf bir de öğretmen varsayalım. 81 kart olduğu düşünülür.
- Öğrencilere karışık bir şekilde dört kart verilir. Oyun kalan 1 kartı alan öğretmen tarafından başlanır.
- İlin özellikleri öğretmen tarafından okunur, öğrenci tarafından dikkatlice dinlenir ve öğrenilir.
- Kartın alt kısmında başka şehre ait kırmızı bir bilgi yazılmıştır. Öğretmen şehrin özelliklerini okumayı bitirdikten sonra kırmızı bilgi okunur. Herkes dikkatli bir şekilde dinleme yaparak elindeki kartta yazan o bilginin hangi şehre ait olduğu bulmaya çalışılır.
- Bu bilginin cevabı başka karta aittir.
- Kart kimdeyse o öğrenci tahtaya çıkar. O şehrin bilgileri okunur ve aynı şekilde devam eder.
- En son kimin elinde kart kalırsa oyun o kişi tarafından oyun kazanılır.

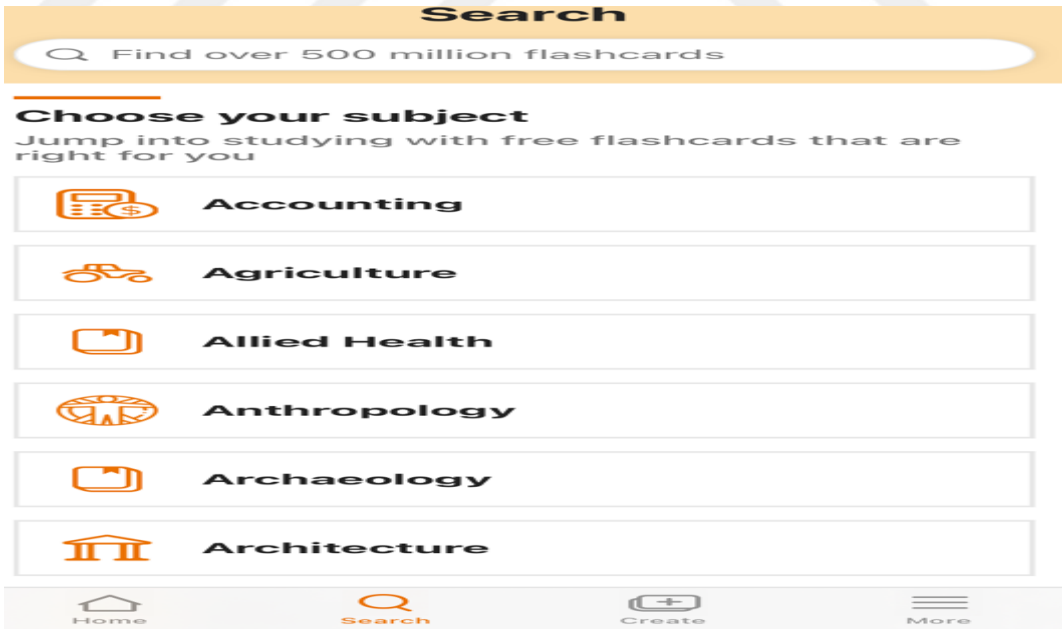
- **(Çevrim içi eğitim)**

- Diğer kurallardan farklı olarak öğrencilere kartın linki gönderilir.
- Tüm kartlar tüm öğrencilerde görülür. Kartlar ileri geri yapılarak okunabilmektedir.
- İlk bulan kişi tarafından şehrin adı söylenir ve kullanıldığı için işaretlenir. İşaretli olan karta daha bakılmamalıdır.
- İlk bulan öğrenci tarafından “got it” bulamayan öğrenciler tarafından “not quite” tuşuna basması istenmektedir.
- En çok yeşil karta sahip olan öğrenci tarafından oyun kazanılır.



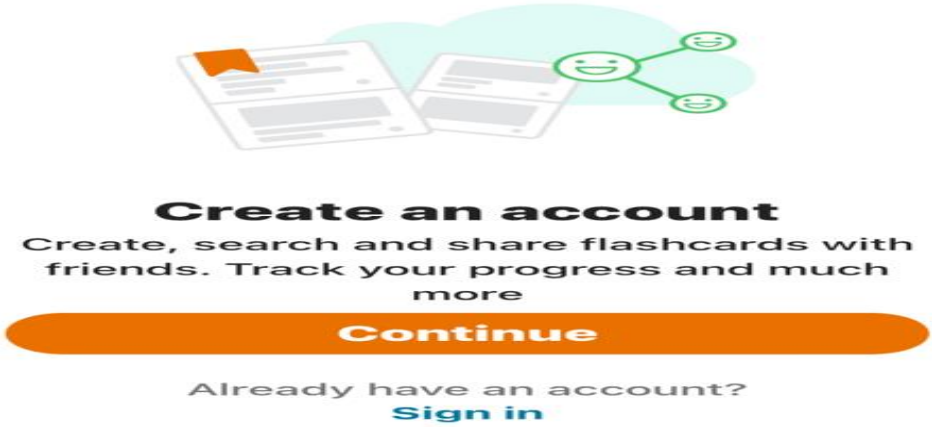
Şekil 22. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının ana sayfası

Fotoğraflar telefonun galerisinde hazırlandıktan sonra "Chegg Prep" uygulaması indirilir. Şekil 22'de ana sayfa "Make your own" veya oluştur tuşu ile kendi kartınız oluşturulur.



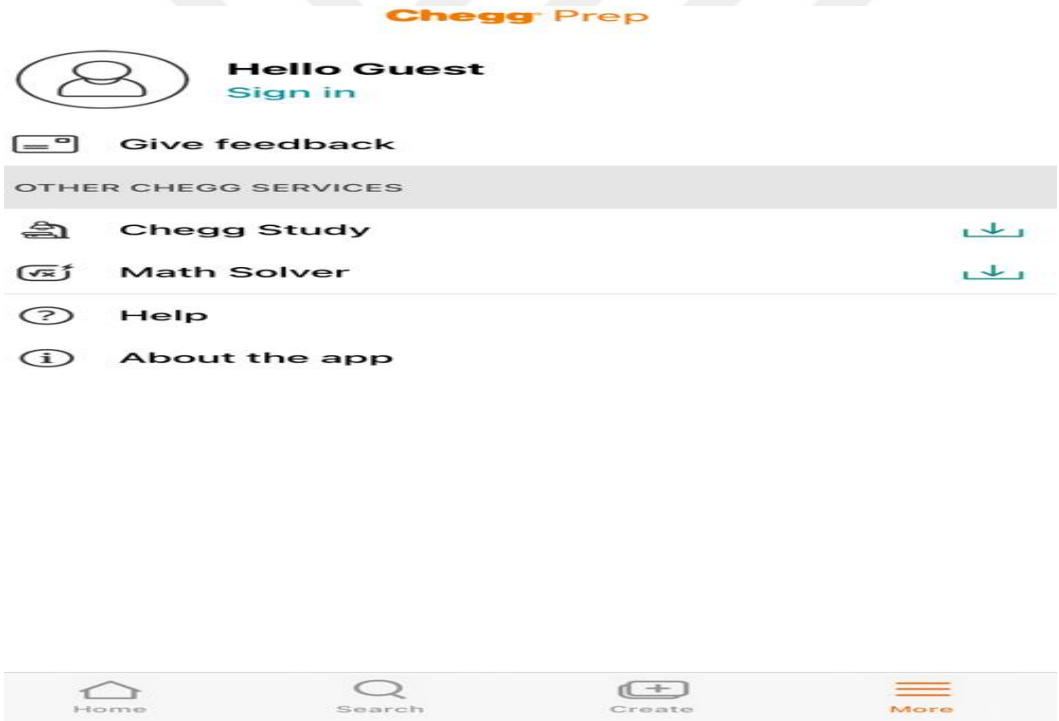
Şekil 23. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının arama bölümü

Şekil 23'te ana sayfa "Search" yani arama bölümünde istediğiniz konuyla ilgili destenin adı yazılıp görünür gizliliği yoksa bulunabilmektedir.



Şekil 24. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının oluştur sayfası

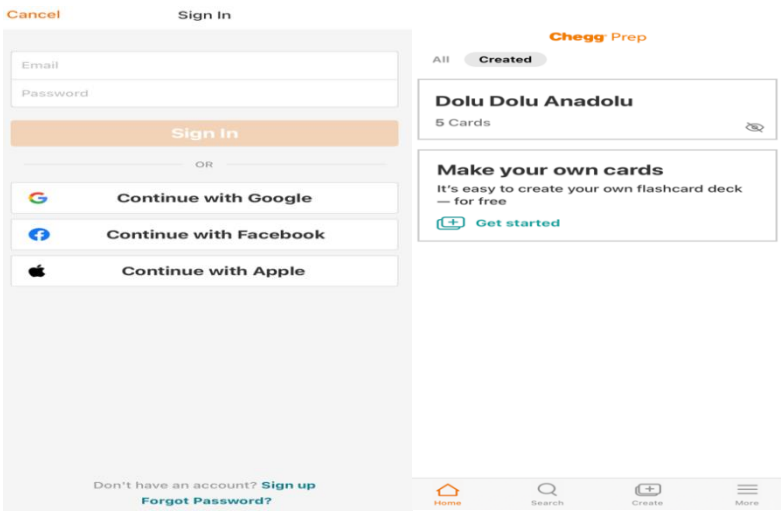
Şekil 24'te "Oluştur" sayfasında kart hazırlamak için üye olunması gerektiği belirtilmiştir. "Created" bölümünde sadece hazırlanılan kartlar görülmektedir.



Şekil 25. App Store'den indirilen Chegg uygulamasının daha fazla bölümü

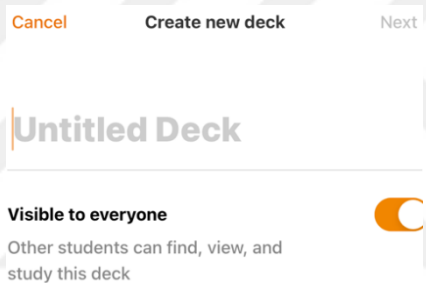
Şekil 25'te "More" yani daha fazla bölümünde geri bildirimde bulunun, diğer Chegg hizmetleri (Chegg çalışması, matematik çözücü), yardım ve uygulama hakkında bölümleri bulunmaktadır.

"Sign out" tuşuyla da oturumdan çıkış yapılabilmektedir. Görünürlüğü gizli olan destelerin linkine uygulamadan çıkış yapıldığında girilememektedir. Uygulamaya girilip görünürlüğün herkese açık olması gerekmektedir.



Şekil 26. Chegg uygulamasına giriş ve kart oluşturmaya başlama durumu

Şekil 26'da uygulamaya giriş yapıldıktan sonra "Make your own" veya oluştur tuşu ile kartlar oluşturulur.



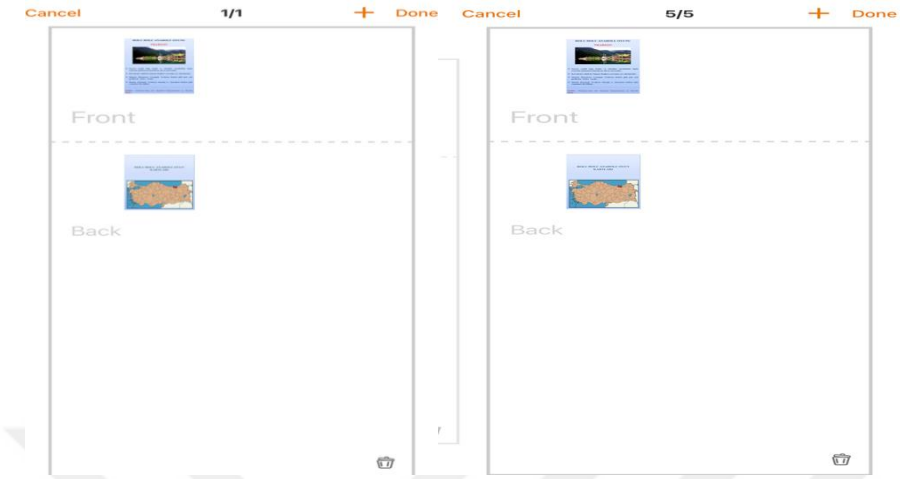
Şekil 27. 'de Chegg uygulamasında destenin adı ve görünürlüğü

Şekil 27'de destenin adı yazılır ve herkese görünürlük ayarı yapılır.



Şekil 28. Chegg uygulamasında kartın ön ve arka yüzleri tasarımı

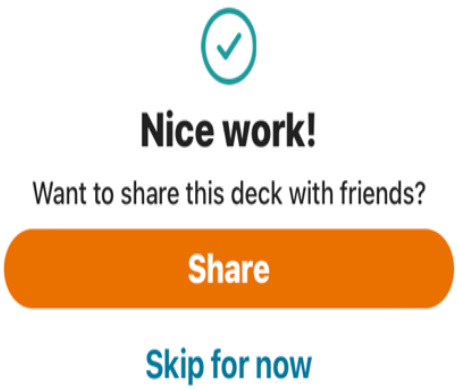
Şekil 28’de ön ve arka sayfaya yazı, fotoğraf eklenebilir. İsteğe göre kartın her iki tarafı da ön ve arka yapılabilir. Daha pratik olması için ön bölüm yazıların olduğu bölüm olabilmektedir.



Şekil 29. Chegg uygulamasında örnek kartların yerleştirilmesi

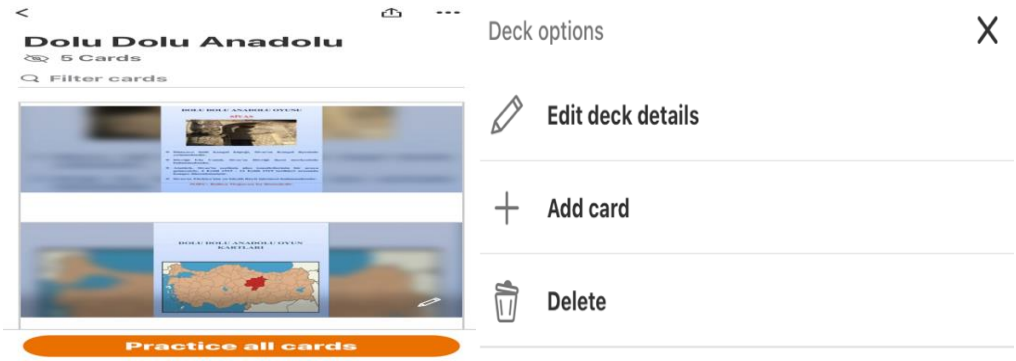
Şekil 29’da da görüldüğü gibi seçilen fotoğraf kırpılarak düzenlenir. Daha sonra + tuşuna basılır veya sayfa çevirerek 2. kart eklenir. İşlem tekrar edilir. 1 kart istenilmezse çöp kutusuna basılarak silinir.

Kart ekleme işlemleri bittikten sonra “done” yani tamamlandı tuşuna basılır.



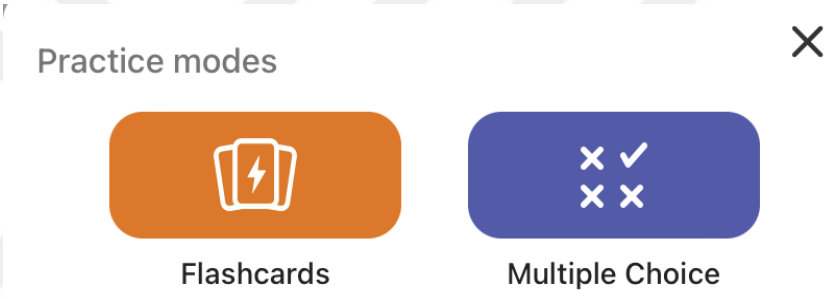
Şekil 30. Chegg uygulamasında yapılan çalışmanın paylaşım türleri

Şekil 30’da yapılan çalışma tamamlandıktan sonra ya şimdi ya da sonra başka insanlara paylaşılabilir.



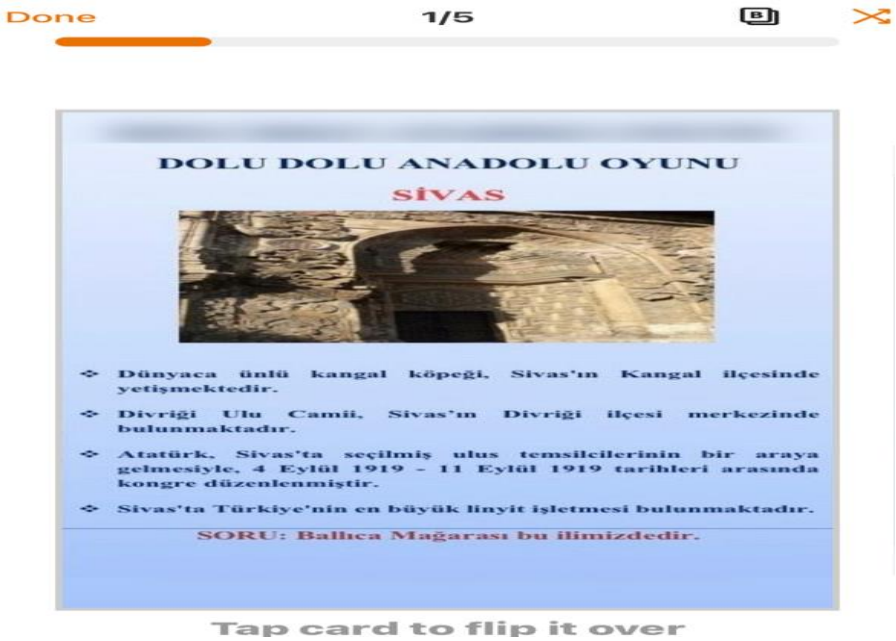
Şekil 31. Chegg uygulamasında yapılan kartların düzeltme ayarları

Şekil 31'de kartların alt tarafındaki kalem işaretine basıldığında kart ile ilgili düzeltme yapılır. Sağ üstte paylaş tuşu yanında üç nokta bulunmaktadır. Bunlar destenin adını ve görünürlüğünü düzenle, kart ekle ve sil tuşlarıdır. "Tüm kartları uygula" tuşuna basıldığında pratik modlar karşınıza çıkacaktır.



Şekil 32. Chegg uygulamasında oyun başlama tercihleri

Şekil 32'de verilen iki seçenekten "Flashcards" seçildiğinde oyun başlar.

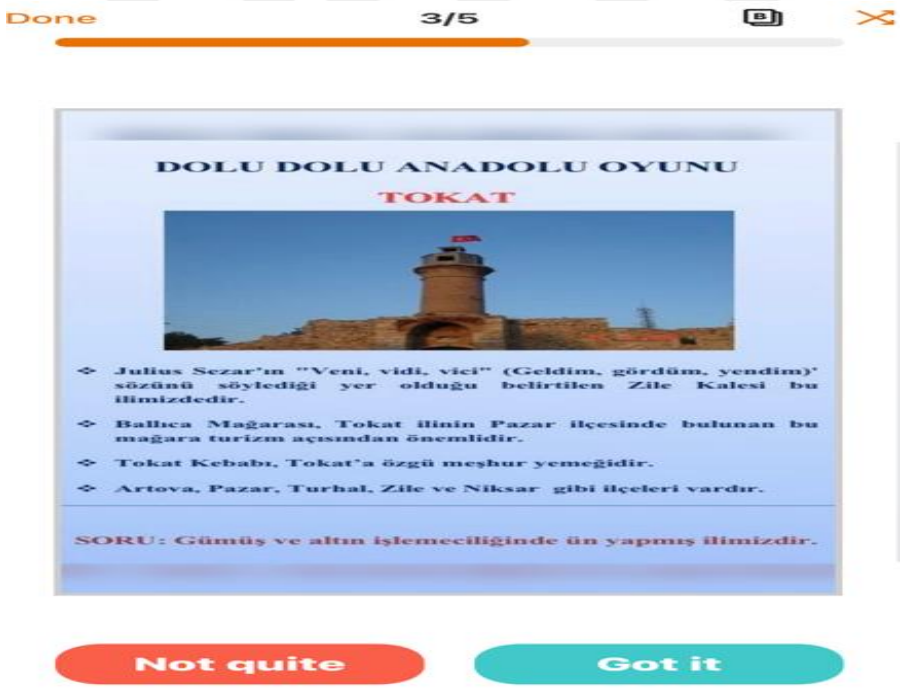


Şekil 33. Chegg uygulamasında oyun esnasında örnek kart görünümü

Şekil 33'te sağ üst köşede kartı çevir ve karıştır tuşları bulunur. Karta tıklayarak daha pratik çevrilmektedir.

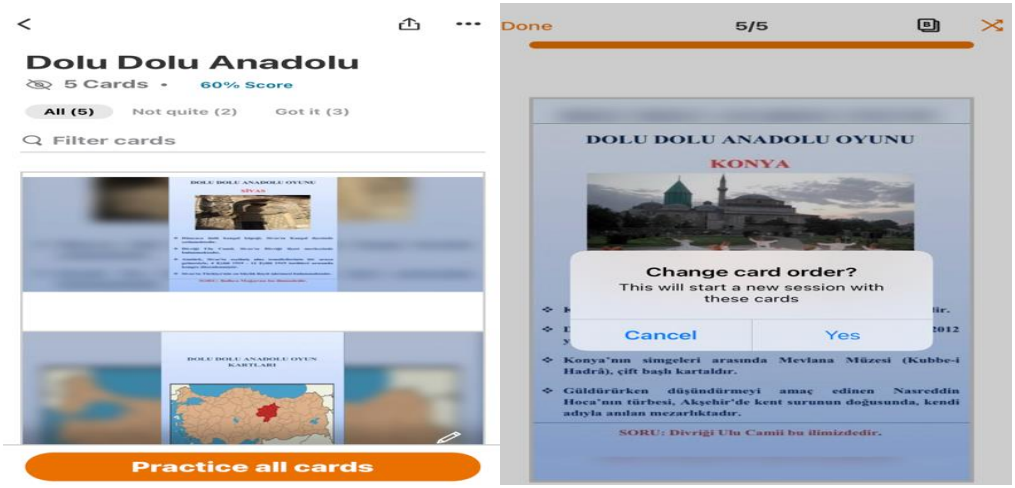


Şekil 34. Chegg uygulamasında bilinen ve bilinmeyen kartların görünümü



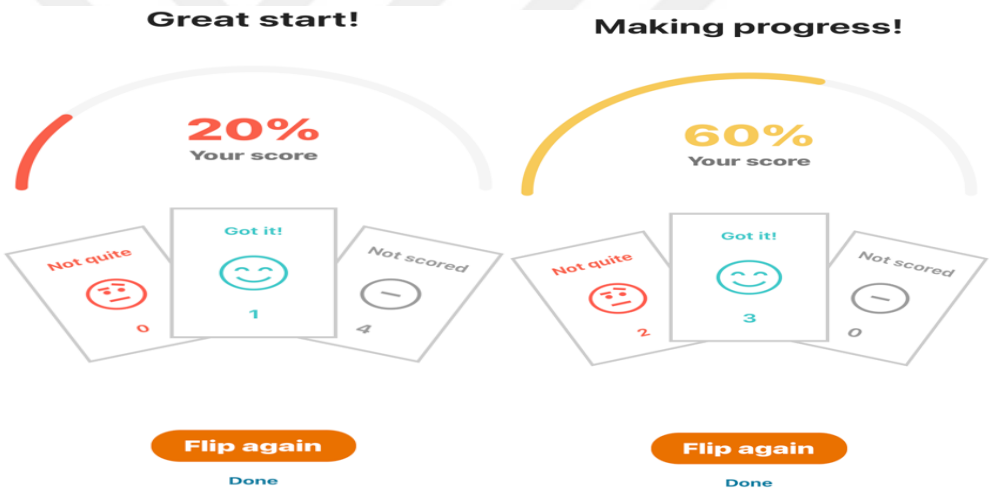
Şekil 35. Chegg uygulamasında bilinen ve bilinmeyen cevapların seçimleri

Şekil 34 ve 35'te "not quite" kırmızı tuş pek değil, "got it" yeşil tuş anladım tuşlarına oyun kuralında yazıldığı gibi basılmalıdır.



Şekil 36. Chegg uygulamasında çıkan sonuçlar ve oyunun en baştan başlama durumları

Şekil 36'da "All" tuşuna basıldığında kırmızı yeşil tüm kartlar görülecektir ve karıştır tuşuna basıldığında ve evet denildiğinde kartlar ilk haline dönmektedir.



Şekil 37. Chegg uygulamasında kartların sonuç oranı

Şekil 37'de "Flip again" yani tekrar çevir tuşuna basıldığında oyuna tekrar başlanır. Eski sonuçlar kaydedilir.

https://chegg-prep.app.link/VmXAH1sVFqb linkine tıklayarak "Dolu Dolu Anadolu" destesine erişilebilmektedir.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Bu uygulamanın bazı özellikleri ücretsizdir. Uygulamanın her yerden ulaşılabilir olması avantajlıdır. Uygulamada farklı soru türleri (kart, test vs.) ve farklı alanlar (matematik, alıntı yapma vs.) gibi özelliklerinin olması başka etkinliklerin de yapılmasını desteklemektedir. Özellikle telefona indirilen uygulama kart hazırlamak için çok pratiktir. Bu

uygulama hem öğretmen hem de öğrenci tarafından kullanılabilmektedir. Kartlarla sadece oyun değil ders konularıyla ilgili akılda kalıcı küçük notlar da hazırlanabilmektedir. Sitede kart hazırlayan bazı kişilerin yaptıkları çalışmalar da kullanılabilmektedir. Ayrıca kartlarda anladım ve pek değil tuşları sayesinde tekrar dönüş yapılıp o konular tekrar edilebilir. Kartların sonunda kaç tanesini anladıysanız, pek anlamadıysanız veya işaretlemediyseniz oran ve sayıyla beraber gösterilmektedir.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Bu uygulamanın dili İngilizce'dir. Uygulamanın bazı bölümlerinde ücret gerekmektedir. Ayrıca internet sitesinin telefon uygulamasına göre daha karışık olduğu gözlemlenmiştir. Kartlar PDF olarak indirilememektedir. Ayrıca kart hazırlanırken sadece fotoğraf, yazı (kalın, italik, üstü çizili, maddelendirme vb.) eklemeler yapılabilmektedir. Video, ses veya gif eklenememektedir. Öğrenciler sadece okuma yapılırken okunan metni dinleyerek dinleme yapabilmektedir. Uygulamada bazı konu kartları araştırılıp bulunduğunda içerik gözükmemektedir. Kartları hazırlayan kişiler tarafından özel çalışmalar yapıldığından dolayı sadece isim olarak görülmektedir. Bu gibi durumlarda kartların isimlerinin hiç gözükmemesi için filtreleme tuşu gerekmektedir. Bu sebeple gereksiz zaman kaybı oluşabilmektedir.

Ölçme ve Değerlendirme: Bu uygulama kullanılarak öğrencilerin daha dikkatli dinleme ve okuma yapacağı düşünülmüştür. Türkiye'de daha önce görmediği şehirler ile ilgili bilgiler verilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda bir gezi yazısı yazılması önerilmiştir. Kartlar daha alt seviyelerde kullanıldığında fiil kartları, sıfatlar, kelime öğretimi, eş ve zıt anlamlı kelimeler, öğrenci seviyesine uygun tabu kartları, deyim ve atasözleri, konuşma kartları vb. gibi etkinlikler hazırlanabilir. Öğrenciler oynarken kelime öğretimi yapılır. Tematik olarak bilgiler yazılırsa öğrenciler tarafından bu kartlar okunur. Örneğin; başarı ile ilgili küçük hikâyeler, bilgiler küçük kartlara yazılır. Bu kartlardaki bilgileri okuyan öğrenciler başarı ile ilgili bir yazma yazdığında daha çok bilgiye sahip olunabilmektedir.

Etkinlik 2: Şablonlar

Kullanılan Uygulama Adı: Genially

Düzeyi: B1 ve üzeri

Öğrenme Alanı: Dinleme-Okuma

Amaç: Öğrenciler bu uygulamayla beraber metin altı soruları eğlenceli bir şekilde çözebilmektedir. Bilgileri not şeklinde kısa kısa öğrenebilir. Dikkat becerisini geliştirirken grup çalışmalarındaki iletişimi geliştirmektedir. Özel günler ve sanat ile ilgili öğretici bilgiler öğrenmektedir.

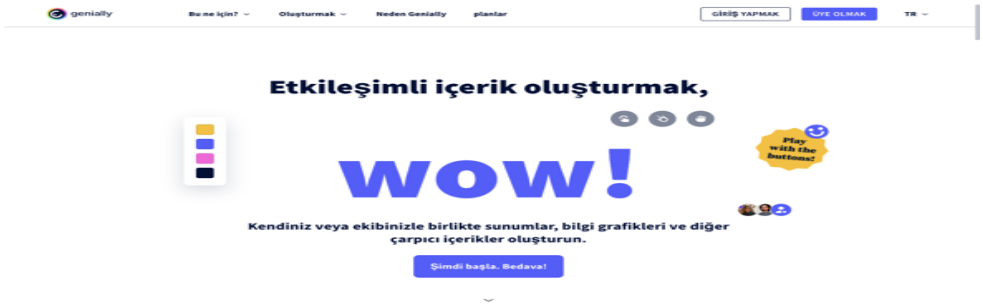
Süre: 45-90 dk. (1-2 ders saati)

Hazırlık Aşaması: Öğretmen derse gelmeden önce ders planındaki okuma veya dinleme metnini seçer ve metin altı sorularını okur. Okuduğu metnin sorularını bu uygulamadaki seçtiği taslağa uygun bir şekilde yerleştirir. Ok işaretlerinin ve yönlerin sayısı kadar soru kullanmalıdır. Eğer yeteri kadar soru bulamazsa öğretmen soru ekleyebilir. Cevaplarda bir hata olmaması adına bir çıkış noktası belirlemelidir. Öğretmen tek bir sayfada metni tasvir edebilecek şekilde küçük bir bilgi köşesi hazırlayabilir. Oyun olarak da önceden kelimeler seçilmelidir. Bu oyun için ayrıca iki zar da gereklidir. Şekil 38'de zar yoksa Google sanal zar sayfasını açıp ekranı ikiye bölebilirsiniz. Sınıf içerisinde ise metin altı sorularını sınıf mevcuduna göre fotokopi yoluyla çoğaltabilir, ekran fotoğrafını alıp sosyal medya aracığıyla gönderebilir ya da sınıfta projeksiyon yardımıyla yansıtılabilir. Çevrim içi eğitimde de ekran paylaşımı yapılabilir.

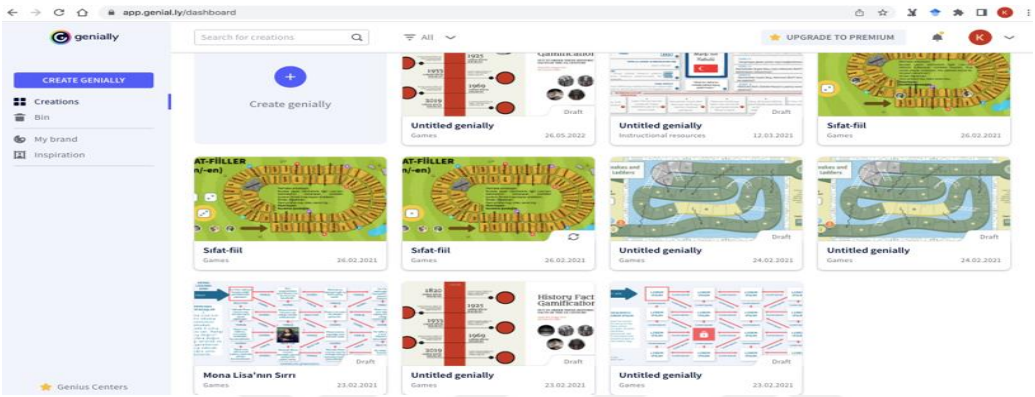
Uygulama Sırası (Yönerge): Hazırlık yapıldıktan sonra https://genial.ly/ ve https://www.google.com/search?q=sanal+zar&oq=sanal+zar&aqs=chrome..69i57j0i512j0i22i30l8.1836j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8 sitelerine giriş yapılmalıdır. Genial.ly sitesinin dili İngilizcedir. Şekil 39'da otomatik Türkçe çevirinin olması gerekmektedir.



Şekil 38. Google sanal zar ile ilgili bir site görüntüsü



Şekil 39. Genially uygulamasına ait bir görüntü



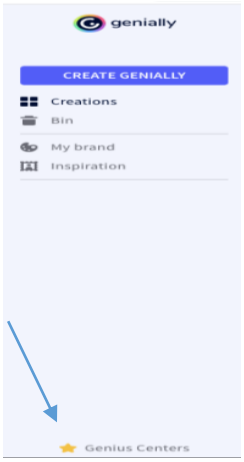
Şekil 40. Genially uygulamasında kreasyon bölümü

Şekil 40'ta uygulamaya giriş yapıldığında "creations" yani kreasyonlar bölümü açılacaktır. Bu bölümde daha önce yapılan tasarımlar bulunmaktadır.

Şekil 41'de yeni klasör oluşturmak için Premium paket alınması gerekmektedir.



Şekil 41. Genially uygulamasının Premium paket bilgileri



Şekil 42. Genially uygulamasının "genius centers" bölümü

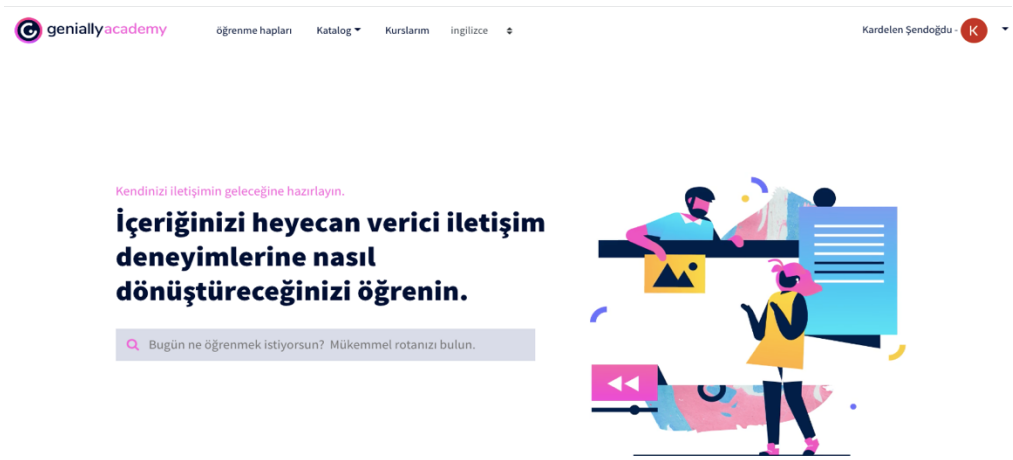
Şekil 42'de Sol alt köşede bulunan "genius centers" tuşu uygulamayı hangi amaçlarla kullanılabileceğini göstermektedir. Oradaki şablonlara da göz atılabilir.



Şekil 43. Genially uygulamasının kreasyonlar bölümünde diğer başlıklar

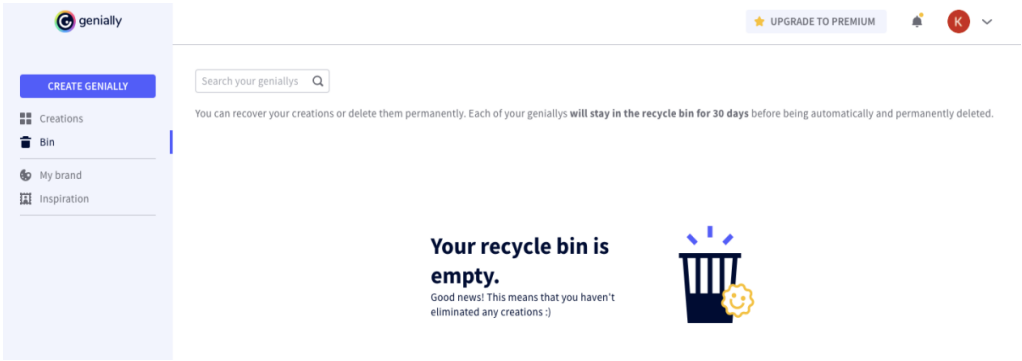
Şekil 43'te kreasyonlar bölümünde üstte arama bölümü, hepsi ve iş birlikleri başlıkları bulunmaktadır. Yapılan çalışmaların isimleri girilerek kolaylıkla bulunabilmektedir.

Zil tuşunda ise uygulama ile ilgili gelen haberler takip edilebilmektedir. Oturum hesabıyla ilgili düzenlemeleri sol üst köşede bulunan profilden yapabilirsiniz. Burada profil ayarları, bir tur at, yardım, akademi, dil seçenekleri ve çıkış bölümleri vardır.



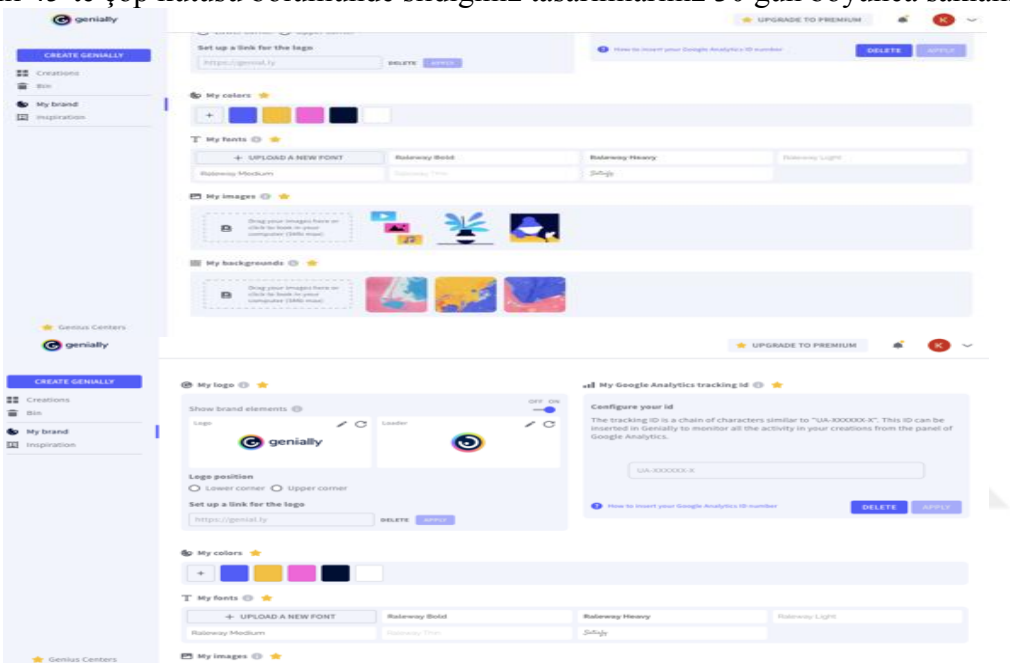
Şekil 44. Genially Academy'den bir görüntü

Şekil 44'te Akademi bölümünde küçük tasarım kursları bulunmaktadır.



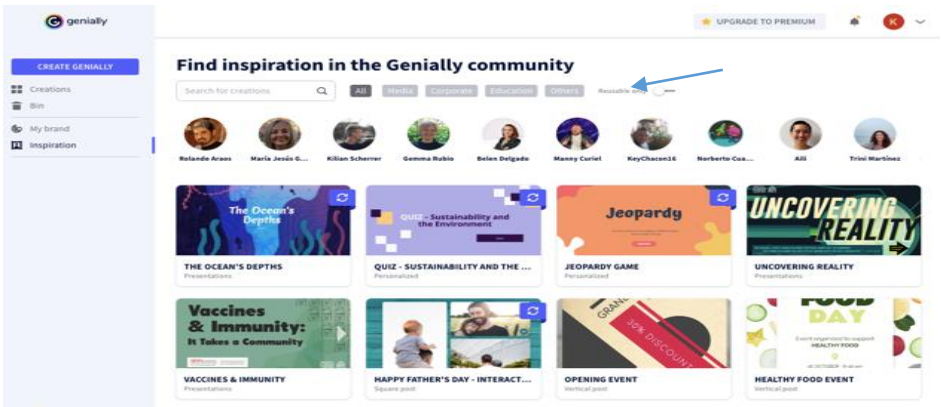
Şekil 45. Genially uygulamasında çöp kutusu bölümü

Şekil 45'te çöp kutusu bölümünde sildiğiniz tasarımlarınız 30 gün boyunca saklanır.



Şekil 46. Genially uygulamasında benim tarzım bölümü

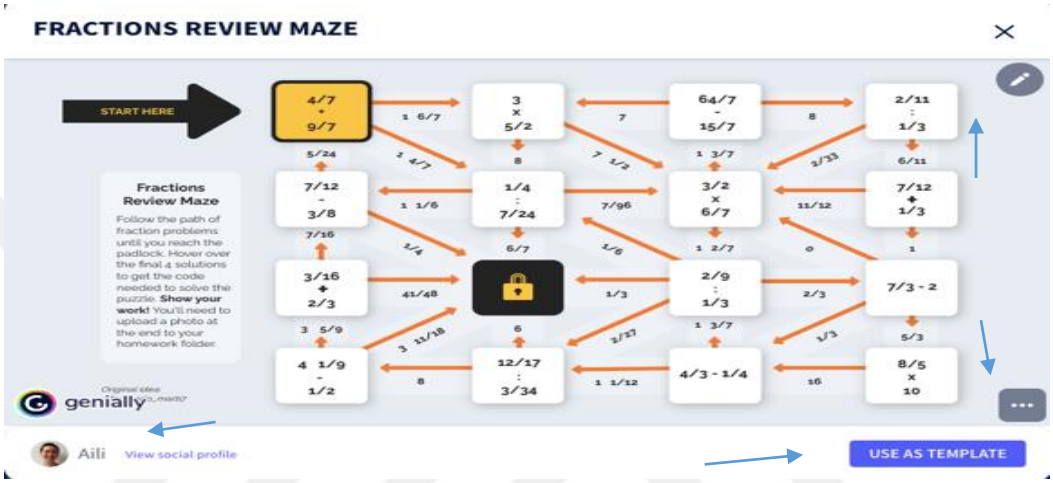
Şekil 46'da benim tarzım bölümü Premium paketler için geçerlidir. Bu bölümde logo ile ilgili düzenlemeler, analizleri izleme, renk, yazı tipi, fotoğraflar ve arka plan düzenlemeleri de yapılabilmektedir.



Şekil 47. Genially uygulamasında ilham bölümü

Şekil 47’de ilham bölümünde bu uygulamayı kullanan insanların isimlerini, şablonlarını ve tasarımları görülmektedir. Bu topluluklar konu konu incelenebilir. Arama yaparken hepsi, medya, kurumsal, eğitim ve diğerleri tercih edilmektedir. Bu şablon tasarımlarının bazıları yeniden kullanılabilir özelliğe sahiptir.

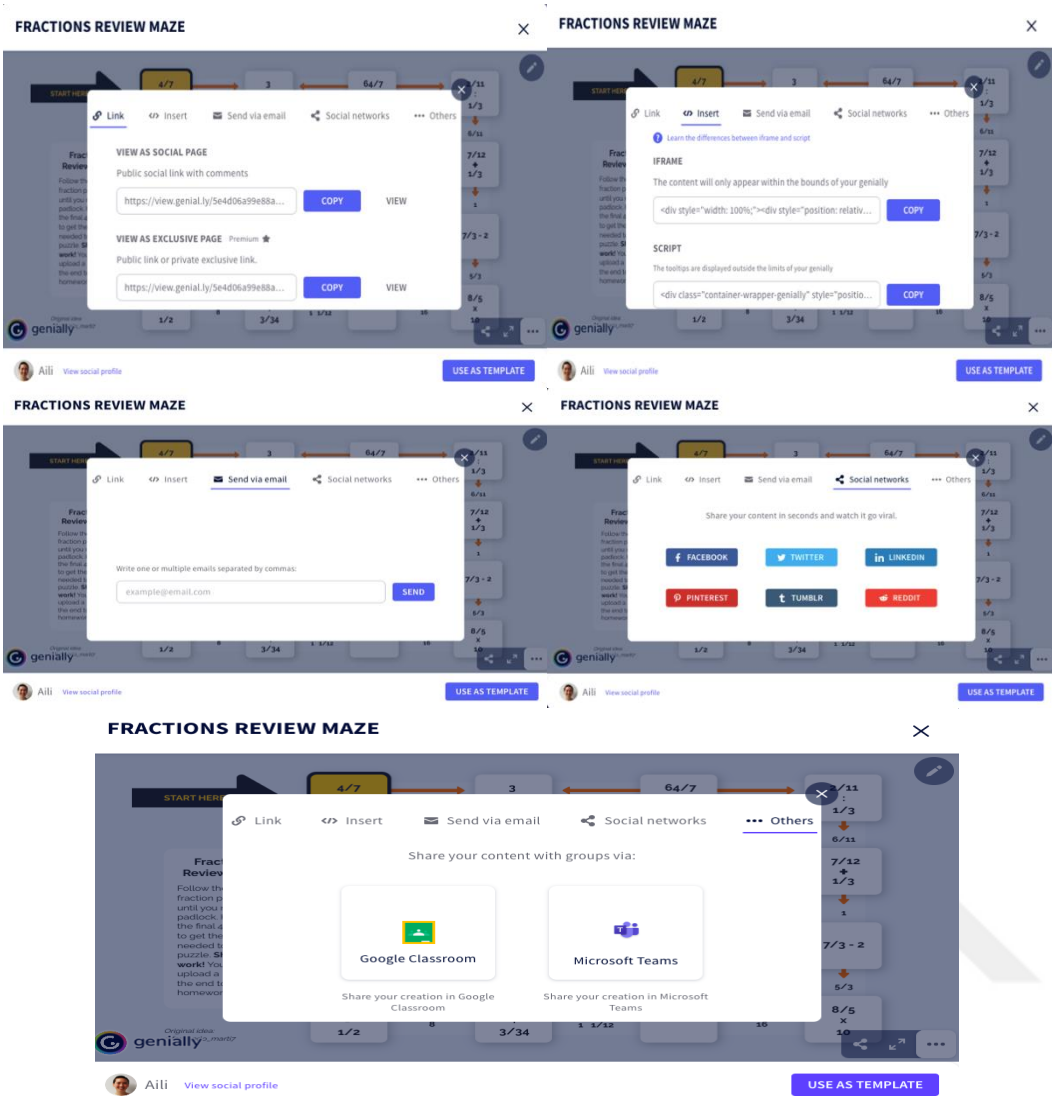
“Reusable only” tuşu ile yalnızca bu özelliğe sahip olan şablonlara ulaşabilirsiniz. Bir tane şablon seçtiğinizde sol üst köşede etkileşimli öğeler olduğunu belirtmektedir.



Şekil 48. Genially uygulamasında “Fractıons Review Maze” örnek şablonu

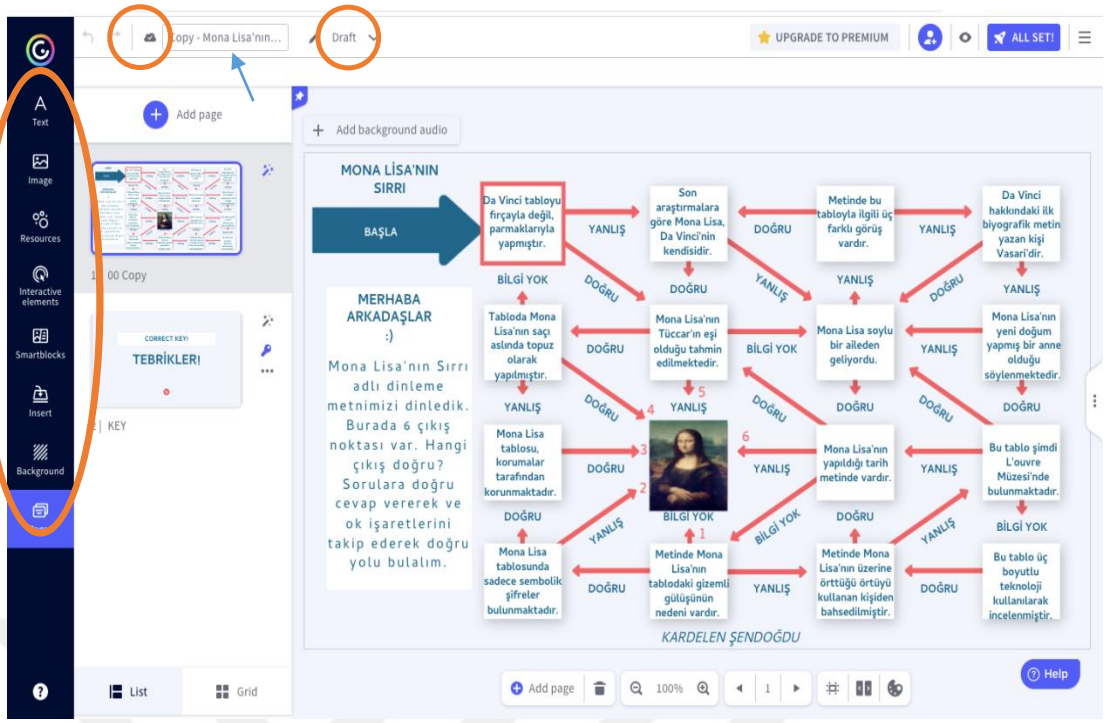
Şekil 48’te kalem işareti, el işareti vb. gibi tuşlar şablon üzerindeki etkileşim öğeleri belirtir.

Sol alt köşede uygulamanın logosu ve bu tasarımı yapan kişinin adı görülmektedir. Sağ alt köşede üç nokta ve “use as template” yani şablon olarak kullan ibaresi görülmektedir. Üç noktada ise paylaş ve ekranı büyüt tuşları saklanmaktadır.



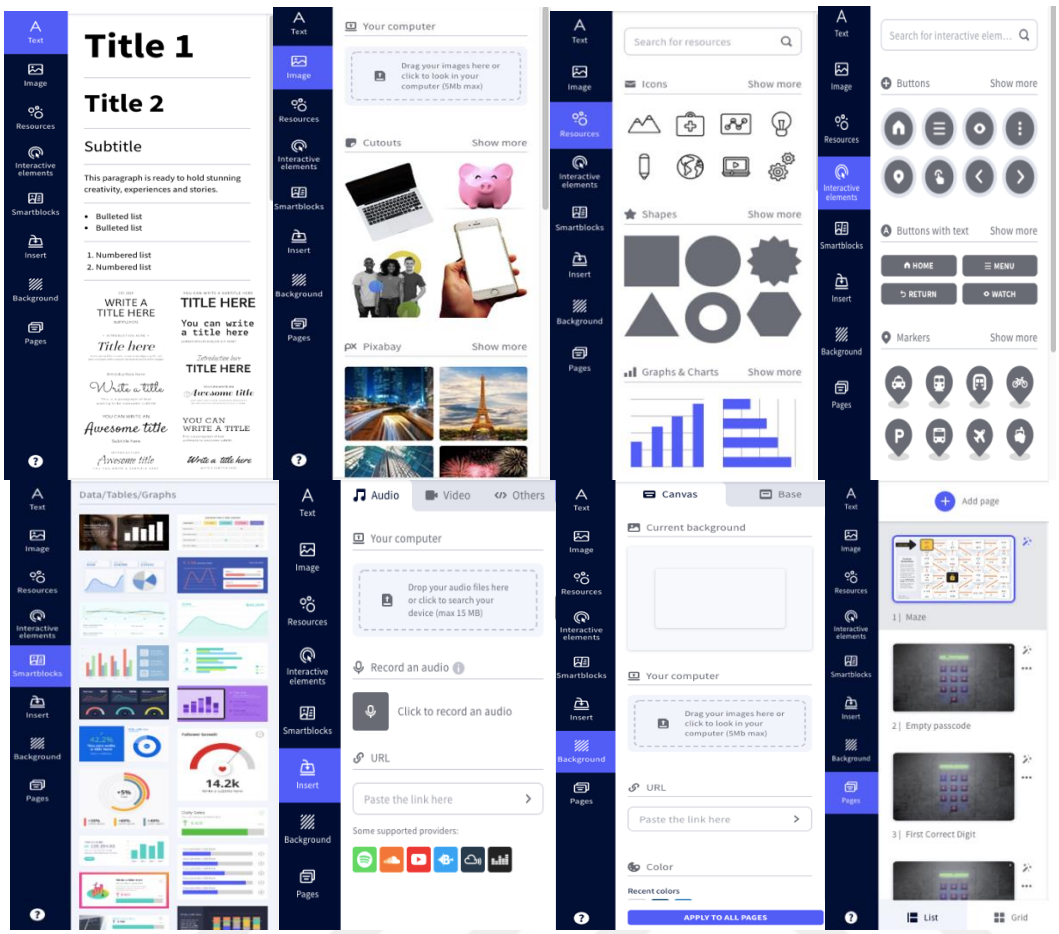
Şekil 49. Genially uygulamasında şablon paylaşım çeşitleri

Şekil 49'da link, uygulama içinde paylaşım, mail adresine paylaşım, sosyal medyalarda paylaşım ve diğerleri (Google Clasroom ve Microsoft Teams) uygulamalarında paylaşım yapılabilmektedir. Bazı özellikler Premium ve yıldız işaretiyle anlaşılabilmektedir.



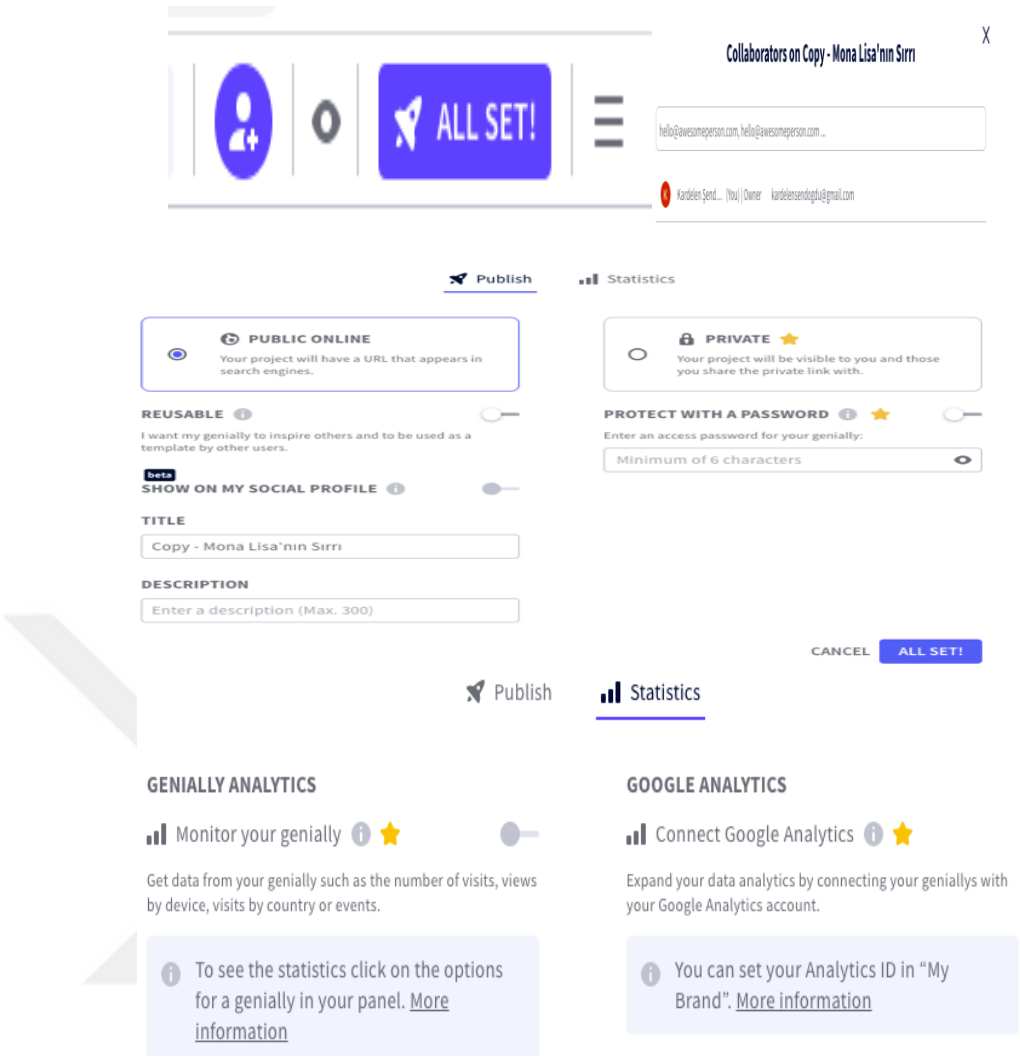
Şekil 50. Genially uygulamasında şablon arama ve kullanma örneği

Şekil 50'de ücretsiz şablon istenildiğinde arama bölümünde "free" tuşu seçilmelidir. Bir tasarımı şablon olarak kullan dediğinizde bu şablon kreasyonlar bölümüne otomatik olarak kaydedilecektir. Şablonu açtığımızda düzenleme bölümünden kendi isteğinize göre seçimler yapılabilir. Sol üst köşede yapılan işlemler otomatik olarak kaydedilmektedir. Çalışmanın adını kendiniz koyabilirsiniz. Bu taslak herkese açık, link bağlantısı olanlara özel ve yalnızca ben gibi seçeneklerle sınırlamalar yapılabilir.



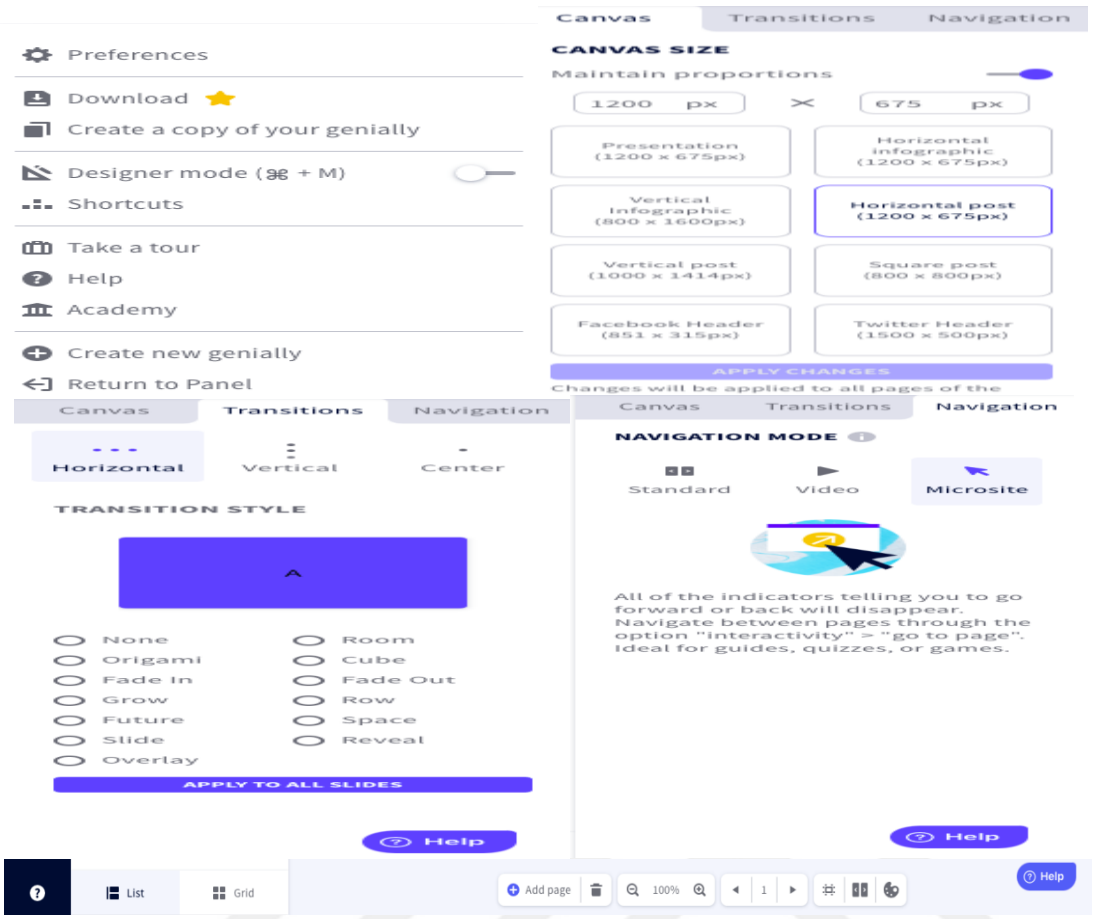
Şekil 51. Genially uygulamasında şablon metin bölümü

Şekil 51'de metin, fotoğraf, kaynaklar, etkileşimli öğeler, akıllı bloklar, şablon içerisinde ses, video, diğerleri gömmek, arka fon (tuval ve temel), sayfalar ile ilgili çalışmalar yapılabilir.



Şekil 52. Genially uygulamasında şablon paylaşım ve izinleri

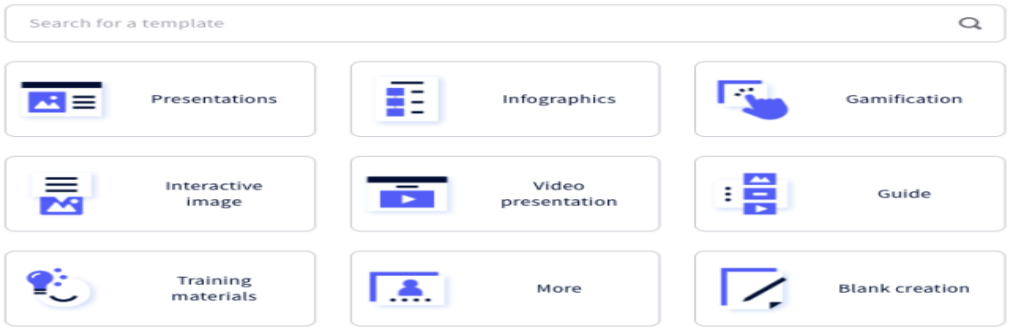
Şekil 52'de Sağ üst köşede ortak çalışma izni verilebilir ve ön izleme yapılabilmektedir. "All Set" tuşuna bastığınızda yayınlama izni, şifre, sosyal medyalarda da paylaşılsın gibi seçenekler görülmektedir. Premium bölümünde daha özel seçenekler bulunmaktadır. İstatistik bölümü de ücretlidir. Bu bölümde sayfa ziyareti sayısı, kimliğinizin tanınırlığı gibi özelliklere bakılabilmektedir.

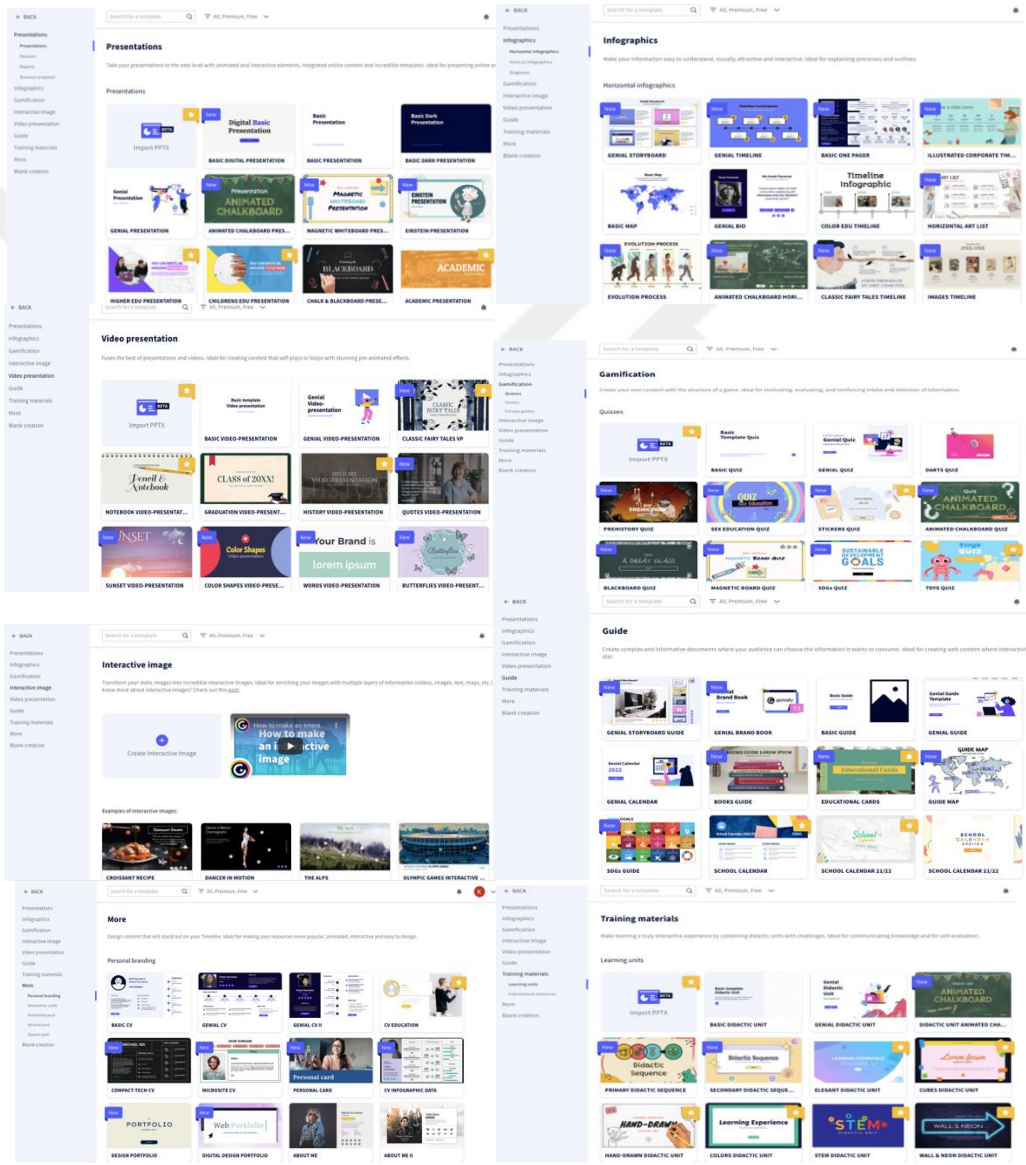


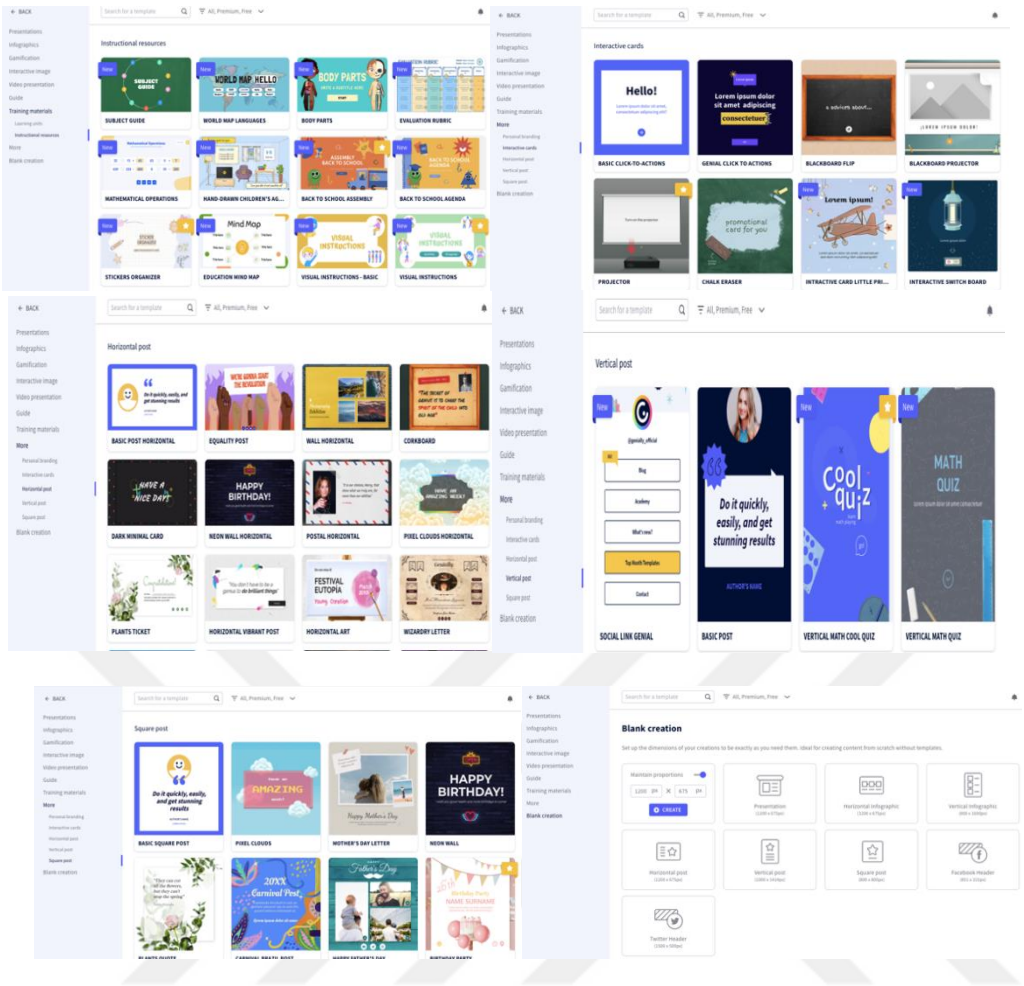
Şekil 53. Genially uygulamasında şablon ayarları

Şekil 53'te sol üst köşedeki üç çizgiye tıkladığınızda tercihler, şablonunuzun kopyasını oluşturma, tasarımcı modu, kısa yollar, bir tur at, yardım, akademi, yeni bir şablon oluşturma ve panele dön gibi seçenekler bulunmaktadır. En altta sayfa ekle, sil, yakınlaştırma-uzaklaştırma, sayfaya git, şablon boyutu, geçişler (efekt), navigasyon modu görülmektedir. Yaptığınız sayfaları ızgara veya liste hâlinde görülmektedir.

What you can create with Genially

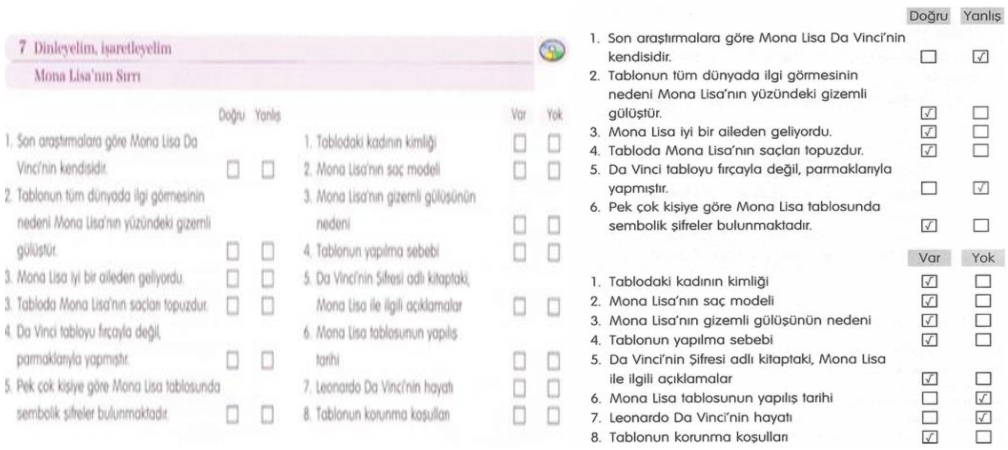






Şekil 54. Genially uygulamasında kendi şablonunuzu hazırlama süreci

Şekil 54'te tüm bunlar dışında hazır şablon kullanmak yerine kendi şablonunuzu oluşturmak isterseniz "Create Genially" seçeneğini işaretleyin. Burada 9 bolüm karşınıza çıkacaktır. Sunumlar (dosyalar, raporlar, iş teklifi), bilgi grafikleri (yatay bilgi grafikleri, dikey bilgi grafikleri, diyagramlar), oyun oynamak (sınavlar, oyunlar, kaçış oyunları), etkileşimli fotoğraflar, video sunumu, kılavuz, eğitim materyalleri (öğrenme birimleri, öğretim kaynakları), Daha (kişisel markalaşma, etkileşimli kartlar, yatay ileti, dikey ileti, kare ileti), boş oluşturma gibi seçenekler isteğe bağlı seçilmektedir.



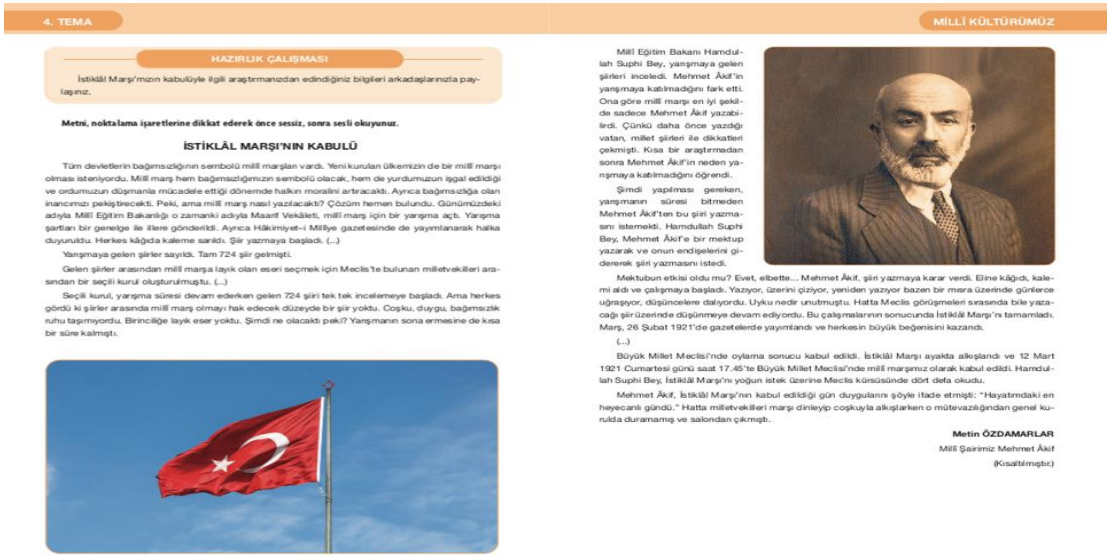
Şekil 55. Hitit 2 kitabında "Mona Lisa'nın Sırrı" adlı dinleme metni soruları ve cevapları

Şekil 55'e bakıldığında Hitit 2 ders kitabından "Mona Lisa'nın Sırrı" adlı dinleme metni örnek metin olarak alınmıştır. https://www.youtube.com/watch?v=-xs7aeVEBe0 linkinden dinlenilebilir.



Şekil 56. "Mona Lisa'nın Sırrı" adlı dinleme metninin sorularının "Fractıons Revıew Maze" adlı şablonda tasarlanması

Şekil 56'da bu dinleme metninin metin altı soruları için "Inspiration" yani ilham bölümünde "Fractıons Revıew Maze" şablonu seçilmiş, sorular şablona göre uyarlanmıştır. Soruların cevaplarına ve o işaretlerine göre doğru çıkışın bulunması istenmiştir. 6 çıkıştan yalnız biri doğrudur. Doğru çıkış en son açıklanmıştır. 2 numaralı çıkış kabul edilmiştir.



4. TEMA

MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

İstiklâl Marşı'mızın kabulüyle ilgili araştırmanızdan edindiğiniz bilgileri arkadaşlarınızla paylaşınız.

Metni, noktalama işaretlerine dikkat ederek önce sessiz, sonra sesli okuyunuz.

İSTİKLÂL MARŞI'NIN KABULÜ

Tüm devletlerin bağımsızlığının sembolü millî marşları vardı. Yeni kurulan ülkemizin de bir millî marşı olması isteniyordu. Millî marş hem bağımsızlığımızın sembolü olacak, hem de yurdumuzun işgal edildiği ve ordumuzun düşmanla mücadele ettiği dönemde halkın moralini artıracaktı. Ayrıca bağımsızlığa olan inancımızı pekiştirecekti. Peki, ama millî marş nasıl yazılacaktı? Çözüm hemen bulundu. Günümüzdeki adıyla Millî Eğitim Bakanlığı o zamanki adıyla Maarif Vekâleti, millî marş için bir yarışma açtı. Yarışma şartları bir genelge ile illere gönderildi. Ayrıca Hâkimiyet-i Millîye gazetesinde de yayımlanarak halka duyuruldu. Herkes kâğıda kaleme sarıldı. Şiir yazmaya başladı. (...)

Yarışmaya gelen şiirler sayıldı. Tam 724 şiir gelmişti.

Gelen şiirler arasından millî marşa layık olan eseri seçmek için Meclis'te bulunan milletvekilleri arasından bir seçili kurul oluşturulmuştu. (...)

Seçili kurul, yarışma süresi devam ederken gelen 724 şiiri tek tek incelemeye başladı. Ama herkes gördü ki şiirler arasında millî marş olmayı hak edecek düzeyde bir şiir yoktu. Coşku, duygu, bağımsızlık ruhu taşımıyordu. Birinciliğe layık eser yoktu. Şimdi ne olacaktı peki? Yarışmanın sona ermesine de kısa bir süre kalmıştı.

Millî Eğitim Bakanı Hamdullah Suphi Bey, yarışmaya gelen şiirleri inceledi. Mehmet Âkif'in yarışmaya katılmadığını fark etti. Ona göre millî marşı en iyi şekilde sadece Mehmet Âkif yazabilirdi. Çünkü daha önce yazdığı vatan, millet şiirleri ile dikkatleri çekmişti. Kısa bir araştırmadan sonra Mehmet Âkif'in neden yarışmaya katılmadığını öğrendi.

Şimdi yapılması gereken, yarışmanın süresi bitmeden Mehmet Âkif'ten bu şiiri yazmasını istemekti. Hamdullah Suphi Bey, Mehmet Âkif'e bir mektup yazarak ve onun endişelerini giderek şiiri yazmasını istedi.

Mektubun etkisi oldu mu? Evet, elbette... Mehmet Âkif, şiiri yazmaya karar verdi. Eline kâğıdı, kalemi aldı ve çalışmaya başladı. Yazıyor, üzerini çiziyor, yeniden yazıyor bazen bir mısra üzerinde günlerce uğraşıyor, düşüncelere dalıyordu. Uyku nedir unutmuştu. Hatta Meclis görüşmeleri sırasında bile yazacağı şiir üzerinde düşünmeye devam ediyordu. Bu çalışmalarının sonucunda İstiklâl Marşı'nı tamamladı. Marş, 26 Şubat 1921'de gazetelerde yayımlandı ve herkesin büyük beğenisini kazandı.

(...)

Büyük Millet Meclisi'nde oylama sonucu kabul edildi. İstiklâl Marşı ayakta alkışlandı ve 12 Mart 1921 Cumartesi günü saat 17.45'te Büyük Millet Meclisi'nde millî marşımız olarak kabul edildi. Hamdullah Suphi Bey, İstiklâl Marşı'nı yoğun istek üzerine Meclis kürsüsünde dört defa okudu.

Mehmet Âkif, İstiklâl Marşı'nın kabul edildiği gün duygularını şöyle ifade etmişti: "Hayatımdaki en heyecanlı gündü." Hatta milletvekilleri marşı dinleyip coşkuyla alkışlarken o mütevazılığından genel kurulda duramamış ve salondan çıkmıştı.

Metin ÖZDAMARLAR
Millî Şairimiz Mehmet Âkif
(Kısaltılmıştır.)

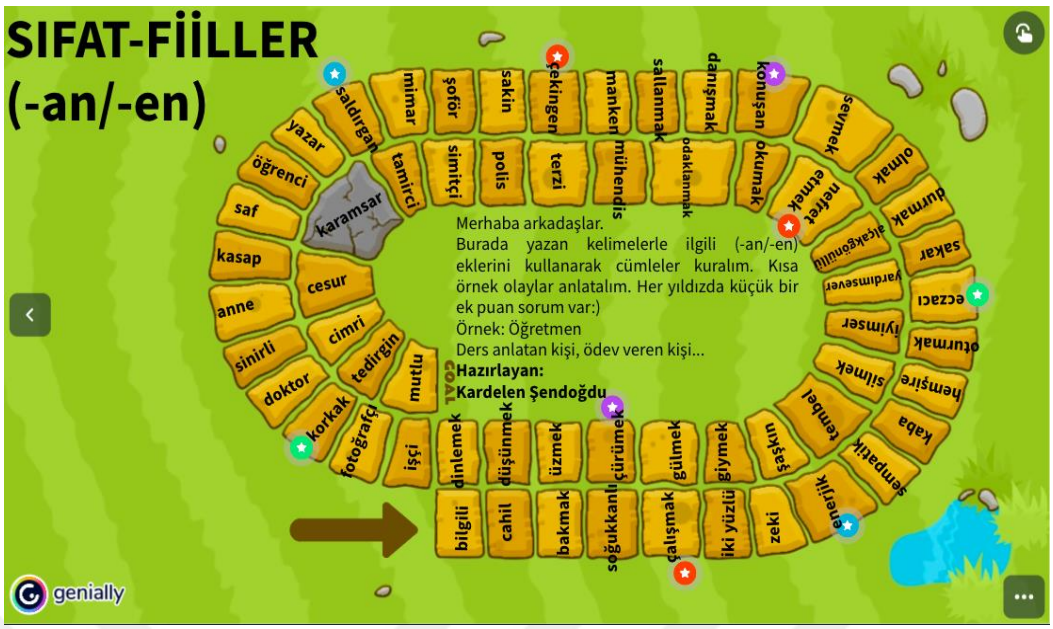
Şekil 57. 7. sınıf Türkçe ders kitabındaki "İstiklal Marşı'nın Kabulü" adlı okuma metni

Şekil 57'de 7. sınıf Türkçe ders kitabındaki "İstiklal Marşı'nın Kabulü" adlı okuma metni üst seviyelerde kullanılabilmektedir. Ayrıca Google'den de bazı bilgileri bulmak mümkündür.



Şekil 58. "İstiklal Marşı'nın Kabulü" adlı okuma metnin altı sorularının "Flip can" şablonda tasarlanması

Şekil 58'de bu okuma metninin metin altı soruları için "Instructional Resoures" yani ilham bölümünde "Flip can" şablonu seçilmiş sorular şablona göre uyarlanmıştır. Çeşitli soru çeşitleri ve bilgiler bulunmaktadır.



Şekil 59. Sıfat-fiil (-an/-en) konusunun "Animal Race" şablonunda tasarlanması

Şekil 59'da bir dil bilgisi konusu oyunlaştırılarak öğretilebilir. Örnek sıfat fiil (-an/-en) konusunda konuşma aktivitesi olarak bu oyun tasarlanabilir. Zar için Google sanal zar sayfasına girilmelidir. Öğrenciler kendilerine "Resources" veya "Interactive elements" kısımlarından ikon veya bir simge seçebilir ya da adını yazabilir. Örneğin; bir öğrenci çanta ikonunu seçebilir. Çıkan sayıya göre öğrenci tarafından kendi simgeleri ilerletilmiştir. Bu bölüm için "games" yani ilham bölümünde "Animal Race" şablonu seçilmiştir. Bu şablonlara girerek yazı boyutları, metin ekleme gibi düzeltmeler yapılmıştır.

- **Avantajlar ve Tavsiyeler:**

Bu uygulama etkileşimli içerik oluşturma uygulamasıdır. İşletme, eğitim, üniversite ve tasarım gibi konu başlıkları bulunmaktadır. Yabancılara Türkçe öğretmek amacıyla düşünüldüğünde eğitim ve üniversite amacı daha çok ön plana çıkmaktadır.



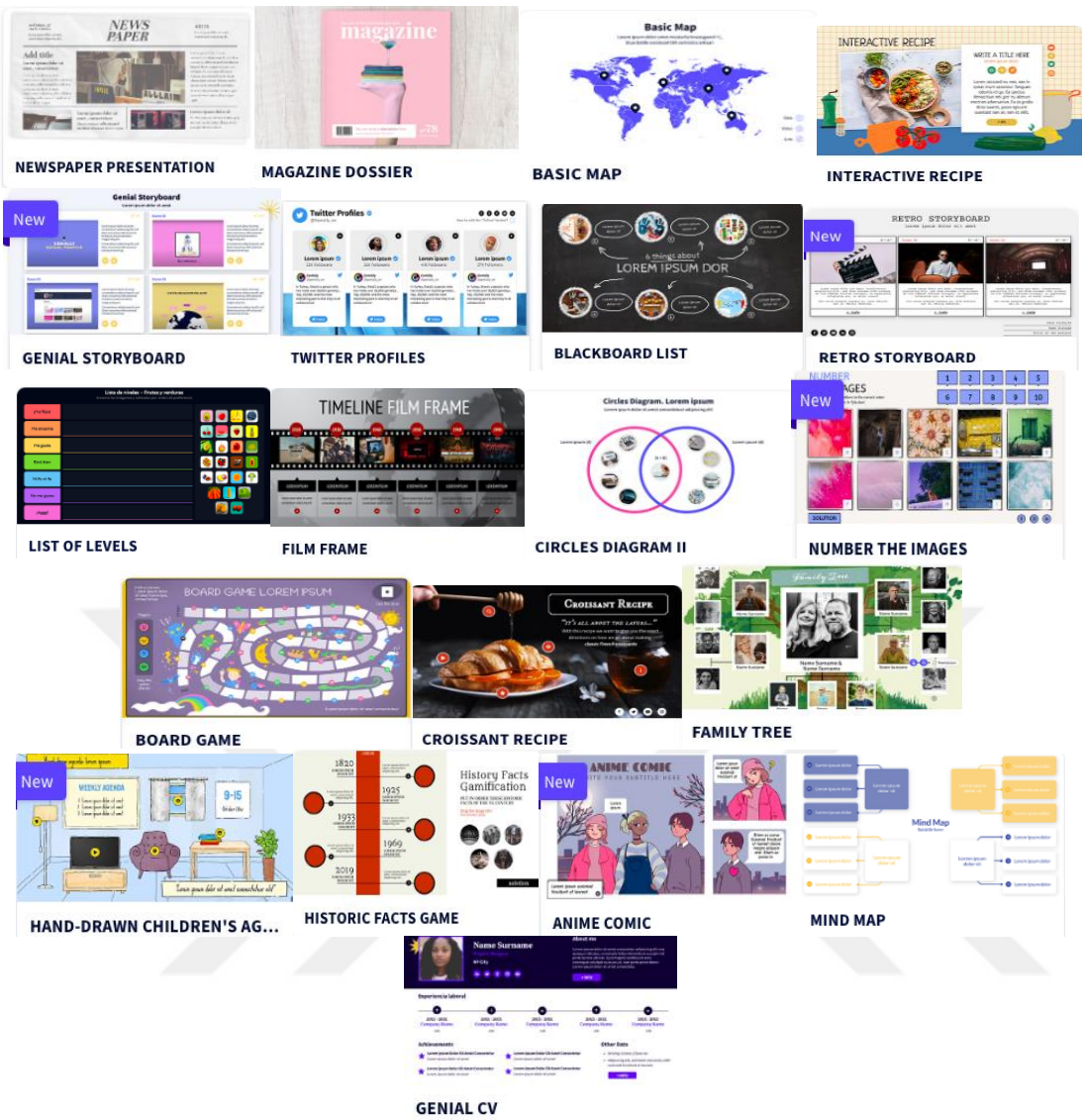
Şekil 60. Genially uygulamasının kullanım amaçları

Öğrencileri her zaman motive etmek kolay değildir. Bu materyalle beraber öğrenme gerçekleşebilmektedir. Şekil 60'da Genially, okul ve daha küçük gruplarla birlikte tüm eğitim topluluğu için yararlıdır. Dünyanın her yerinde her yaştan insan tarafından kullanılmaktadır. Özgün işbirlikçi deneyimler yaratarak bir öğrenme rehberidir. Öğretmenler etkileşimli ve oyunlaştırılmış içerikle motive olurlar. Öğrenciler yaratıcı bir şekilde öğrenirler. Tüm okul dijital yetkinliklerini artırır. Eğitim topluluğunuzu her yerde harika bir şekilde etkinleştirir. Etkileşimli içerik ister sınıfta ister çevrim içi ister karma bir sınıfta olsun, öğrenciler ve öğretim üyeleri arasındaki bağlantıyı çoğaltır. En sıkıcı konular bile eğlenceli olabilir. Bu uygulamada pek çok şablon bulunmaktadır. Bu şablonlar becerilere ve seviyelere göre şekillendirilebilir. Ayrıca bu uygulama sayesinde öğretmenler derse gelmeden önce ön hazırlık için dosya hazırlayabilirler. Bu uygulamanın hem çevrim içi derslerinde hem de yüz yüze eğitim de kullanılabilir olması açısından avantajlıdır. Bu uygulamanın çok yönlü olması pek çok yaratıcı fikri de ortaya çıkarmıştır. Bu uygulamada yeniden şablon hazırlama durumunun sınırsız olması kullanıcılar tarafından beğenilmektedir.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Bu uygulamanın Türkçe dil seçeneği bulunmamaktadır. Yabancılara Türkçe öğretimi amacıyla bu alanda uzmanlaşmış öğretmenler tarafından hazırlanan özel şablon örnekleri görülmemiştir. Bu uygulamada bazı şablonlar ücretli olmamasına rağmen yeniden kullanılabilir değildir. Sadece ilham alma amaçlı incelenmektedir. Ayrıca ücretsiz bir şablon yeniden kullanılabildiğinde içerisinde tercih edilen bir fotoğraf veya bir resim bir ikon ücretli olduğunda kullanılamamaktadır. Bu durum sebebiyle ikinci siteden yardım alınmıştır. Ayrıca şablonu oluşturan kişiler tarafından kilit konulduğunda da o şablondaki ürünler kullanılamaz. Örneğin; Sıfat fiillerle ilgili yapılan oyunu oynarken tasarımcı tarafından konulan zar kullanılamamaktadır. Bu sebeple başka bir siteden alınan sanal zar veya sınıfa getirilen zar yardımıyla piyonların veya öğrenciler tarafından seçilen simgelerin ilerlemesi sağlanmıştır. Uygulamada yapılan her aşamanın otomatik olarak kaydedilmesi güzeldir. Ancak bazen yapılan hatalar geri alınsa da aniden kapama sonucu en son kaldığı şekilde açılmaktadır. Uygulamada sürekli ücretli yani yıldız işaretli bölümler karşımıza çıkması kullanıcıları sınırlamaktadır ayrıca seçtiğimiz ürünlerden vazgeçmek zorunda kalınabilir. Yapılan şablonların altında her zaman uygulamanın sembolü

karşımıza çıkmaktadır. Uygulamalarda yüklenen fotoğraf video dosya boyutlarının sınırlı olması da bir dezavantajdır. Uygulama dilinin yabancı olması ile yapılan şablonların içerikleri de yabancı dille yapılan eğitimlere uygundur. Dil ve şablon içeriklerine Türkçenin de eklenmesi gerekmektedir. Bir diğer olumsuz özelliği ise yapılan şablonların bilgisayara PDF olarak indirilememesidir. Bu ancak ücretli olduğunda indirilebilir. Bu durum ekran görüntüsü veya kaydıyla çözülebilmektedir.

Ölçme ve Değerlendirme: Bu uygulama sayesinde öğrencilere belge, slayt, oyun animasyon vb. gibi materyaller hazırlanabilir. Örneğin; A2 seviyesinde öğrenciler tarafından güzel bir sunum hazırlanabilir ya da geçmiş zaman dil bilgisi öğretilirken burada bulunan zaman kronolojisi afişleri hazırlanabilir. Dünya haritası görsellerine Etkileşimli öğeler ekleyerek ülkeler hakkında bilgiler verilebilir. Öğrenciler sahte Twitter profili oluşturabilir ve kendini bu profillerde tanıtabilir. Ayrıca seviyelere göre küçük metinler oluşturulabilir. Bir yazarın, ünlü bir insanın hayatını anlatan afişler, yemek menüsü hazırlanabilir. Tablolar tasarlanabilir. Quiz hazırlanabilir. A1 seviyesinde Evin bölümleri konusunda ev eşyaları yerleştirilebilir. Etkileşimli öğeler sayesinde kelime öğretimi, mekân keşfi yapılabilir. Tüm becerilere uygun olduğu düşünülmektedir. Bu uygulamanın en önemli özelliği öğrencinin bilgiyi tek bir sayfada öğrenebilmesi okuma ve dinleme metinlerindeki metin altı sorularına daha eğlenceli oyunlarla beraber rekabet ile daha dikkatli, daha iyi bir ortamda öğrenim ve öğretim yapılmasıdır. Gazete sayfasıyla günlük haberler yazılabilir. Dergi hazırlanabilir.



Şekil 61. Genially uygulamasından seçilen örnek şablonlar

Etkinlik 3: Zihin Haritası / Yapay Zekâ

Kullanılan Uygulama Adı: Mindmeister/Rytr

Düzeyi: B1 ve üzeri

Öğrenme Alanı: Konuşma -Yazma

Amaç: Öğrencilere bu uygulamayla beraber doğru yazma sorumluluğu kazandırılması hedeflenmiştir. Metin yazmaktan daha çok metin oluşturma aşamaları için gerekli olan becerilerin öğretilmesi düşünülmüştür. Hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin verilen konulara uygun soru sorma becerisi için bu uygulama kullanılmıştır. Edebi türler hakkında bilgilerin öğretilmesi ve seçilen konulara uygun anahtar kelimelerin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Süre: 90 dk (2 ders saati)

Hazırlık Aşaması:

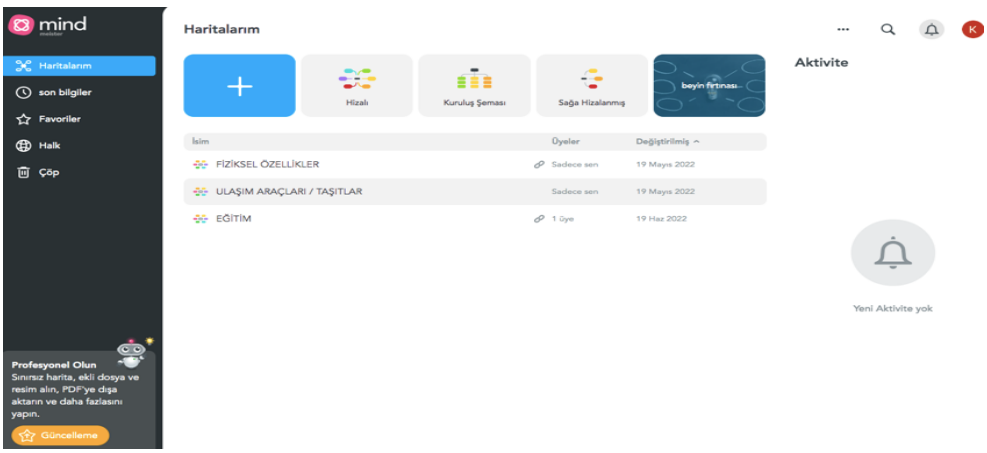
Öğrencilerden derse gelmeden önce öğretmenin vermiş olduğu konu hakkında araştırma yapılması istenebilir. Öğrencilere Rytr uygulamasında bulunan tonlar öğretilmelidir. (Minnettar, iddialı, hayret, samimi, gündelik, ihtiyatlı, şefkatli, inandırıcı, kritik, ciddi, hevesli, resmi, eğlenceli, mütevazı, nükteli/komik, bilgilendirici, ilham verici, neşe dolu, tutkulu, düşünceli, acil, endişeli vb.) Mindmeister ve Rytr uygulamalarına üye olunmalıdır. Sınıf içerisinde 5 dk beyin fırtınası yapılmaktadır. Soru ve cevap yönteminin ince noktaları öğrencilere anlatılmalıdır. Öğrencilere sorulara nasıl cevap verilmesi ve nasıl soru hazırlanması öğretilmelidir.

Uygulama Sırası (Yönerge):



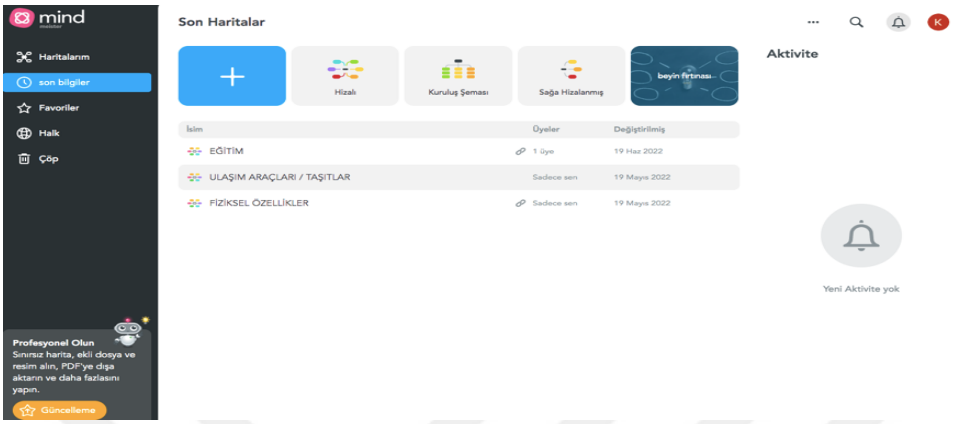
Şekil 62. Mindmeister sitesine ait genel bir görüntü

Mindmeister işbirlikçi zihin haritalama uygulamasıdır. Şekil 62'de uygulamaya giriş yapılmadan önce üye olunması gerekmektedir.



Şekil 63. Mindmeister uygulaması haritalarım bölümü

Uygulamaya giriş yapıldıktan sonra sağ tarafta bölümler bulunmaktadır. Şekil 63'te haritalarım bölümünde, zihin haritası çeşitleri ve eskiden yapılan haritalar bulunmaktadır. Yeni bir harita hazırlamak için bu bölümde bulunan "+" işaretine tıklanmalıdır.



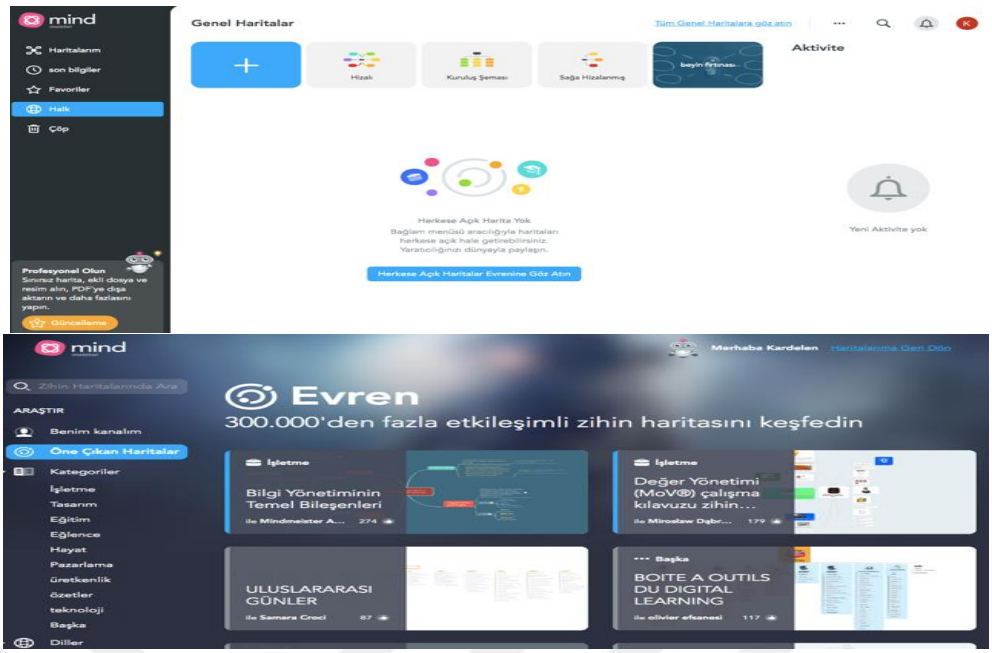
Şekil 64. Mindmeister uygulaması son bilgiler bölümü

Şekil 64'te son bilgiler bölümünde en son yapılan haritalar görülmektedir.



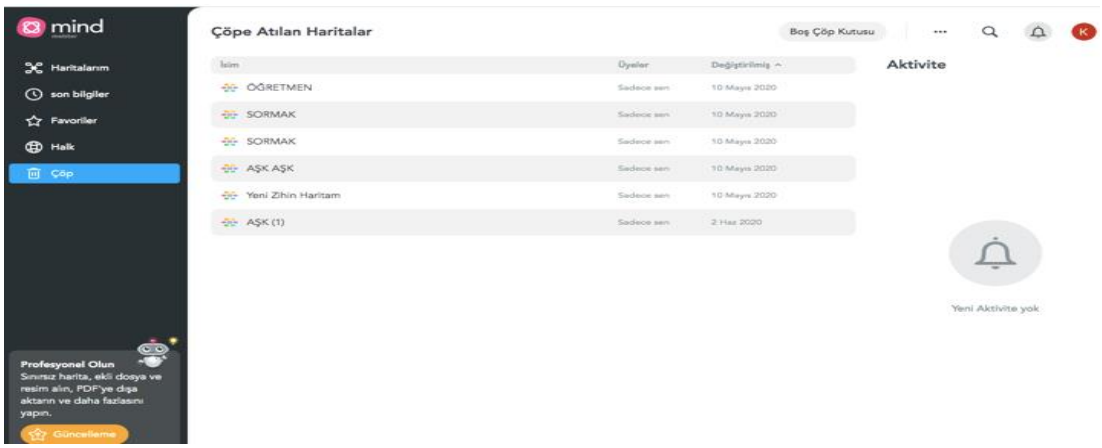
Şekil 65. Mindmeister uygulaması favoriler bölümü

Şekil 65'te favoriler bölümünde, daha önce yıldız işareti konulan beğenilen haritalar bulunmaktadır.



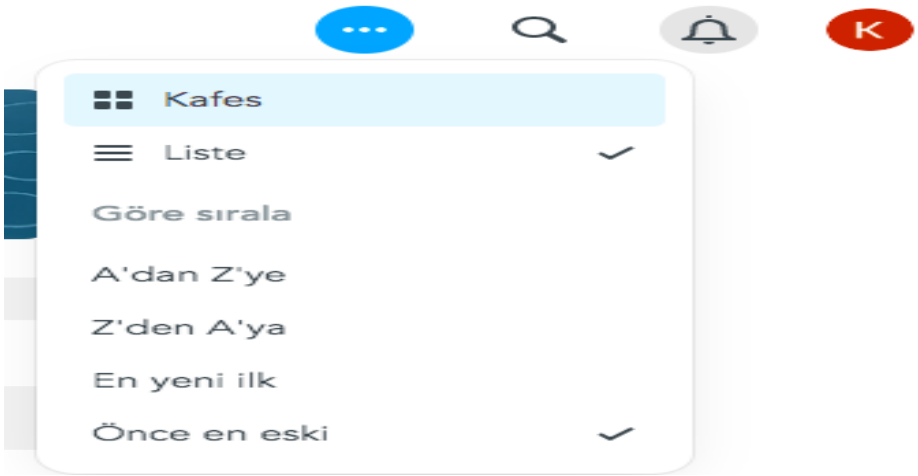
Şekil 66. Mindmeister uygulamasında yapılan örnek haritalar

Şekil 66'da halk bölümünde halka açık paylaşılan başka haritalara göz atılabilmektedir. "Herkese açık haritalar dünyasına göz atın" tuşuna basıldığında ayrı bir sayfa açılacaktır. Bu sayfada kategoriler seçilebilir, zihin haritalarına bir kelime girilerek arama yapılabilmektedir. "Haritalarıma geri dön" tuşuna basıldığında eski sayfaya dönülecektir.



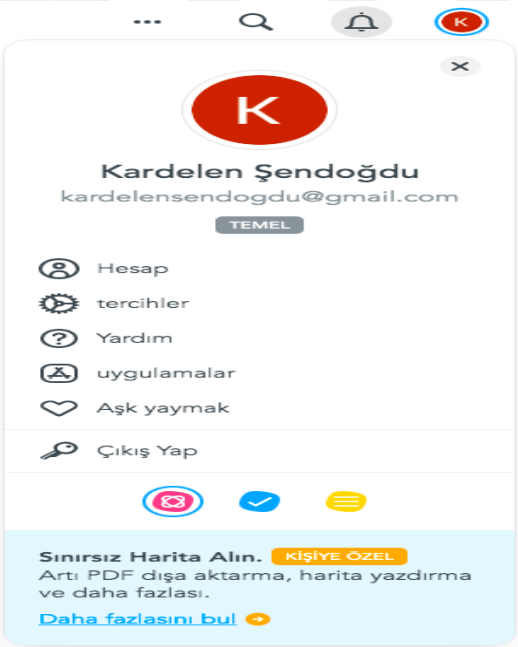
Şekil 67. Mindmeister uygulaması çöp kutusu bölümü

Şekil 67'de çöp bölümünde, eski silinen haritalar bulunmaktadır. Yapılan uygulamanın tekrar yüklenmesi istenirse etkinliğin yanındaki üç noktaya ve "eski haline getirmek" tuşuna tıklanmalıdır.



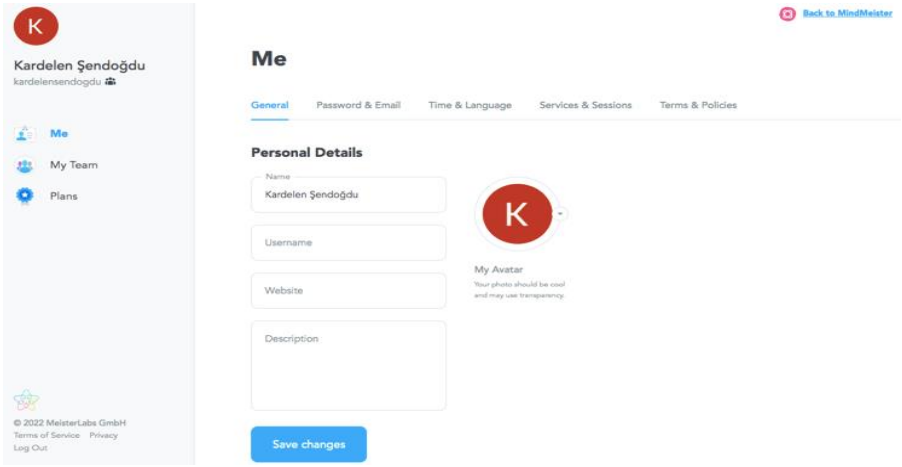
Şekil 68. Mindmeister uygulaması yapılan haritaları düzenleme

Şekil 68'de sol üst köşede üç nokta, ara, zil ve oturum bilgileri bulunmaktadır. Üç noktaya girildiğinde sayfadaki etkinlikleriniz istenilen düzende görüntülenir. Kafes, liste, A'dan Z'ye, Z'den A'ya, en yeni ilk, önce en eski şeklinde tercihe göre sıralama yapılabilmektedir.



Şekil 69. Mindmeister uygulaması ara bölümü

Şekil 69'da ara bölümünde girilen terimler bulunur. Yani zil tuşuna basıldığında yapılan aktiviteler görülmektedir. Oturumda hesabın türü, hesap, tercihler, yardım, uygulamalar, aşk yaymak ve çıkış yapmak görülmektedir. Bu sitede 3 farklı uygulama bulunmaktadır. Mindmeister, meistergörev, meisternot.



Şekil 70. Mindmeister uygulaması hesap bölümü

Şekil 70'de hesap bölümünde kullanıcı ile ilgili kişisel bilgiler bulunmaktadır. Burada şifre, dil tercihi vs. gibi seçenekler isteğe göre tercih edilmektedir.



Şekil 71. Mindmeister uygulaması tercihler bölümü

Şekil 71 tercihler bölümünde, "haritaları yeni tarayıcı da açın, her zaman yeni harita düzenleyicisi kullanın, bağlantıları otomatik olarak genişlet, bağlantılar için ön izleme resimlerini otomatik olarak ekleyin." seçenekleri isteğe göre seçilebilmektedir. Arama motorlarında resim arama (Google, simge bulucu, URL), video arama (Youtube, video, URL, günlük hareket) tercihlerine göre haritalara ekleme yapılmaktadır. Daha fazla tercih için bildirimler, dil ve bölge, dış görünüş ve entegrasyonlara girilebilmektedir.



Şekil 72. Mindmeister uygulaması yardım bölümü

Şekil 72 yardım bölümünde uygulamanın nasıl kullanılacağı hakkında bilgi verilmiştir. Uygulamalar bölümünde bilgisayarda, Google Play ve App Store'de nasıl bulunup indirileceğinden ve uygulamanın neden kullanılacağı hakkında bilgi verilmiştir.



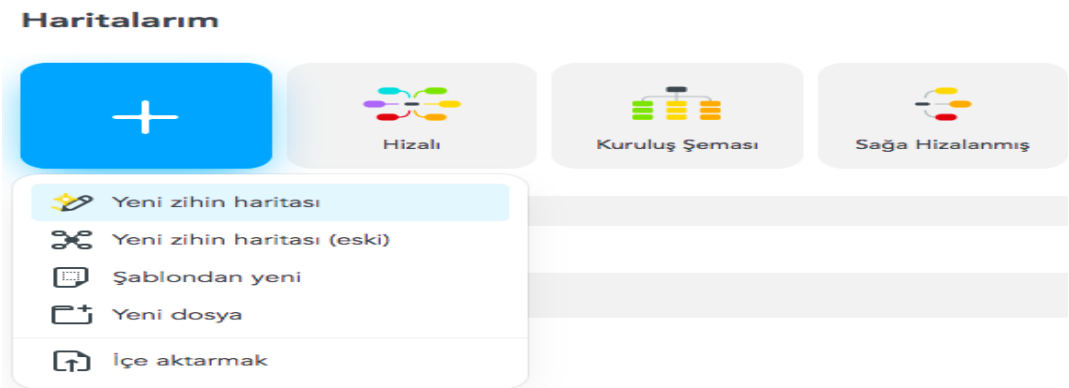
Şekil 73. Mindmeister uygulaması davetiyeler bölümü

Şekil 73'te aşk yaymak bölümünde arkadaşları davet etmek, paylaşım yapmak, uygulamanın simgesini paylaşmak gibi başlıklar bulunmaktadır. Bunlar sayesinde ekstra bonus ve hak ödülleri verilmektedir. Çıkış yap tuşuyla da uygulamadan çıkış yapılmaktadır.



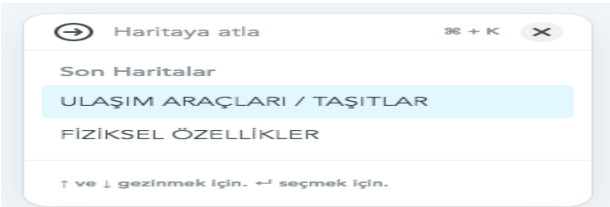
Şekil 74. Mindmeister uygulaması Pro üyeliği

Şekil 74'te uygulama hem ücretli hem de değildir. Bu sebeple bazı özellikler için Pro üyeliği yapılması gerekmektedir. Uygulama ücretsiz kullanıldığında belirli sayıda zihin haritası yapma izni verilmektedir.



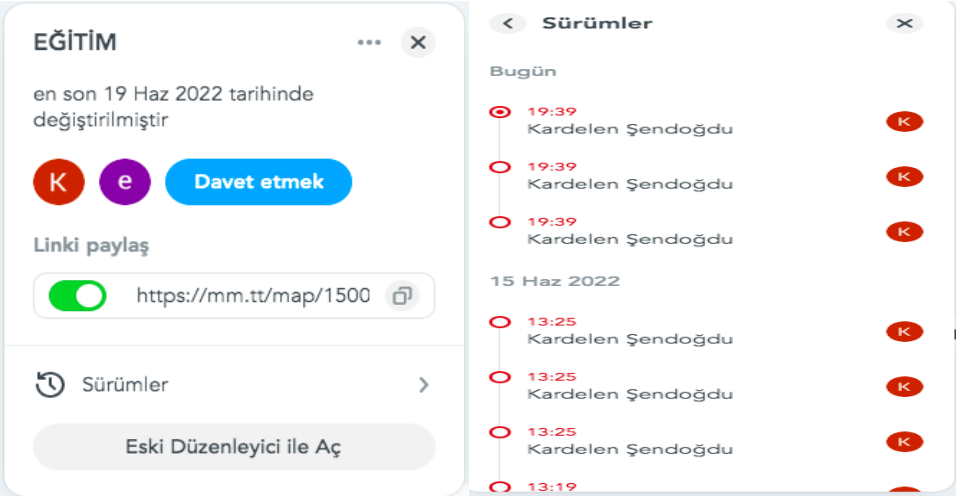
Şekil 75. Mindmeister uygulaması haritalarım bölümü şablonları

Şekil 75'te haritalar bölümünde şablonlar bulunmaktadır. Bu şablonlar ücretli üyelikte kullanılmaktadır. "+" tuşuna tıklanır. "Yeni zihin haritası, yeni zihin haritası (eski), şablondan yeni, yeni dosya ve içe aktarmak" bölümünde isteğe göre tercihler yapılır. Uygulamada 3 harita hazırlanabilmektedir. Daha fazlası için Pro üye olunmalıdır.



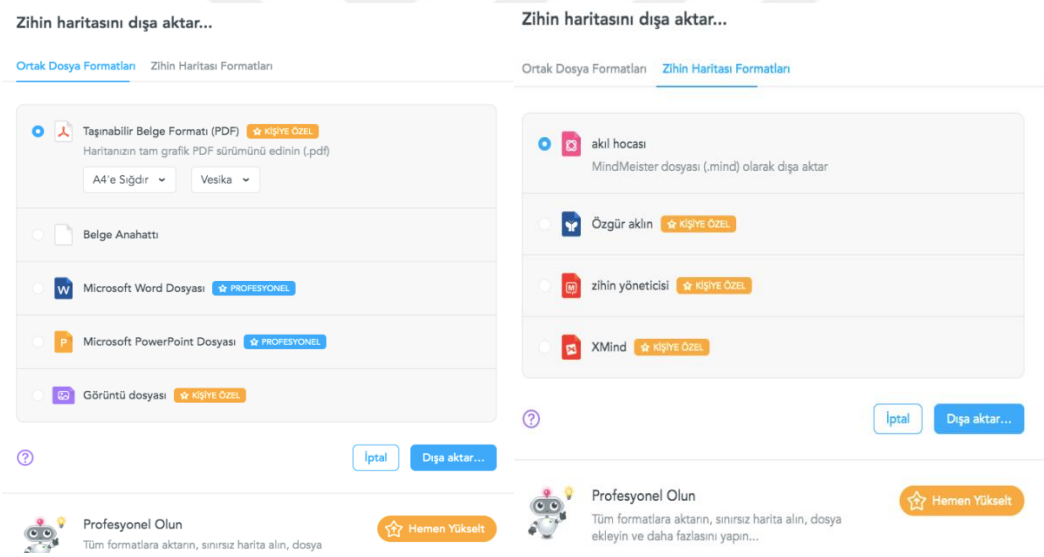
Şekil 76. Mindmeister uygulaması haritalar arası geçiş

Şekil 76'da sol üst köşede haritalar arası sayfa geçişi yapılabilmektedir.



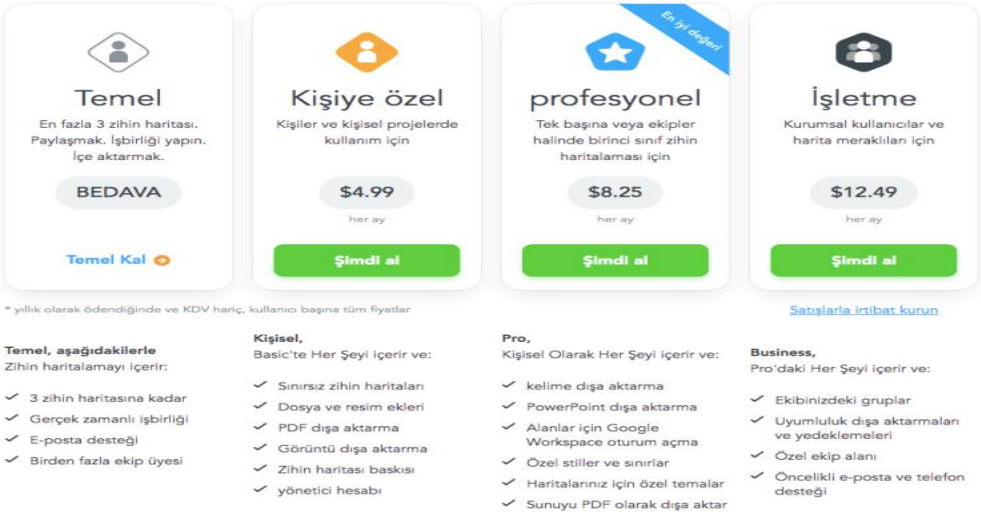
Şekil 77. Mindmeister uygulaması hakkında bölümü

Şekil 77'de hakkında tuşuna basıldığında siteye en son ne zaman girildiği, haritanın kimlerle paylaşıldığı, paylaşım linki ve sürümlerde eski giriş tarihlerine bakılabilmektedir.



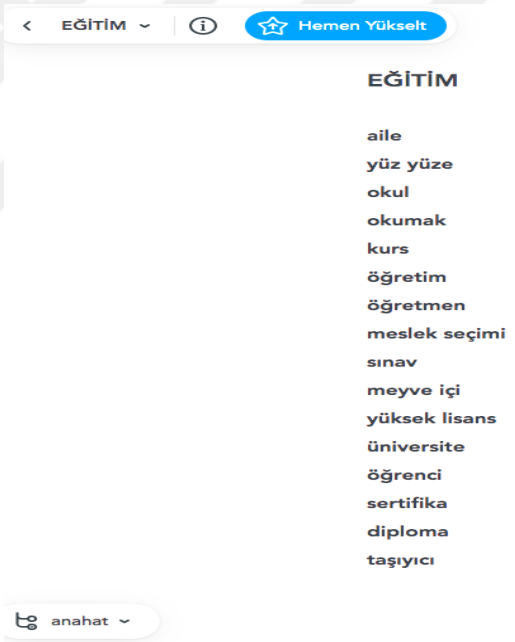
Şekil 78. Mindmeister uygulaması bulut

Şekil 78'de bulut tuşuna basıldığında zihin haritalarını dışa aktarma yapılabilmektedir. Ortak dosya formatları veya zihin haritası formatlarında yazı veya harita olarak ayarlanabilir boyutlarıyla ya bilgisayara ya da Google Drive indirilebilmektedir. Bunun için Pro üye olunması gerekmektedir. Belge anahattı ile kelime olarak ücretsiz indirilmektedir. Akıl hocası adlı uygulama ile (.mind) bağlantısıyla ücretsiz indirilebilmektedir.



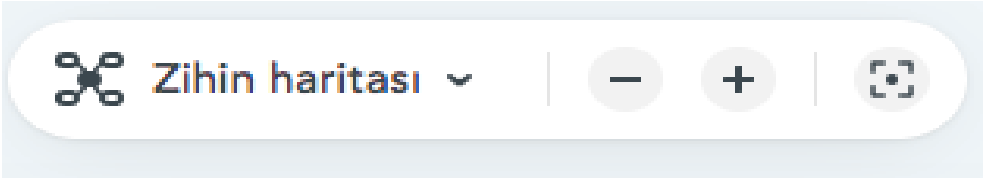
Şekil 79. Mindmeister uygulaması Pro hesaba yükseltme bilgileri

Şekil 79'da "Hemen yükselt" bölümüyle ücretli ve ücretsiz özellikleri karşılaştırılmıştır.



Şekil 80. Mindmeister uygulaması harita görüntüleme şekilleri

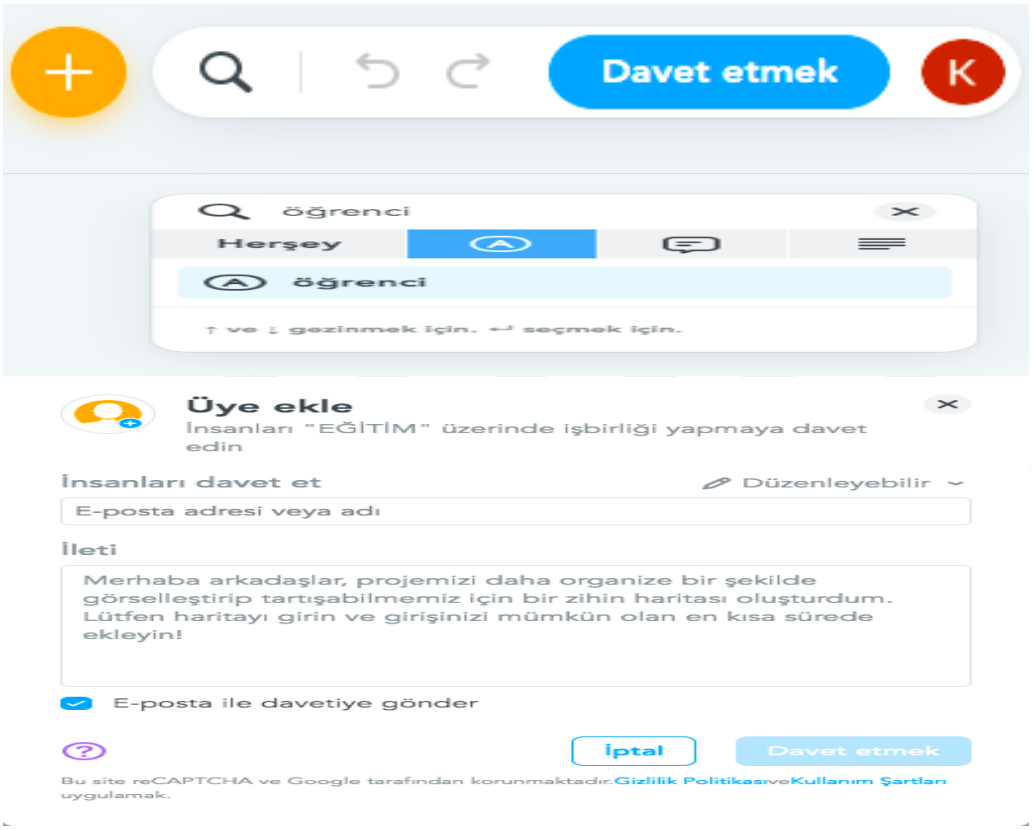
Şekil 80'de sol alt köşede iki şekilde harita yapılacağı belirtilmiştir. Zihin haritası ve anahat. Zihin haritasında dallara ayrılırken anahatta liste halinde görülmektedir.



Şekil 81. Mindmeister uygulaması tuş görevleri

Şekil 81'de sol alt köşede uzaklaştırma, yakınlaştırma ve haritayı merkeze al (ortala) tuşlarıyla Zihin haritası ayarlanabilmektedir.

Sağ üst köşede "+" tuşuna basıldığında yeni bir dal açılmaktadır. Bu "enter" tuşu ile de yapılabilmektedir.



Şekil 82. Mindmeister uygulaması arama ve diğer tuş görevleri

Şekil 82'de arama tuşuyla haritadaki kelimenin yeri bulunabilmektedir. İleri ve geri tuşlarıyla da yapılan işlemler düzeltilebilmektedir. Davet et tuşuyla bu çalışmaya ortak edilebilir, ileti mesajı yazılabilir ve davetiye gönderilebilmektedir. Oturum tuşuyla da ayarlar veya çıkış yapılabilmektedir.

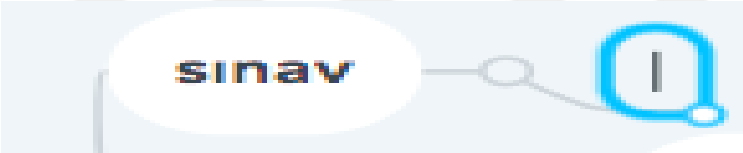


Şekil 83. Mindmeister uygulamasında eğitim hakkında hazırlanan örnek zihin haritası



Şekil 84. Mindmeister uygulamasında zihin haritası tasarım düzenlemesi

Şekil 84'te sol orta bölümde bir kelime seçildikten sonra yazı, renk, eklemeler yapılabilmektedir.



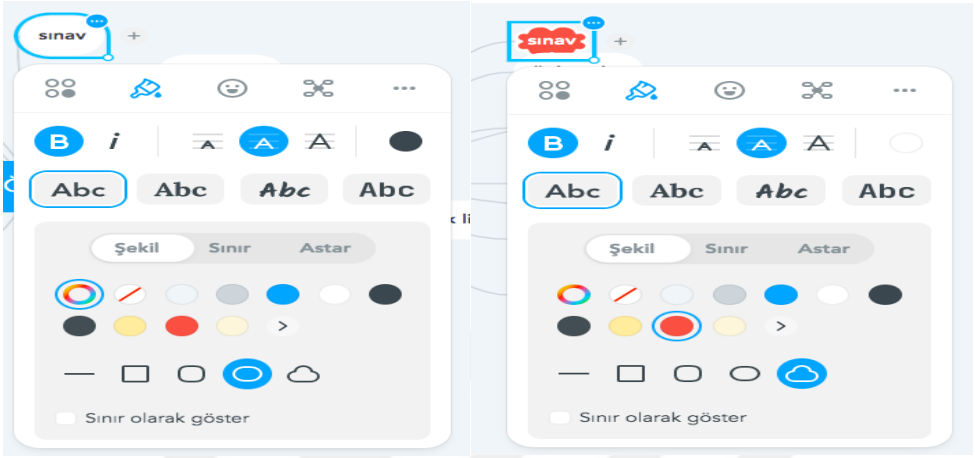
Şekil 85. Mindmeister uygulamasında kelime ekleme yapma

Şekil 85'te örneğin; sınav kelimesine tıklandığında alttaki "+" tuşuna basıldığında yeni bir dal açılır. Yandaki "+" tuşuna basıldığında aynı kelimeyle bağlantılı yeni bir dal açılır.



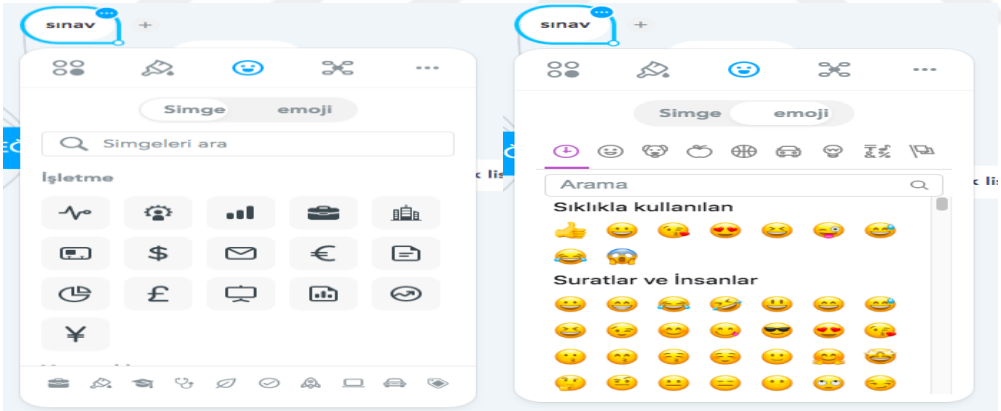
Şekil 86. Mindmeister uygulamasında eklenen kelime balonu içerikleri

Şekil 86'da kelimenin üstünde oluşan üç nokta ise sol ortada bulunan bölümle aynıdır. İki türlü de aynı işlemler yapılabilmektedir. Sağ bölümdeki tek fark sadece orada tema seçimi yapılabilmektedir. Ekle bölümünde haritalar arasında bağ, yorum ve not ekleme, medya, ek, atama ve bağlantı ekleme yapılabilmektedir.



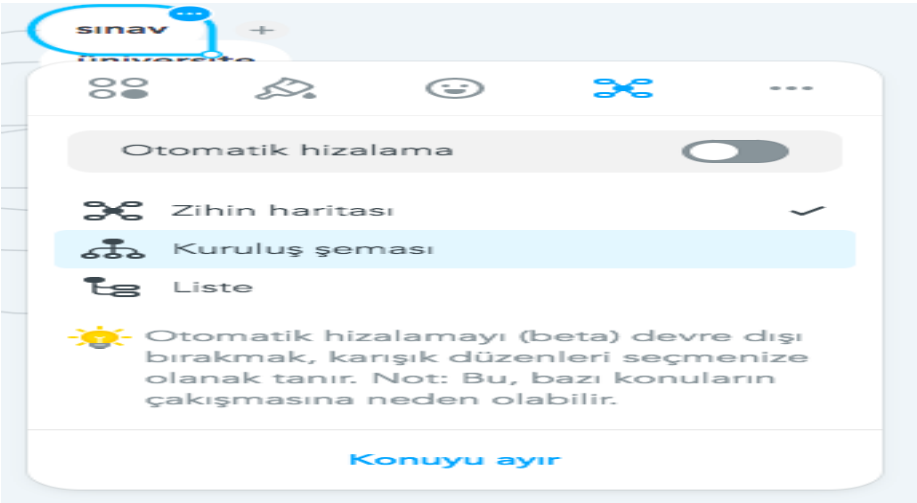
Şekil 87. Mindmeister uygulamasında stil bölümü

Şekil 87'de stil bölümünde yazı tipi, rengi boyutu, şekil, sınır, astar gibi ayarlamalar yapılabilmektedir.



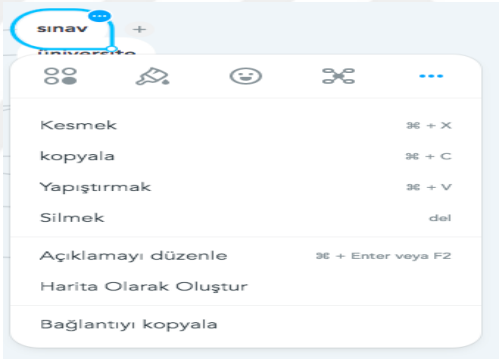
Şekil 88. Mindmeister uygulamasında simge ve emoji bölümü

Şekil 88'de simge ve emoji bölümünde kategorilere göre küçük görseller eklenebilir.



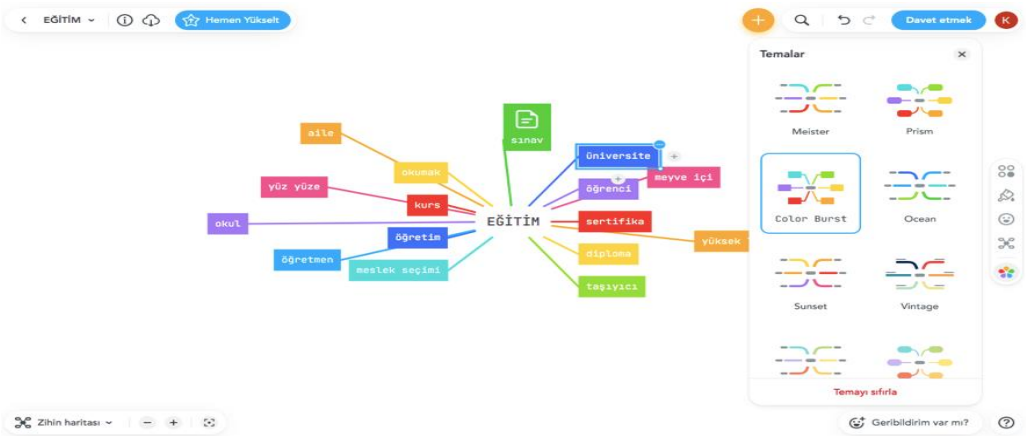
Şekil 89. Mindmeister uygulamasında şema düzenleme bölümü

Şekil 89 düzen bölümünde dalların otomatik veya elle hizalanması, haritaların görünümü (zihin haritası, kuruluş şeması, liste) ile ilgili düzenlemeler yapılabilmektedir.



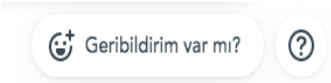
Şekil 90. Mindmeister uygulamasında komutlar bölümü

Şekil 90'da üç noktaya tıklandığında kesmek, kopyalamak, yapıştırmak, silmek, açıklamayı düzenle, harita olarak oluştur, bağlantıyı kopyala seçenekleri bulunmaktadır.



Şekil 91. Mindmeister uygulamasında tema bölümü

Şekil 91'de tema bölümünde çeşitli zihin haritası şablonları bulunmaktadır.



Şekil 92. Mindmeister uygulamasında geri bildirim

Şekil 92'de sağ en alt köşede de "Geribildirim var mı?" ve yardım bölümü bulunmaktadır. Geribildirim anketi doldurarak fikirleriniz iletilir. Yardım bölümünde de yine uygulama kullanımı, iletişim vs. bilgileri bulunmaktadır.

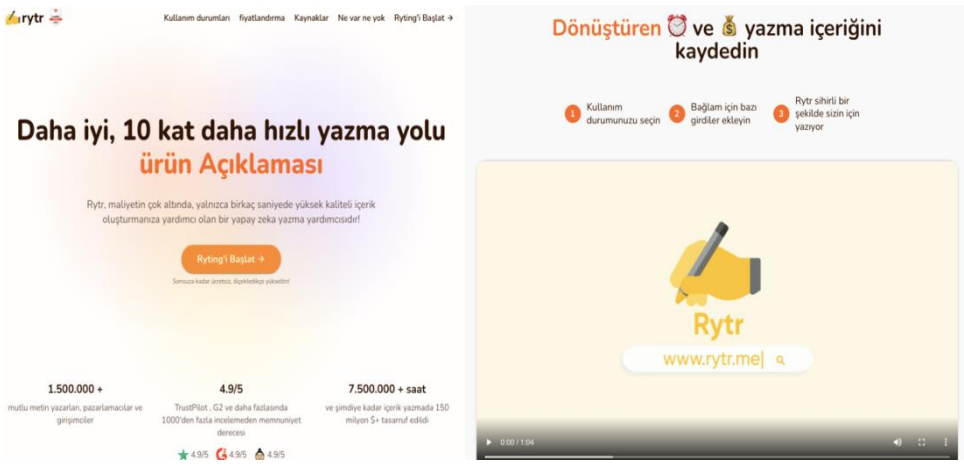


Şekil 93. Mindmeister uygulamasında konu başlığı

Şekil 93'te ortadaki bölüme zihin haritasının adı yazılmalıdır.

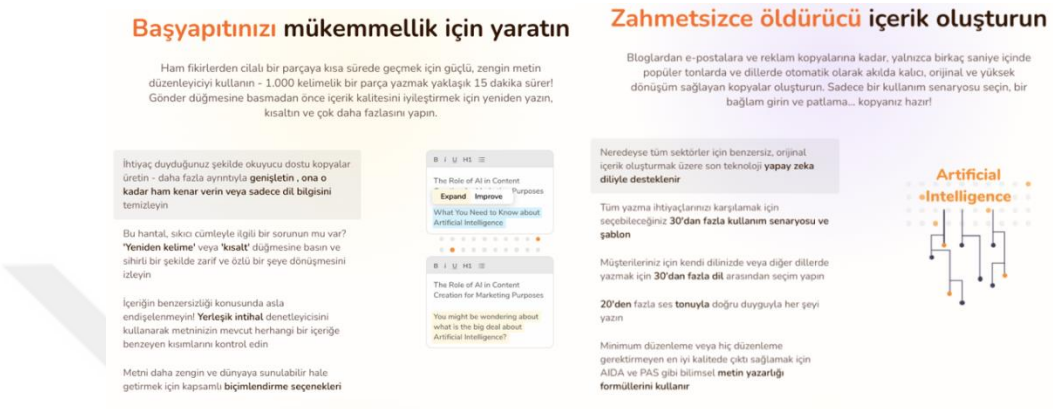
Öğrencilere "Eğitim denilince aklınıza hangi kelimeler gelmektedir?" sorusu sorulmuştur. Gelen cevaplara göre zihin haritası oluşturulmuştur. 15-20 dk. öğrenciler tarafından gelen cevaplar yazılır.

Konuyla ilgili zihin haritası hazırlandıktan sonra Rytr uygulamasına geçilir.



Şekil 94. Rytr uygulamasına genel bir bakış

Rytr, kısa sürede kaliteli metinler/içerik oluşturan yapay zekâ yazma uygulamasıdır. Şekil 94'te kullanım durumu seçilir, metnin bağlamı için bazı bilgiler yazılır, Rytr uygulaması metni çok kısa sürede ortaya çıkarmaktadır. Uygulama blog, reklam metni vs. gibi pek çok türde kullanılmaktadır. Neredeyse tüm sektörde kullanılmaya yönelik bir uygulamadır. Metinlerin içeriklerinde orijinal olunması için yapay zekâ desteklemektedir.



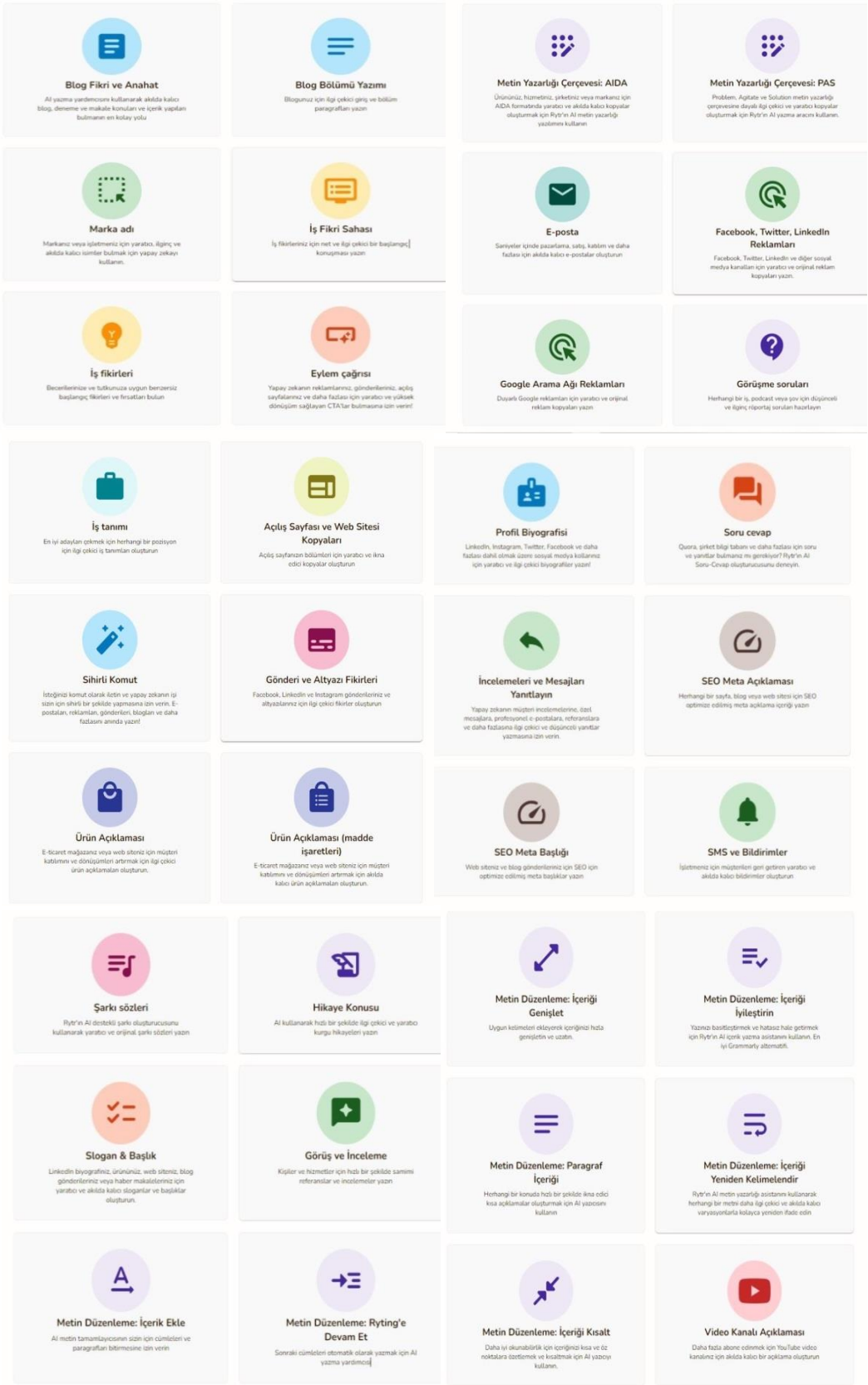
Şekil 95. Rytr uygulaması kullanım alanları

Şekil 95'te 30'dan fazla kullanım senaryoları, şablonlar, 30'dan fazla dil, 20'den fazla ses tonuyla doğru duygularla yazılmaktadır. Güzel sonuçlar çıkması için AIDA ve PAS gibi metin yazarlığı formülleri kullanılmıştır. Metinler genişletilebilir, kısaltılabilir, içerikler değiştirilebilir. Yapılan projeler klasörlerde saklanılabilmekte ve düzenlenebilmektedir. Yazılan metinler docx veya html formatında indirilebilmektedir.



Şekil 96. Rytr uygulaması ücretli ve ücretsiz kullanım özellikleri

Şekil 96'da ücretsiz kullanımda kelime sayısı sınırlılığı bulunmaktadır. Ücretli kullanıma geçildiğinde "kendi özel kullanım durumunuzu yaratın, özel hesap yöneticisi, öncelikli e-posta ve sohbet desteği" özellikleri eklenmektedir.



Şekil 97. Rytr uygulaması ile yapılabilecek çalışmaların listesi

Şekil 97’de blog fikri ve anahat, blog bölümü yazımı, marka adı, iş fikri sahası, iş fikirleri, eylem çağrısı, metin yazarlığı çerçevesi: AIDA, metin yazarlığı çerçevesi: PAS, e-posta, Facebook, Twitter, Linkedln reklamları, Google arama ağı reklamları, görüşme soruları, iş tanımı, açılış sayfası ve Web sitesi kopyaları, sihirli komut, gönderi ve altyazı fikirleri, ürün açıklaması, ürün açıklaması (madde işaretleri), profil biyografisi, soru cevap, yorumları ve mesajları yanıtlayın, SEO meta açıklaması, SEO meta başlığı, SMS ve bildirimler, şarkı sözleri, hikâye konusu, slogan&başlık, görüş ve inceleme, metin düzenleme: içerik ekle, metin düzenleme: Ryting’e devam et, metin düzenleme: içeriği genişlet, metin düzenleme: içeriği iyileştirin, metin düzenleme: paragraf içeriği, metin düzenleme: yeniden kelime içeriği, metin düzenleme: içeriği kısalt, video kanalı açıklaması, video açıklaması, video fikri gibi kullanım alanları bulunmaktadır.



Şekil 98. Rytr uygulamasında kaynaklar, sss ve kılavuzlar

Şekil 98’de kaynaklar, SSS ve kılavuzlar bölümünde uygulamaya ait ne varsa detaylı bir şekilde anlatılmıştır.

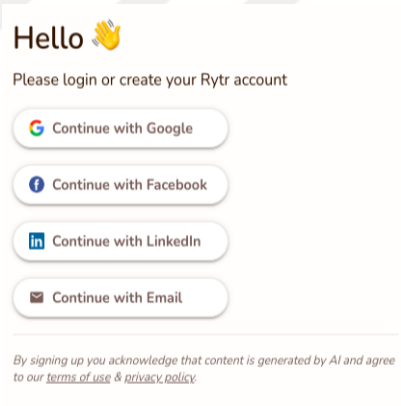
Giriş, yazma süreci (dil, ton, kullanım durumları, giriş, varyantlar, yaratıcılık düzeyi, çıktı, oluşturulan içeriği ekle), düzenleme süreci (genişletmek, kısalt, yeniden ifade, ekle, paragraf, Ryting’e devam et, intihal, biçimlendirme okunabilirlik puanı, özel kullanım durumları), Belgeler ve iş akışı (yeni belge, belge başlığı, belgeyi sil, belgeleri ve klasörleri taşı, favori belgeler, belgeleri dışa aktar), Tarayıcı uzantısı (uzantı kurulumu, uzantı kullanımı), Entegrasyonlar (Semrush), hesap ve faturalandırma (kredi, faturalandırmayı yönetin ve

güncelleyin, istatistikler, fiyatlandırma, tasarruftan sınırsızca yükseltme, profil, takım, ayarlar, ödüller, ortaklık programı, hesap, parolanızı mı unuttunuz, şifre değiştir, değişim e-posta, hesabınızı sıfırlayın) ve sıkça sorulan sorular bulunmaktadır.



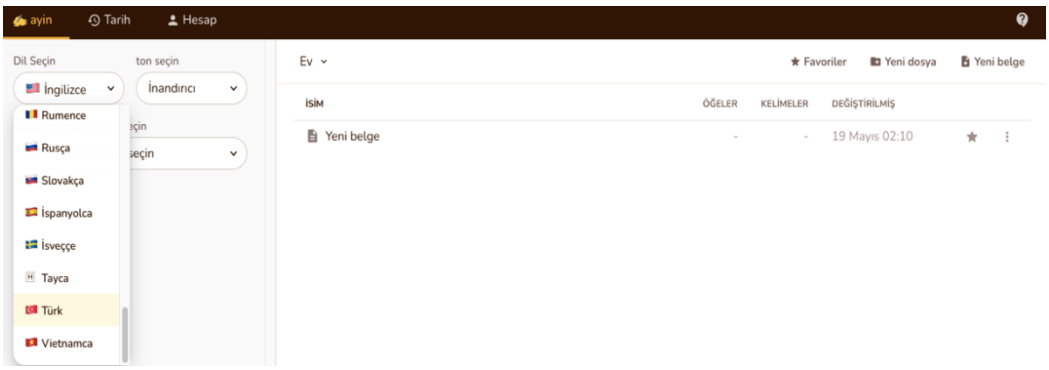
Şekil 99. Rytr uygulaması ile ilgili haberler

Şekil 99'da "Ne var ne yok" bölümünde Rytr ile ilgili en son haberler, duyurular ve özellik güncellemeleri hakkında yazılar bulunmaktadır.



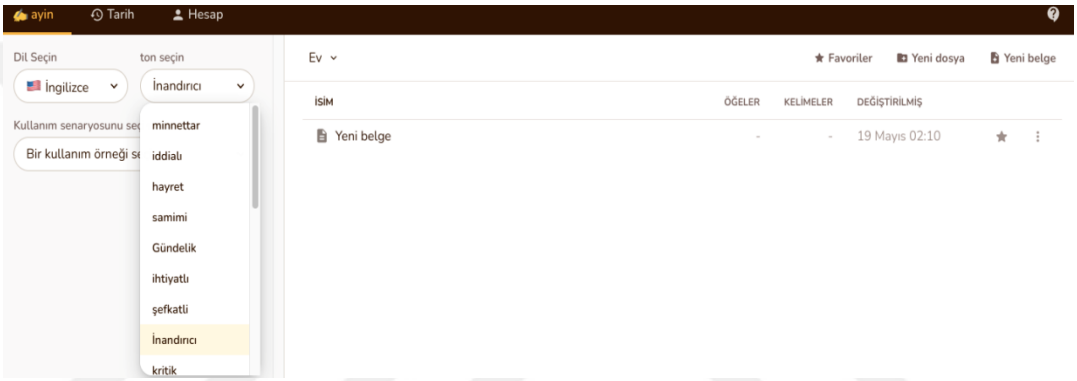
Şekil 100. Rytr uygulamasına giriş

Şekil 100'de Rytr uygulamasına giriş yapılması için üye olmak gerekmektedir.



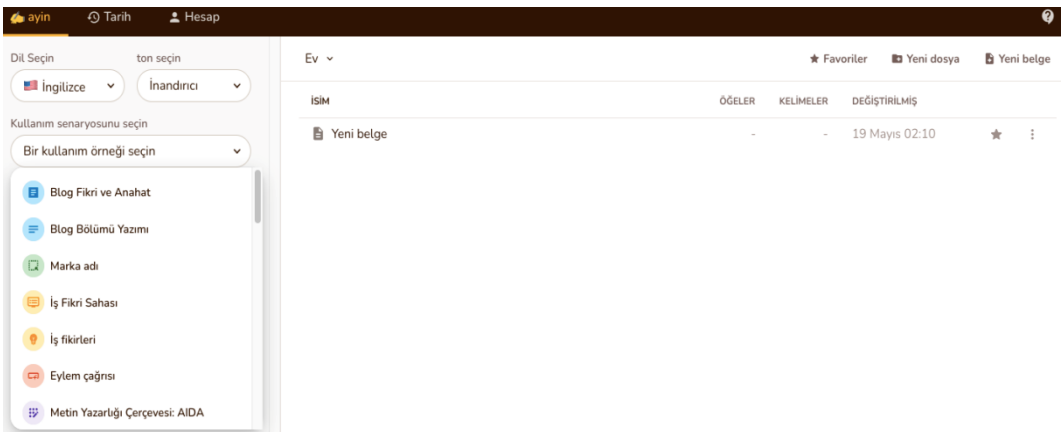
Şekil 101. Rytr uygulamasında dil seçimi

Şekil 101'de Rytr bölümünde önce dil seçimi yapılır. Türkçe bulunmaktadır.



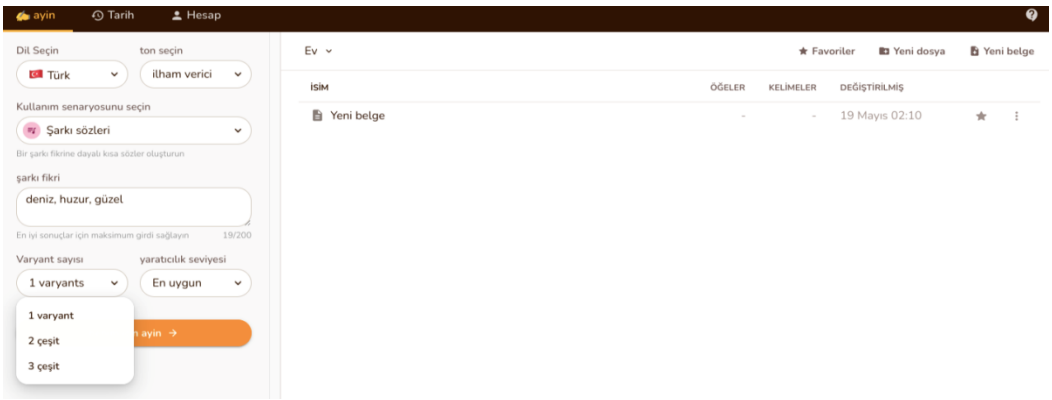
Şekil 102. Rytr uygulamasında ton seçimi

Şekil 102'de ton seçimi yapılmaktadır. Minnettar, iddialı, hayret, samimi, gündelik, ihtiyatlı, şefkatli, inandırıcı, kritik, ciddi, hevesli, resmi, eğlenceli, mütevazı, nükteli/komik, bilgilendirici, ilham verici, neşe dolu, tutkulu, düşünceli, acil, endişeli gibi ton seçimleri bulunmaktadır. Bu seçimle metnin tavrı, ruh hali oluşturulabilmektedir.



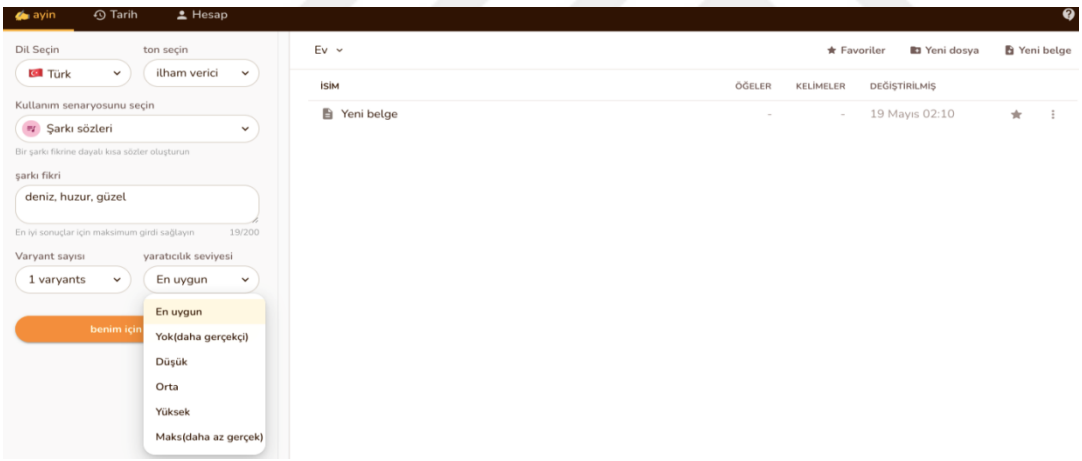
Şekil 103. Rytr uygulamasında kullanım senaryoları

Şekil 103’te kullanım senaryoları yukarıda yazılmıştır. Bu metnin ne ile ilgili olduğu bu seçimle belirtilmiştir.



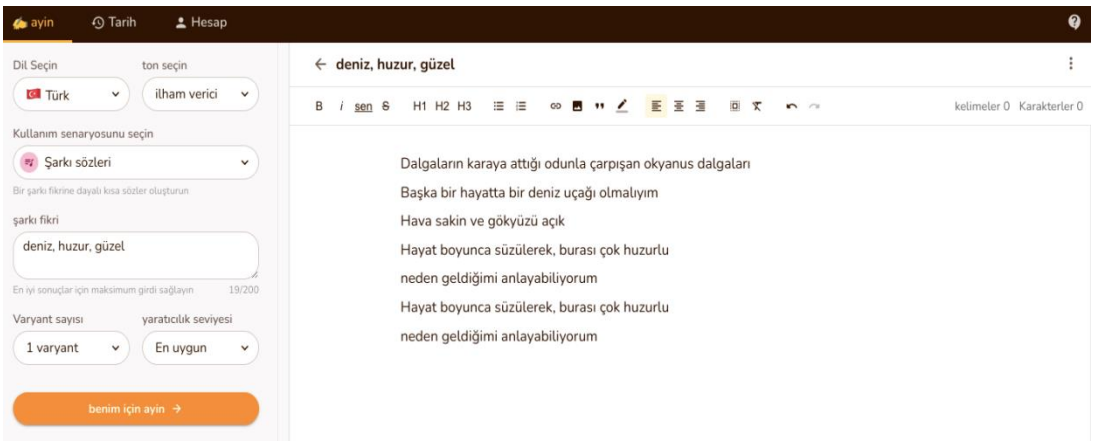
Şekil 104. Rytr uygulamasında varyantlar

Şekil 104’te seçimden sonra yeni bir alt kutu açılmıştır. 200 harfe yakın içerikte bulunması gereken anahtar kelimeler veya istenilen kelimeler yazılabilmektedir. Daha sonra varyant sayısı seçilmektedir. Toplam 3 varyant bulunmaktadır.



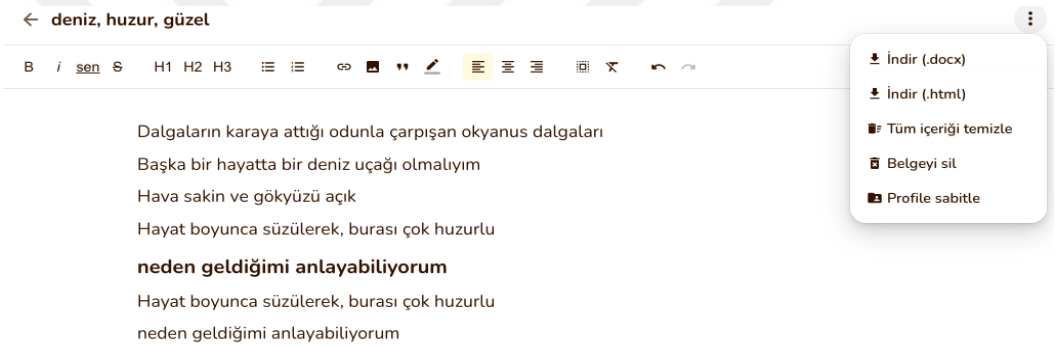
Şekil 105. Rytr uygulamasında yaratıcılık seviyesi

Şekil 105’te yaratıcılık seviyesi de belirlenmelidir. En uygun, yok (daha gerçekçi), düşük, orta, yüksek, maks (daha az gerçek) seçeneklerinden biri seçildikten sonra benim için Rytr tuşu işaretlenmelidir.



Şekil 106. Rytr uygulamasında ortaya çıkan şarkı sözleri örneği

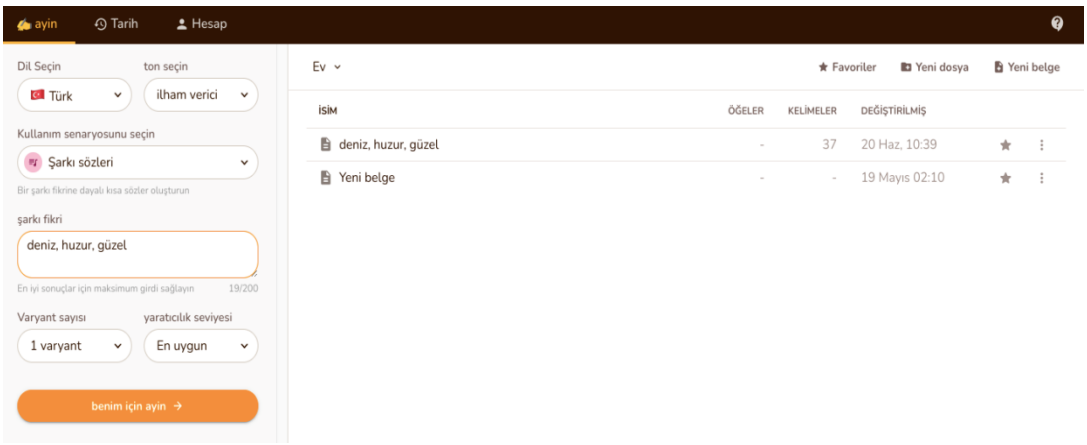
Şekil 106'da ortaya istenilen nitelikte metin yapay zekâ ile otomatik olarak oluşturulmuştur. Burada çıkan metin düzenlenebilmektedir, özellikler değiştirilip tekrar Rytr oluşturulabilmektir.



Şekil 107. Rytr uygulamasında biçimsel düzenleme

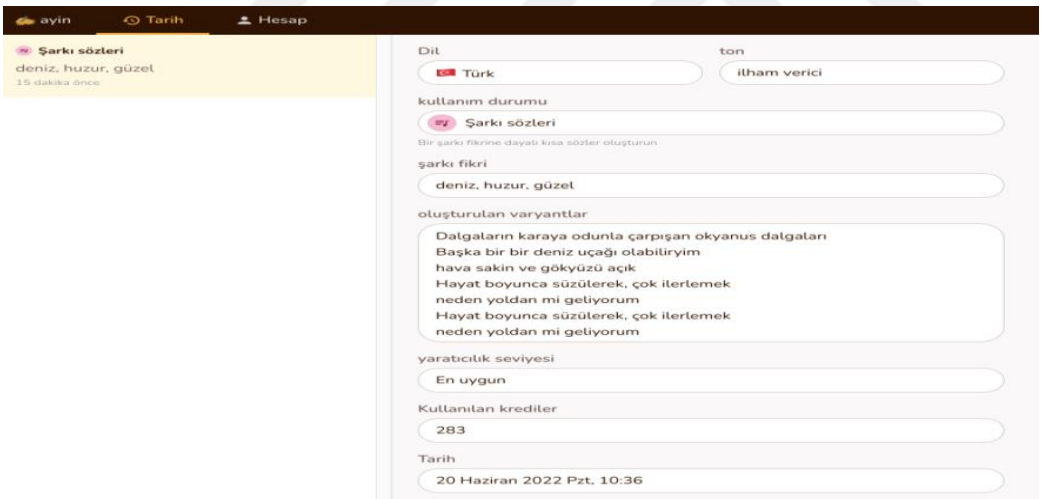
Şekil 107'de kelimeleri koyu yazma, italik, altı ve üstü çizili, 3 yazı tipi, maddeli ve sıralı liste, link ekle, yazıya uygun görsel ekleme, alıntı, metni vurgula, metni sağa, sola ve ortala, hepsini seç, biçimlemeyi temizle, geri ve ileri alma gibi Office programlarına benzer bir sistem olduğu görülmektedir.

Tüm bu düzeltmeler yapıldıktan sonra sağ üst köşedeki üç noktaya tıklanır. İndir (.docx ve .html), tüm içeriği temizle, belgeyi sil, profile sabitle bölümleri bulunmaktadır.



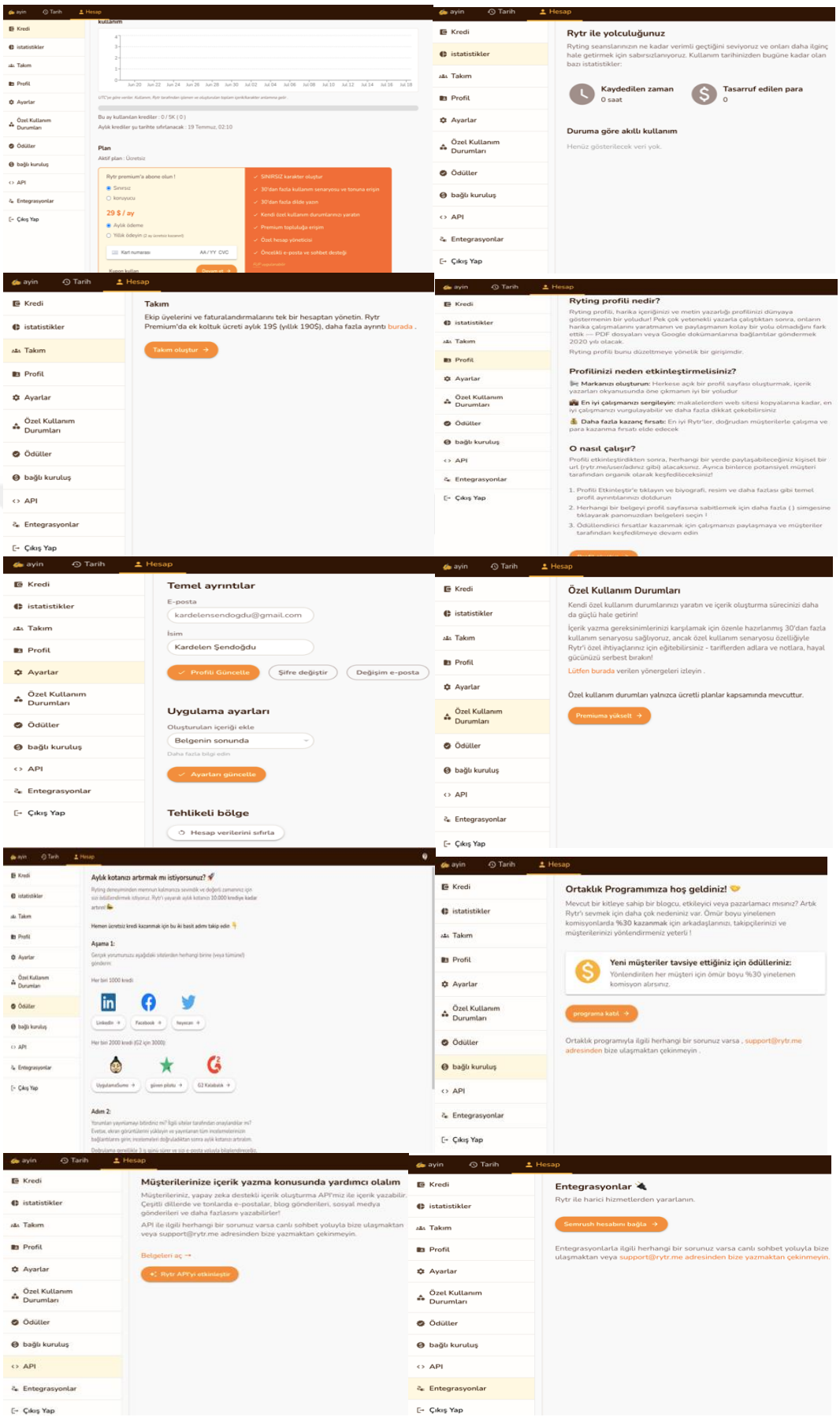
Şekil 108. Rytr uygulamasında kayıt

Şekil 108'de yazılan metin otomatik olarak kaydedilmiştir. Belge favoriler bölümüne eklenebilir ya da yeni dosya veya yeni belge açılarak isim verilip yeni bir yazma veya düzenlemeler yapılabilmektedir. Favorilere eklemek için metnin yanındaki yıldız tuşu işaretlenir. Yazılan metnin yanındaki üç noktaya tıklandığında başka klasöre taşı, sil veya profile sabitle tercihleriyle şekillendirilmektedir.



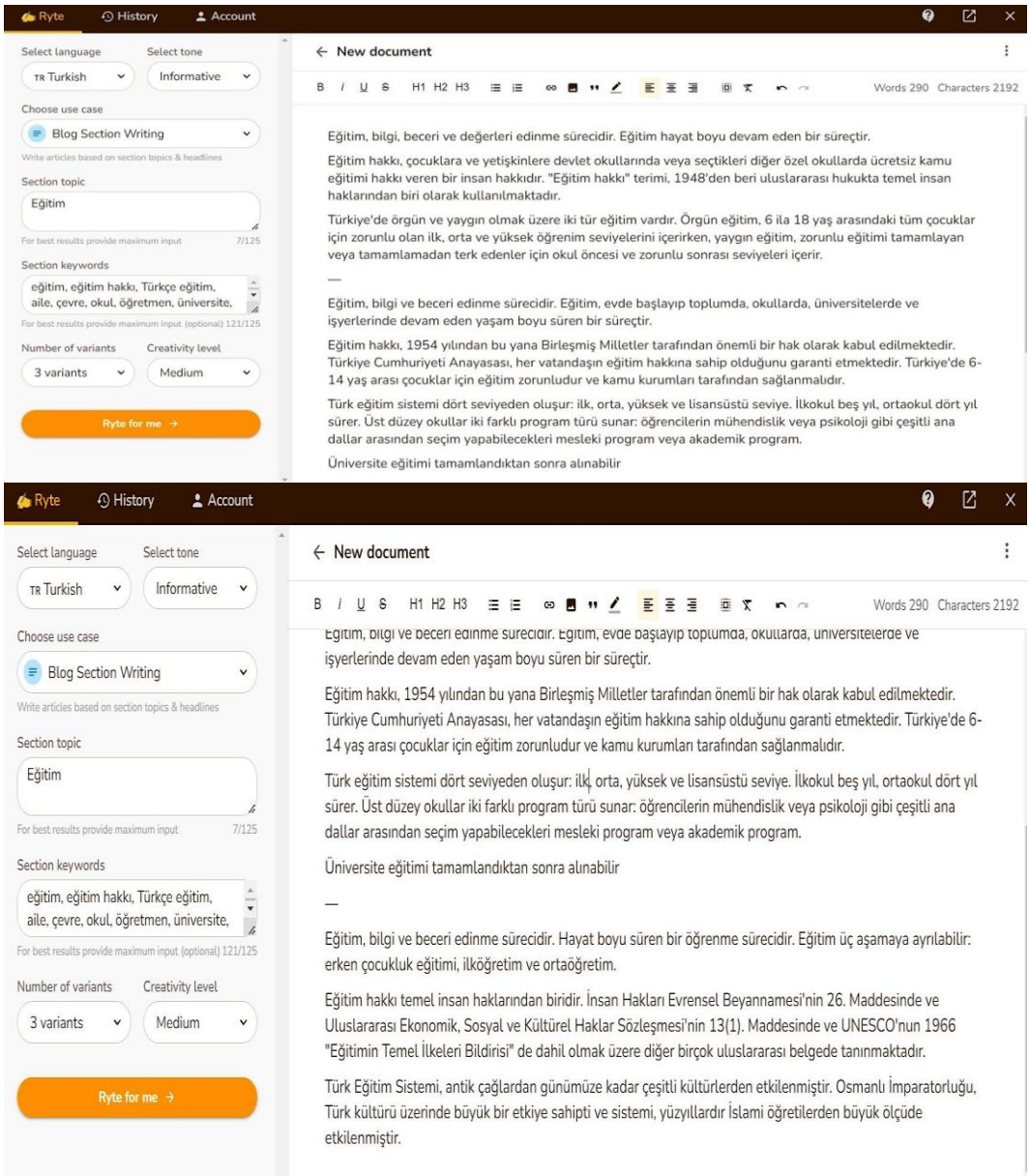
Şekil 109. Rytr uygulamasında Tarih bölümü

Şekil 109'da Tarih bölümünde yapılan çalışmaların ne zaman yapıldığı hakkında bilgiler verilmektedir. Ayrıca kullanılan kelime sayısı, yapılan tercihler, saat vs. gibi bilgiler de görülmektedir.



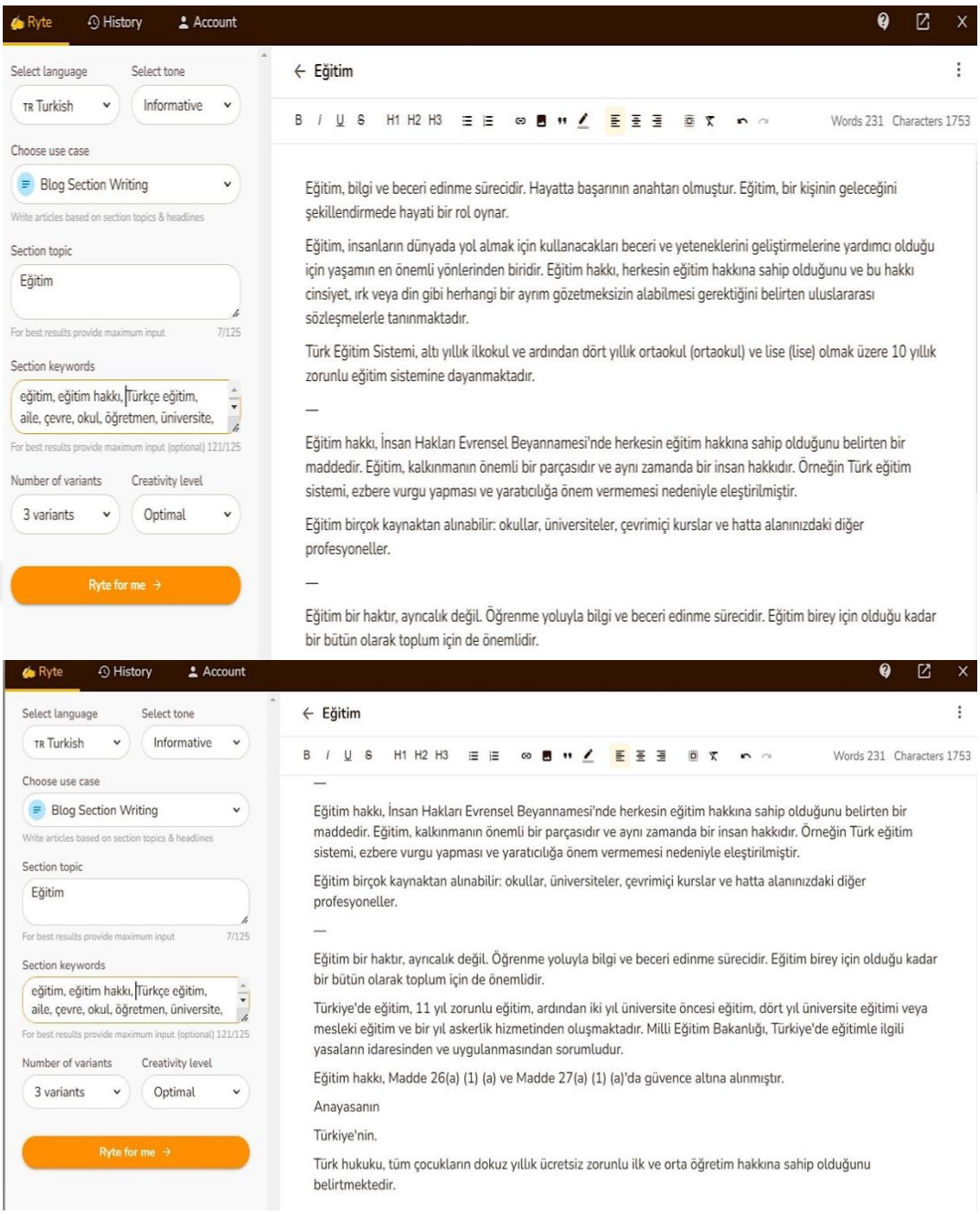
Şekil 110. Rytr uygulamasında Hesap bölümü

Şekil 110’da Hesap bölümünde kredi, istatistikler, takım, profil, ayarlar, özel kullanım durumları, ödüller, bağlı kuruluş, API, entegrasyonlar ve çıkış yap bölümleri bulunmaktadır.



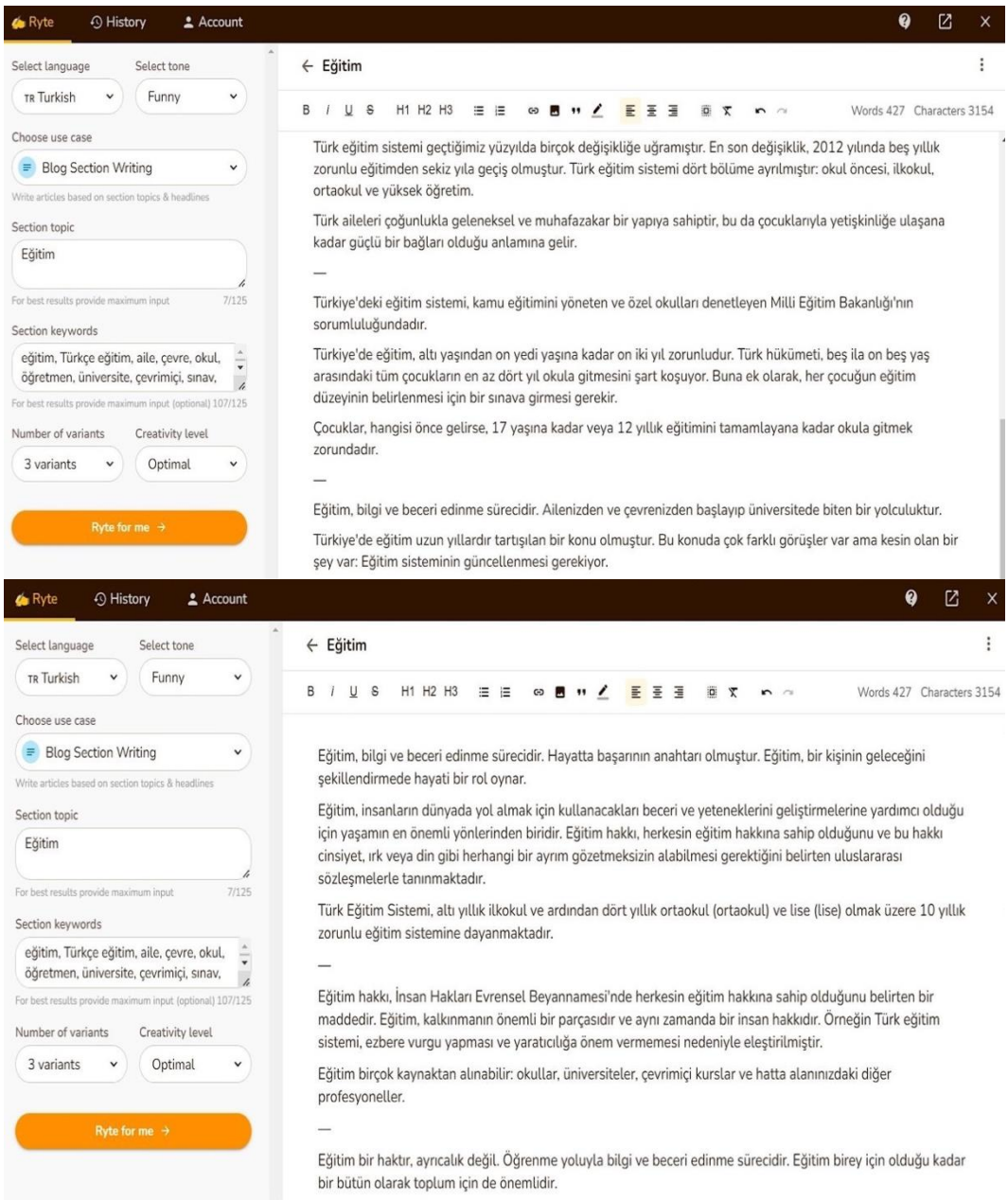
Şekil 111. Rytr uygulamasında bilgilendirici metin örneği

Bu uygulama için daha önce Mindmeister uygulamasında zihin haritası oluşturulmuştur. Eğitim konusu seçilmiştir. Şekil 111’de blog yazısı, bilgilendirici metin, 3 varyant, orta seviye seçilmiştir.



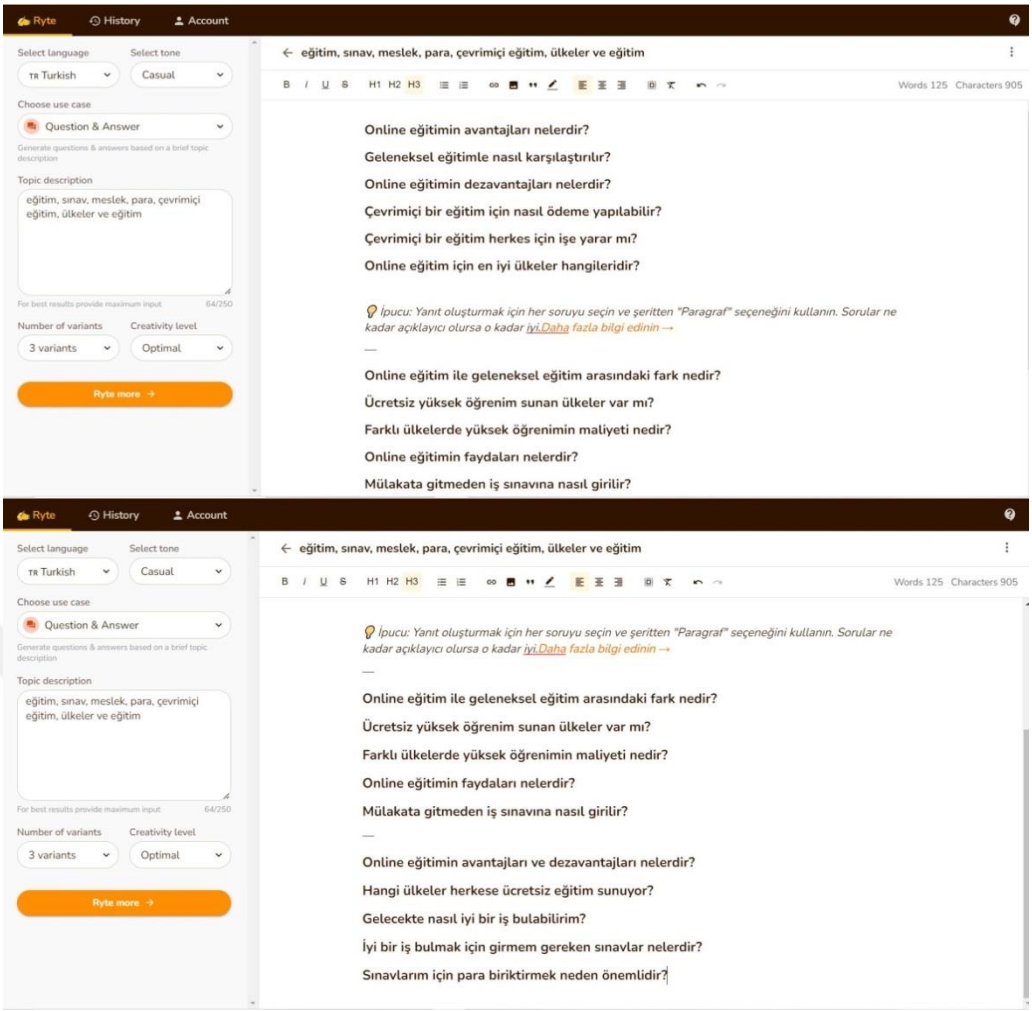
Şekil 112. Rytr uygulamasında bilgilendirici en uygun içerik metin örneği

Şekil 112'de daha sonra çıkan metinde orta yerine en uygun içerik tercihi yapılmıştır. Metinde değişim olduğu gözlemlenmiştir.



Şekil 113. Rytr uygulamasında bilgilendirici ve eğlenceli metin örneği

Şekil 113'te uygulamadan aynı metni eğlenceli bir metne çevrilmesi istenilmiştir.



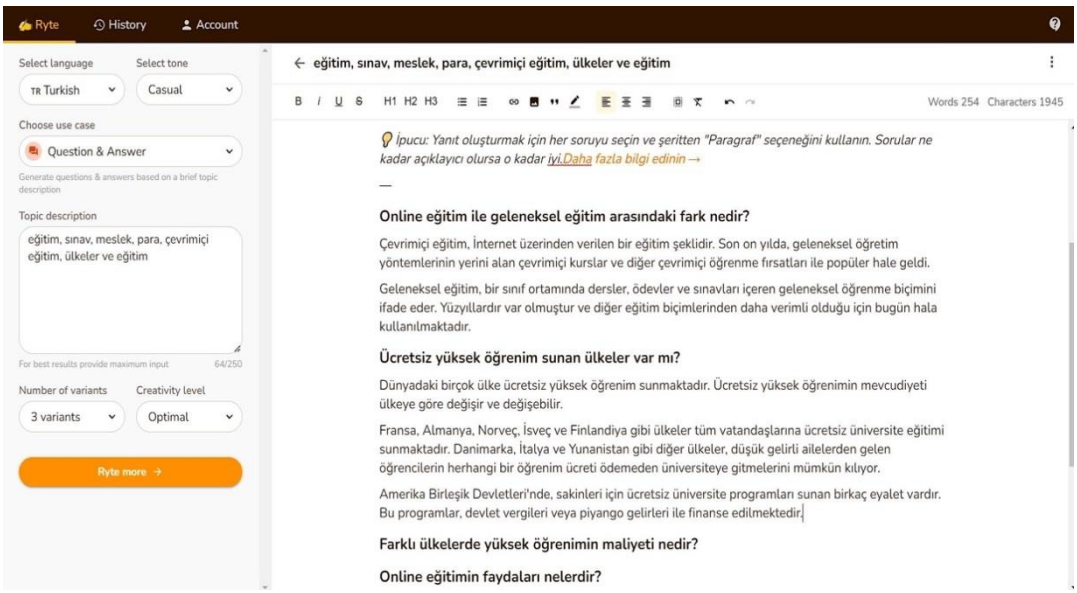
Şekil 114. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma soruları örneği

Şekil 114'te konuyla ilgili konuşma sorularının hazırlanması için eğitim konuları, gündelik, soru cevap, 3 varyant ve en uygun bölümleri seçilmiştir. Konuşma soruları oluşturulmuştur.



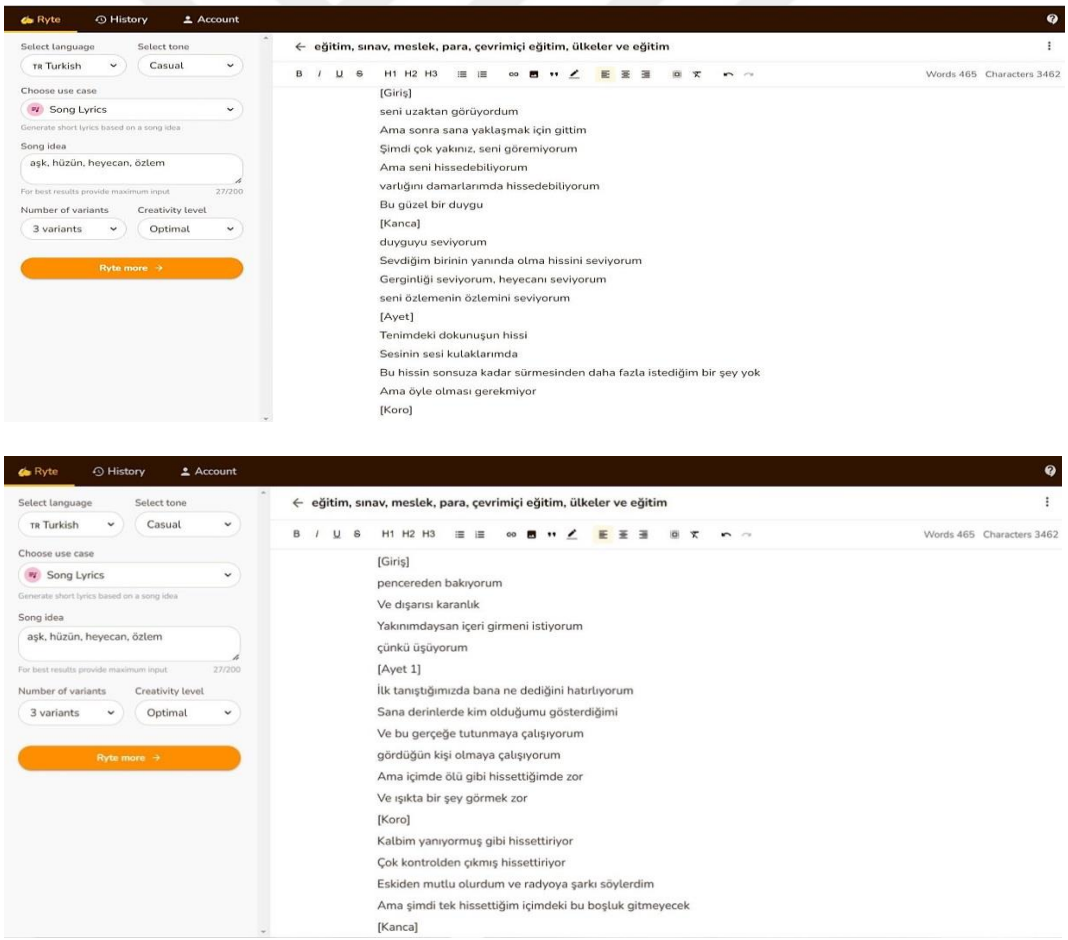
Şekil 115. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma sorularının otomatik cevapları

Şekil 115'te soruların yanıtlarının da otomatik olarak oluşturulması istenirse "paragraf" seçeneği kullanılmalıdır. Sorular ne kadar açık yönergelerle oluşturulursa gelecek cevabın da o kadar iyi olabileceği uygulamada belirtilmiştir. Sorular seçilip paragraf tuşuna basılmıştır.



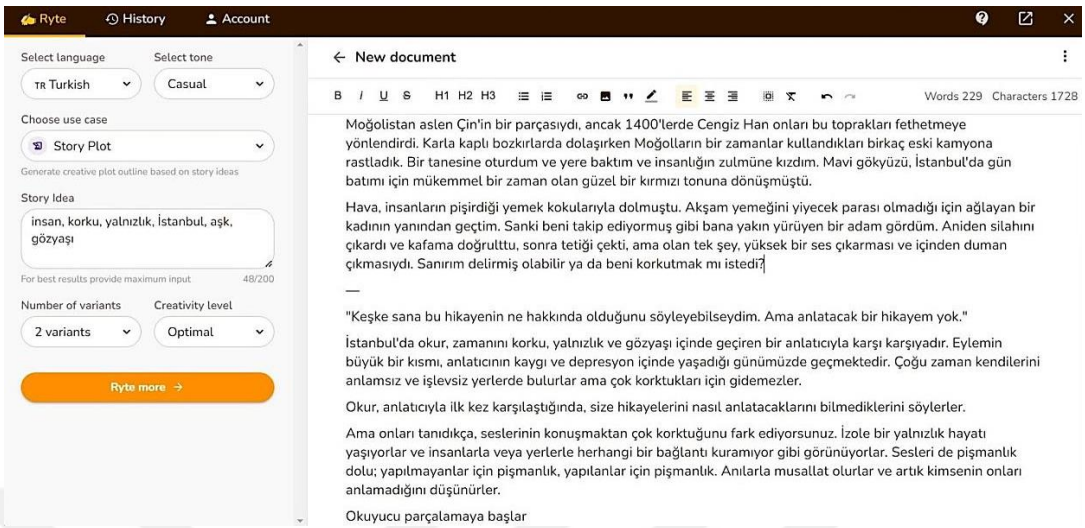
Şekil 116. Rytr uygulamasında eğitimle ilgili konuşma sorularının cevapları

Şekil 116'da cevapların genel olarak uygun olduğu düşünülmektedir.



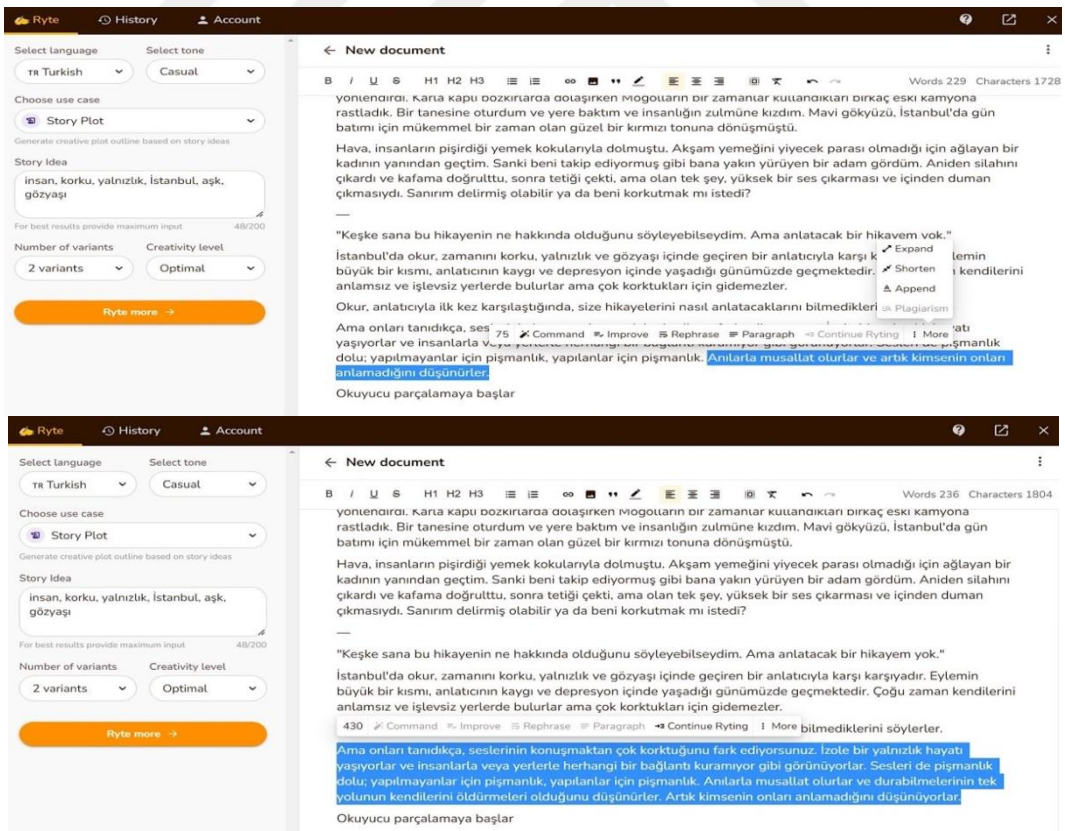
Şekil 117. Rytr uygulamasında şarkı sözleri örneği

Şekil 117’de şarkı sözleri veya şiir üretilmesi için tür, konu, anahtar kelimeler, varyant, gündelik mod ve en uygun seçenekleri seçilmiştir.



Şekil 118. Rytr uygulamasında hikâye örneği

Şekil 118’de hikâye metni için hikâye oluşturma, gündelik, anahtar kelimeler, 2 varyant ve en uygun seçenekleri seçilmiştir.



Şekil 119. Rytr uygulamasında hikâye genişletme örneği

Şekil 119’da oluşan hikâyede seçilen bir cümle beğenilmezse silinebilir ya da yeniden ifade edilebilmektedir. Cümle seçildiğinde harf sayısı, sihirli,

geliştirme, yeniden ifade, paragraf, Ryting'e devam et, daha fazlası (genişletmek, kısalt, ekle, intihal) tercihleri yapılabilmektedir. Hikâye bölümünde genişletilmiş cümle örneği görülmektedir.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Öğrenciler ve öğretmenler bu uygulamaları kullanırken teknolojik aletleri ve uygulamaları kullanma becerileri artmaktadır. Mindmeister uygulamasında zihin haritaları yapılarak öğrencilerin bildiği kelime sayısı şekillenmiştir. Bu kelimeler kendi aralarında da sınıflandırılabilmektedir. Her seviye için uygun olduğu düşünülmektedir. Ücretli kullanıldığında kelimelere görseller de eklenebilir, bilgisayara haritalar indirilebilir ve kelime sözlüğü olarak kullanılıp öğrencilerle paylaşılabilmektedir. Ayrıca kelimeler özel olarak renklendirme yapılabilir ve böylece akılda kalıcılığı arttırılabilmektedir. Yazma becerisi öğrenciler tarafından zorlanılan bir beceri olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin kendi ana dillerinde bile bazı konular hakkında hiçbir fikre sahip olmadıkları duyulmuştur. Rytr uygulamasıyla birlikte bu sorunun biraz olsun önlenebilmesi düşünülmektedir. Rytr uygulaması, öğrencilerin yazdığı kelimelerle istedikleri şekilde metinler oluşturması yazmadan önce kolaylık sağlamaktadır. Yazma ödevlerinde Padlet uygulaması da sınıflarda denenmiştir. Özellikle Online eğitimle beraber yazmalar Word hâlinde yazılarak gelmeye de başlanılmıştır. Sınavlarda da ya kâğıda ya da sistem içerisinde bilgisayardan yazılarak istenmiştir. Tüm bunlarda öğrenciler tarafından yazılan metinlerde çeviri, kopyala yapıştır tarzında seviyelerinin üstünde yazılar kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu uygulama sayesinde öğrencilerle beraber hazır sınırlı metinler oluşturularak öğrencilerin bu metinlerden ilham alarak kendilerinin yazması istenmektedir. Uygulamanın çeşitli türlerde olması yazma becerisinin farklı alanlarda ilerleme avantajı sağlamaktadır. Konuşma sınavlarında bazen hem öğretmenler hem de öğrenciler soru cevap tarzlarında sıkıntıya düşmektedir. Uygulama sayesinde farkı soru türleri hazırlanır, cevapları verilir. Bu metinlerin benzersiz ve alıntı olmaması yazma açısından öğrencilerin yaratıcılıklarının artması düşünülmektedir. Şiir, hikâye, blog yazısı, şarkı sözleri vb. gibi türler hakkında daha iyi bilgi sahibi olunabilmektedir. Ayrıca uygulamada Türkçe dil seçeneği bulunmaktadır. Uygulamanın ödüllü bir uygulama olması da kullanıcılar için bir avantajdır. Beğenilmeyen veya uzun bulunan cümleler kısaltılabilir ya da uygun görülmeyen ve kısa olan metinler genişletilebilir.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Mindmeister uygulamasında ücretli ve ücretsiz versiyonu arasında fazla sınırlılıklar olduğu görülmüştür, Ücretsiz versiyonunda 3 tane zihin haritası hazırlama hakkı verilmiştir. Ayrıca yapılan zihin haritasının sadece liste halinde indirilmesine izin verilmiştir. Bunun önüne geçilmesi amacıyla ekran görüntüsü alarak zihin haritalarının saklanması tavsiye edilmektedir. Uygulamada hazırlanan zihin haritası içeriden silinerek tekrar kullanımı yapılabilmektedir. Ancak daha önce hazırlanan zihin haritaları silinmektedir. Görsel ekleme gibi eklerin ücretsiz olması gerektiği düşünülmektedir.

Rytr uygulamasının ücretsiz versiyonunda çok sınırlı kelime kullanımı verilmiştir. Metinlerin uzunluğuna ve istenilen varyantlara göre kelime hakkı kullanılmıştır. Bu sebeple her bir hesap için çok sayıda metin oluşturulamamıştır. Farklı hesaplarla tekrar giriş yapılmaya çalışılması uygulama için büyük bir dezavantajdır. Ücretli kullanılması tavsiye edilmektedir. Bu uygulama öğrencileri ezbere ve hazıra, tembelliğe yönlendirdiği fikirleri tartışmaya açık bir konu olduğu düşünülmektedir. Uygulamanın bir diğer dezavantajı oluşan metinler seviyelere uygunluğu açısından sıkıntı olabilmektedir. Çünkü uygulama Yabancılara Türkçe Öğretimi amacıyla hazırlanmamıştır. Bu yüzden oluşan metinler düzeltilebilir ve tekrar uyarlanabilir. B1 hatta B2 ve C1 seviyeleri için daha uygun olduğu düşünülmektedir. Temel seviye için uygun görülmemiştir. Bu uygulamada metin hazırlanırken Türkçe dil seçeneği bulunmaktadır. Fakat uygulama dili İngilizce'dir.

- **Ölçme ve Değerlendirme:**

Mindmeister uygulamasında kelimeler veya cümleler belirlendikten sonra öğrencilere verilen konulara, temalara göre yazma çalışmaları yapılabilmektedir. Öğrencilerin ortak tema kavramını öğrenmeleri istenmiştir. Öğrencilere örnek konular verilebilmektedir. Örneğin; Emir Kipi'nde çevrelerinde duydukları kurallar yazmaları istenebilmektedir. Kütüphanede sessiz olun, sarı çizgiyi geçmeyin vb. cümleler; meyveler, sebzeler, ulaşım araçları, aile vb, gibi konularda önce onlardan duyulan kelimeler öğretmen tarafından yazılır. Sonra denilmeyen kelimeler ve cümleler öğretmen tarafından eklenebilir. Bilinenden bilinmeyene doğru gidilir. Ya da öğrencilere boş bir Mindmeister sayfası verilir onlardan yazmaları istenebilir.

Rytr uygulamasıyla beraber öğrencilerin seçmiş olduğu konular yapay zekâ tarafından hazırlanır. Çıkan metinler öğretmen tarafından incelenir ve öğrencilerden o yazıları kullanarak kendi metinlerini oluşturmaları istenir. Ya eğitimle ilgili bilgilendirici metinler ya aşk ile ilgili şarkı sözleri ya da hikâye oluşturma yapılabilir. Ortaya çıkan bu metinlerin devamını öğrencilerin getirmesi istenebilmektedir. Bu uygulamadaki soru cevap sayfası sınavlarda veya sınıfta pratik yapılması açısından öğrencinin bilgisi ölçülebilmektedir. Bazen öğretmenler de farklı soru üretme açısından yetersiz hissedebilmektedir. Bu sayede hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından konuşma yapıldıktan sonra cevaplara bakılabilir ve bu cevaplar hakkında farklı sorular türetilebilmektedir.

Etkinlik 4: Her Karanlık Bir Aydınlıktır/Karalama Metinler

Kullanılan Uygulama Adı: Blackout Poetry Maker

Düzeyi: B2-C1

Öğrenme Alanı: Okuma-Yazma

Amaç: Öğrenciler bu uygulamayla beraber yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebilir. Cümle kurarken aradaki bağlamı daha iyi fark edebilir. Bir metnin içinden yeni bir metin türetebilir. Edebi türler hakkında bilgi sahibi olabilir.

Süre: 90 dk (2 ders saati)

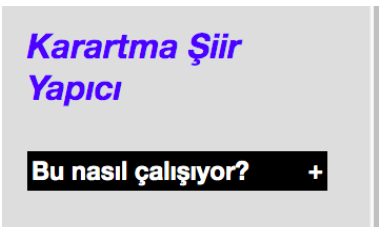
Hazırlık Aşaması: Öğrenciler derse gelmeden önce beğendikleri bir metni, şiiri ya da bir şarkı sözünü bulmaları istenebilir. Bu metinleri evde veya sınıfta okuyup bilmedikleri kelimeleri öğretmenlerine sorabilirler ya da evde kendileri not alabilir. Seçtikleri bu eserleri öğretmene önceden göstermeleri gerekir. Öğretmen içeriği seviyeye ve sınıf ortamına uygun bulursa öğrenciye onay verilmelidir. Öğrencilere bu metinleri sınıfa hem Word dosyası olarak hem de bir çıktı alarak getirebilir. Öğrencinin bu uygulama için akıllı telefon, bilgisayar veya tablet getirmesi gerekmektedir.

Uygulama Sırası (Yönerge): Tüm bu hazırlıklar yapıldıktan sonra uygulamanın internet sitesine giriş yapılmalıdır. https://blackoutpoetry.glitch.me/ sayfasına girdiğiniz zaman karşınıza bu sayfa çıkacaktır.



Şekil 120. Blackout Poetry Maker uygulamasının ana sayfası

Şekil 120'de sitenin dili İngilizce'dir. Otomatik Türkçe çevirinin olması gerekmektedir. Sayfada örnek 3 metin bulunmaktadır.



Şekil 121. Blackout Poetry Maker uygulamasının kullanımı hakkında bilgi

Şekil 121'de "Bu nasıl çalışıyor?" adlı başlığa tıkladığınızda size yardımcı olacak bazı bilgiler vardır. Karartma şiiri, mevcut bir metnin bölümlerinin renklendirilmesiyle yapılır, böylece yalnızca seçilen kelimeler görünür kalır ve bir şiir oluşturulur.

Bu aracı kullanmak için örneklerden bir metin seçebilir veya kendi metin kaynağınızı özel metin alanına yapıştırabilirsiniz. Seçtiğiniz metin sağdaki büyük kutuda görünecektir.

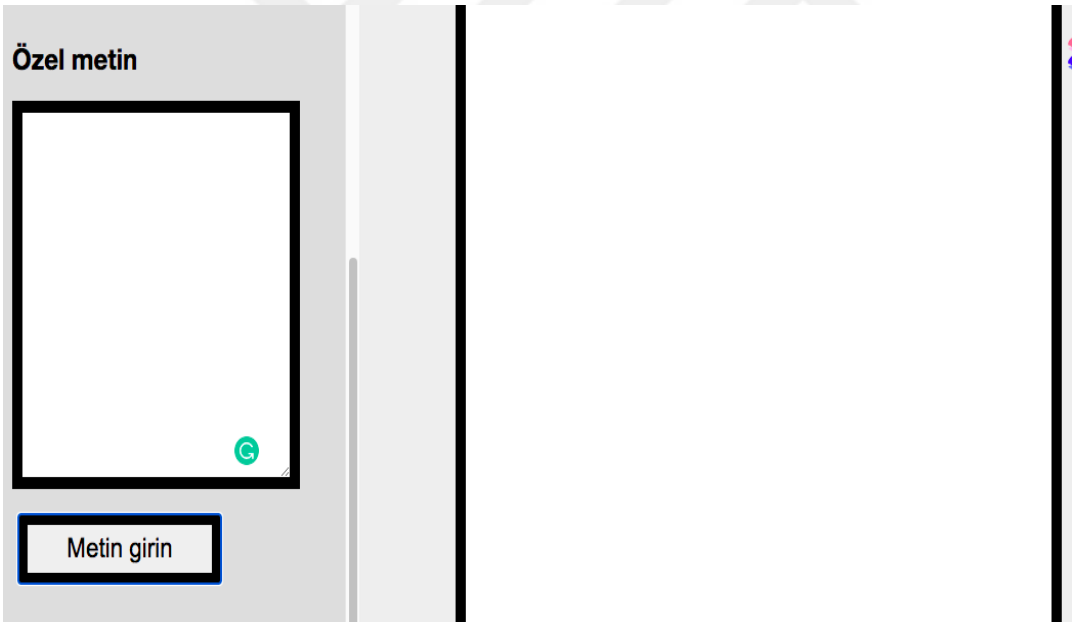
Fareniz veya dokunmatik ekranınız ile, metinden saklamak istediğiniz kelimeleri seçin ve hazır olduğunuzda karartma düğmesine basın.

Sonucu bir resim olarak kaydetmek istiyorsanız, belki tercih ettiğiniz sosyal ağınızda yayınlamak için aşağı kaydırın ve resim olarak Render'a basın. Ardından görüntüyü doğrudan cihazınıza kaydedebilirsiniz.



Şekil 122. Blackout Poetry Maker uygulaması ile ilgili sitedeki örnek 3 metin

Şekil 122'de örnek metinleri seçtiğinizde ekranınızda o eserle ilgili bir sayfa açılacaktır. Öğrenciler bu metinlere tıklayarak çalışma yapmadan önce bir fikir sahibi olabilmektedir.



Şekil 123. Blackout Poetry Maker uygulamasında boş metin kutusu

Şekil 123'te öğrenciler daha önceden seçtikleri metni Word sayfasından kopyalayıp özel metin bölümüne yapıştırabilir. B2 veya C1 seviyesine uygun uzunluktaki metinler sistem tarafından kabul edilmektedir. Özel metin bölümüne yazdıktan sonra metin girin kısmını tıklayın. Tıkladıktan sonra metin karşınıza çıkacaktır. Metni yapıştırırken İngilizce çevirinin açık olması tavsiye edilmektedir. Kelimeler yanlış çeviriden dolayı metnin anlam bütünlüğü kaybolabilmektedir.



Şekil 124. . Blackout Poetry Maker uygulamasında kullanılan şiir örneği

Şekil 124'te ilk kopyala yapıştır yapıldığında eğer metin bir şiir veya bir şarkı sözüyse özel metin kısmından araya öğrenci ya da öğretmen tarafından boşluklar yapılmalıdır. Aksi hâlde şiir bir düzyazıymış gibi görünecektir. Mutlaka harf hataları, kelime arası boşluklar vs. düzeltilmelidir.



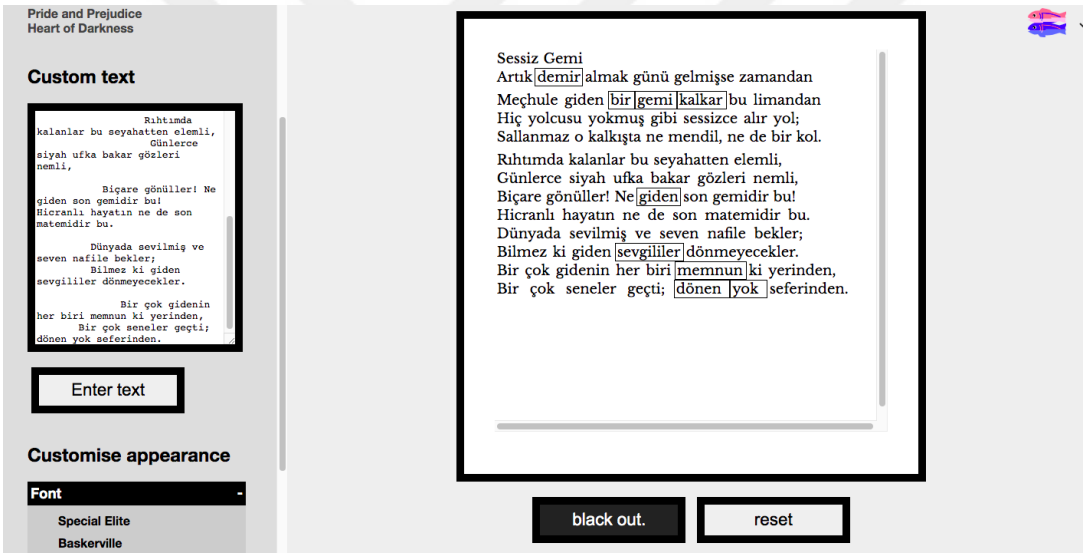
Şekil 125. Blackout Poetry Maker uygulamasında kullanılan şiir örneğinin biçimsel düzenlenmesi

Şekil 125'te örnek seçtiğimiz bir metni düzenledikten sonra anlamlı ve farklı cümleler kullanabileceğimiz kelimeler öğrenci tarafından seçilmelidir.



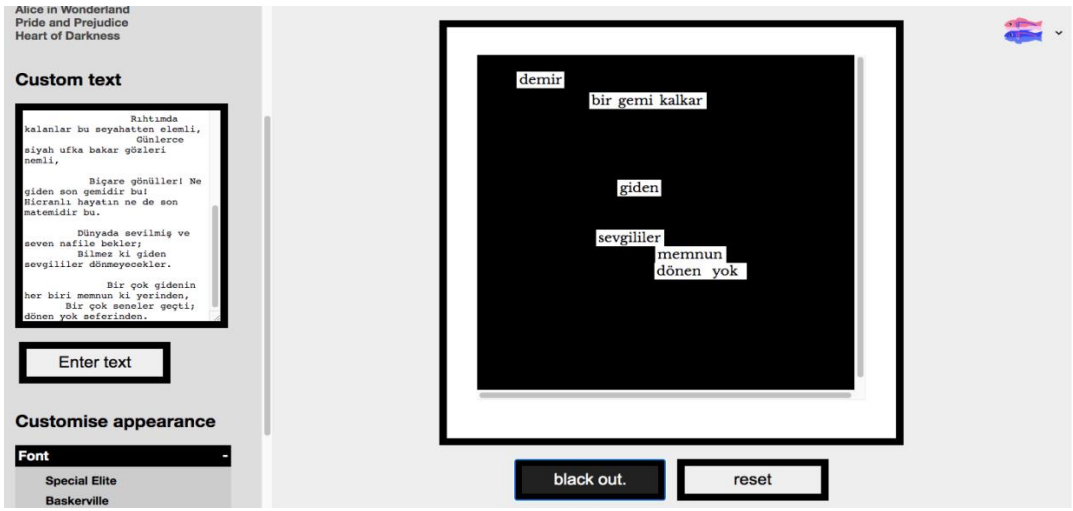
Şekil 126. Blackout Poetry Maker uygulamasında yazı çeşitleri ve boyutu düzenlenmesi

Şekil 126'da görünümünü özelleştir bölümünden yazı tipi ve boyutu kendi isteğinize göre tercih edilmektedir. 5 yazı tipi tercihi verilmektedir. Bu ayarları aşağıdaki görsele bakarak yapabilirsiniz.



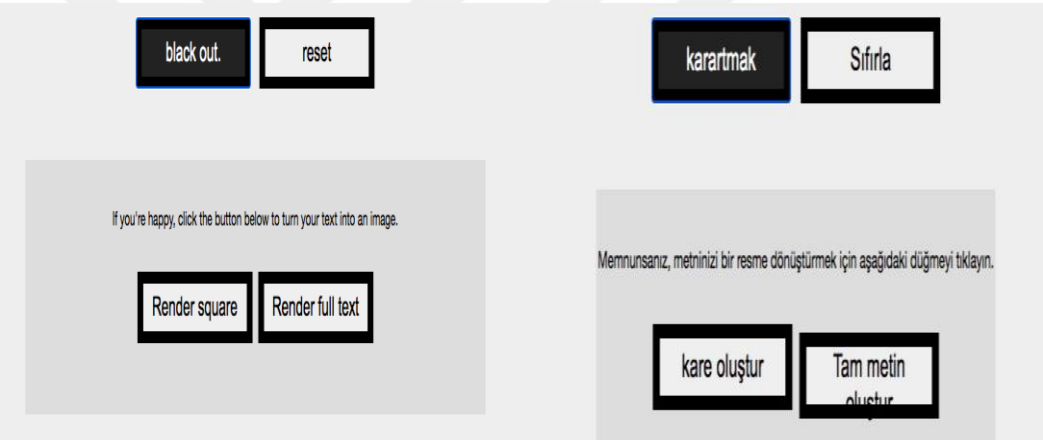
Şekil 127. Blackout Poetry Maker uygulamasında kelime seçimi

Şekil 127'de tüm bunlar yapıldıktan sonra mantıklı bir ilişki bulunan kelimeler cümle olacak şekilde seçilir. Bu kelimeleri üzerine tıklayarak seçebilirsiniz. Kelimeler seçildikten sonra karartmak (black out) tuşuna basılmalıdır. O kelimeler hariç tüm sayfa kararacaktır.



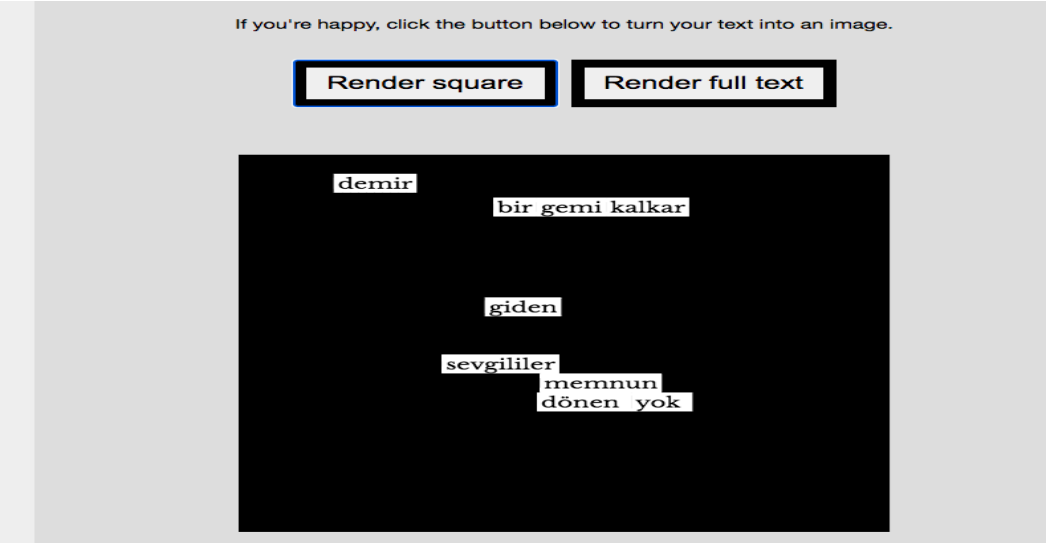
Şekil 128. Blackout Poetry Maker uygulamasında kararan kelimeler

Şekil 128'de kararan kelimelerde bir hata olduğunu düşünüyorsanız reset (sıfırla) tuşuna bastığınızda kelimelerin seçili olmadığı eski sayfaya dönecektir.



Şekil 129. Blackout Poetry Maker uygulamasında hazırlanan metnin ekran görüntüsü alma tercihleri

Şekil 129'da tüm bu işlemlerden sonra sadece o sayfanın ekran görüntüsünü almak isterseniz render square (kare oluştur) tuşuna basılmalıdır. Tüm sayfaları almak isterseniz render full text (tam metin oluştur) tuşu tıklanmalıdır.



Şekil 130. Blackout Poetry Maker uygulamasında hazırlanan metni kaydetme

Şekil 130'da metnin altında bu sayfalar kayıt olacaktır.

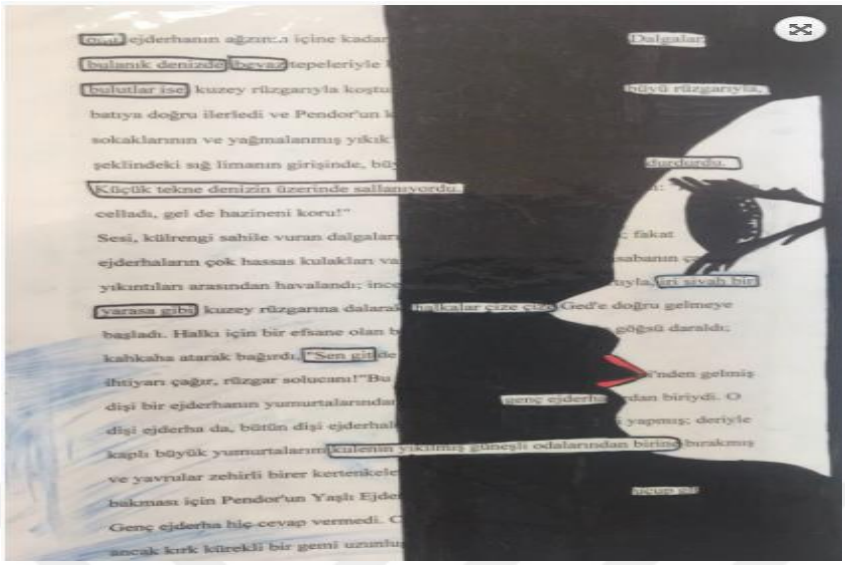
"Demir bir gemi kalkar. Giden sevgililer memnun, dönen yok." Bu şekilde bir cümle elde edilebilmektedir. Öğrenciler bu şekilde metinlerine uygun cümleler elde edebilmektedir. Öğrenciler daha önce çıktı aldıkları kağıtlara da kurşun kalemle boyayarak bu cümleleri elde edebilir. Ayrıca kağıtların üzerine öğrendikleri kelimeleri not ederek yazacakları yazma konusunda yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Öğrenciler ve öğretmenler bu uygulamaları kullanırken teknolojik aletleri ve uygulamaları kullanma becerileri artmaktadır. Ayrıca öğrencilerin kendi aralarındaki iletişimi daha eğlenceli bir ortama taşımaları öğrenmeyi arttıracaktır. Herkesin farklı bir metin seçmesi öğrenciler açısından çeşitlilik sağlamaktadır. Ayrıca bu uygulama sayesinde öğrenciler cümle kurmayı, eklerin doğru kullanımını fark edeceklerdir. Daha alt seviyelerde ders kitaplarındaki okuma metinleri kullanılarak öğrenciler bilmedikleri kelimeleri işaretleyebilir. Öğretmen hangi kelimelerin daha çok bilinmediği hakkında kendisi için notlar alabilmektedir. Öğretmen daha önceden kendisi bir metin hazırlayıp sınıfta bu uygulamayı bilgisayar ve projeksiyon yardımıyla yansıtıp en son öğretilmiş dil bilgisi kuralları olan cümleleri sınıfta öğrencilerle birlikte seçebilmektedir. Kararan ekran sayesinde öğrenci kelimeleri daha net bir şekilde görmüş olacaktır.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Bu uygulamanın Türkçe versiyonu bulunmamaktadır. Çeviri yaparken metindeki bazı kelimeler değişmektedir. Bu sebeple metin esnasında İngilizce komutların kullanılması gerekmektedir. Metin yapıştırıldıktan sonra metin düzeninde bozulmalar görülmektedir. Bu sebeple 5-10 dk. düzenleme ile uğraşılmaktadır. Bu süreç biraz öğretmenleri ve öğrencileri kısa süreli zorlayabilmektedir. Uygulamanın sade ve anlaşılır olmasının iyi olduğunu düşünülmektedir. Ama bu tek başına yeterli değildir. Bu sayfada kelimelerin üzerine tıklandığında manalarının da verilmesi istenebilirdi. Öğrenciler çalışmayı bitirdikten sonra öğrencinin göremediği cümleler otomatik olarak alt kısımda sıralanabilirdi. Ama öğrenci bitirmeden bu sayfanın açılması mümkün olmamalıdır. Ayrıca seçilen metinlerle ilgili bir video linki de eklenebilirdi. Örnek: Sessiz Gemi şiiri ile ilgili bir müzik ve şiir seslendirmesi ya da Yahya Kemal Beyatlı ile ilgili kısa bir biyografi eklenebilir. Böylece Türk kültürü hakkında yeni bilgiler öğrenilebilir. Yapılan cümlelerin fotoğraflarının kullanılan teknolojik araca indirilmesiyle ilgili bir çalışma yapılabilir. Böylece öğrenci gün içerisinde öğrendiği kelimeleri anlamlarıyla kaydetmiş olabilir. Ayrıca sitede sadece 3 renk (siyah, beyaz, gri gibi) Renkler biraz daha kelimelerin kolay, orta ve zor seviyelerine göre sınıflandırılabilir. Ayrıca beyaz boş bir sayfa da tasarlanıp yazma becerisi de aynı sitede devam ettirilebilir. Okuma metni, e kelimenin üzerine tıklandığı zaman telaffuz açısından sesli şekilde kullanımı da yapılabilir. Uygulamanın kendine özgü bir kelime hazinesi olması uygulamayı daha kullanılır ve popüler hâle getirebilirdi. Uygulamanın bir Türkçe öğretmeni tarafından da tekrar hazırlanması alanımıza daha çok katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Ölçme ve Değerlendirme: Kelimeler veya cümleler belirlendikten sonra konuya göre yazmalar yapılabilir. Öğrenci ortak tema kavramını öğrenmiş olmaktadır. Sessiz Gemi şiirinden hareketle gidip dönmeyen bir sevgiye C1 seviyesinde aşk temasına uygun bir mektup yazılabilir. Orada sevgilinin memnun olduğunu düşündükçe pişmanlıklarından bahsedebilir. Ya da bir yolculukla ilgili bir konu hakkında yazabilir. Seçtiği bazı kelimeler metnin başlığını da oluşturabilmektedir. Ayrıca kâğıt üzerinde resimler yaparak aşkı çağrıştıran kelimelere dikkat çekebilmektedir. Metin içinden metin üretmek okuma ve yazma

becerisi için çok faydalı olunacağı düşünülmektedir. Mektup, şiir, hikâye, deneme gibi edebi türlerin yazmada ortaya çıkması öğrencileri geliştirmektedir.



Şekil 131. Karalama metin ile ilgili bir örnek

(Bu görsel https://www.pevkolej.com/karart-ma-siirlerimiz-ecevde/ sitesinden alınmıştır.)

Etkinlik 5: Araçlar

Kullanılan Uygulama Adı: Classtools

Düzeyi: A2 ve üzeri

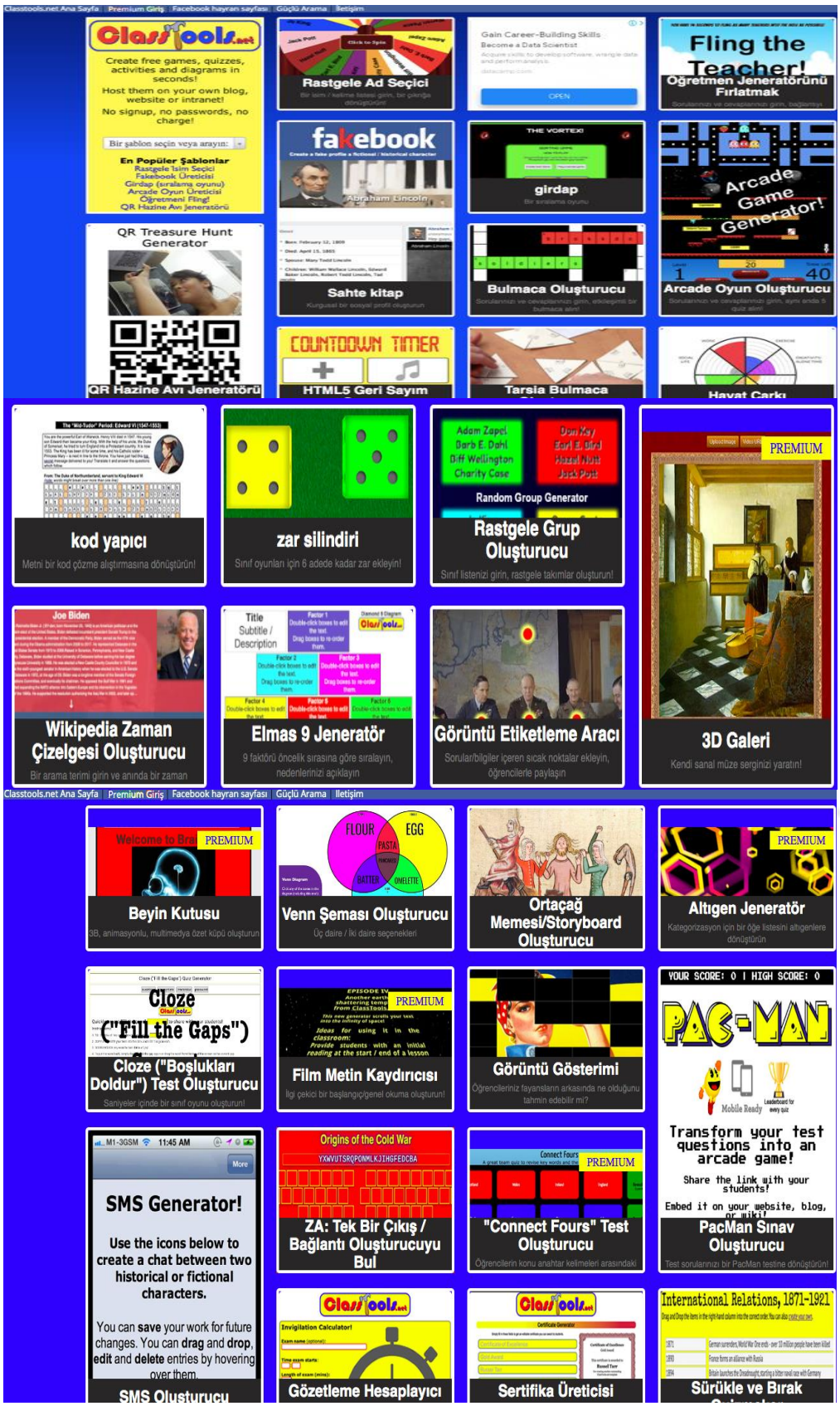
Öğrenme Alanı: Konuşma-Kelime Öğretimi- Okuma- Yazma

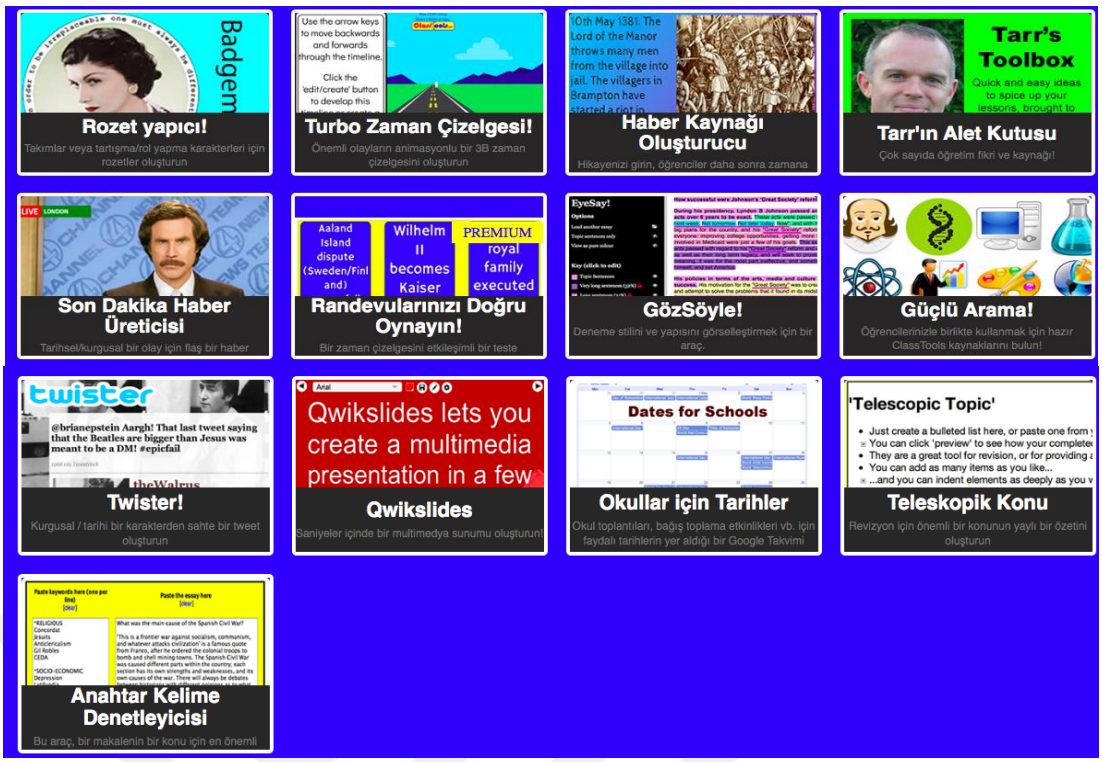
Amaç: Öğrencilerin bu uygulamadaki araçlar ile İşbirlikçi öğrenme yöntemi becerisi gelişmektedir. Sosyal medya araçları kullanarak yazma becerisi gelişmektedir. Kendini doğru bir şekilde tanıtır ve ilgi alanlarına göre paylaşım yapabilir. Edebi türler hakkında bilgi sahibi olabilir. Tarih ve zaman terimlerini iyi öğrenir. Teknolojinin getirmiş olduğu yeniliklerden haberdar olur. Türk şairler ve yazarlar hakkında bilgi sahibi olur. Kelime öğretimi ile bir kelimenin nasıl tanım yapılması gerektiğini keşfeder. Bulmaca çözme becerisini geliştirir. Haber metni yazma yeterliliğine ulaşabilir. Bilgilendirici metin türleri ile ilgili metinler okur. Soru-cevap çalışmalarında konuşma sınavları için hazırlık yapılır.

Süre: 45- 90 dk. (1-2 ders saati)

Hazırlık Aşaması: Uygulamada toplam 8 araç incelenmiştir. Rastgele seçici adlı uygulama için evde önceden konuya uygun sorular hazırlanmalıdır. Bu

sorular bu araç içerisine yazılmalıdır. Hazırlayan kişi tarafından şifre bir yere kaydedilmelidir. Fakebook uygulaması için önceden kurgusal karakterler düşünülerek bilgisayara veya telefona telif hakkı olmayan sitelerden kadın veya erkek profil fotoğrafları indirilerek kaydedilmelidir. Ayrıca paylaşım yapmak amacıyla beğendiğiniz video, yazı vb. belgeleri düşünebilir veya hazırlayabilirsiniz. Rastgele Grup oluşturucu aracını grup çalışmalarının hepsinde kullanabilirsiniz. Bunun için öncelikle etkinliğe katılacak öğrencilerin isimlerinin yazılması gerekmektedir veya hazır bir liste varsa kopyala yapıştır şeklinde sisteme yüklenmelidir. Görüntü etiketleme aracı için de önceden bu uygulamaya uygun fotoğraf veya belgenin önceden araştırılması gerekmektedir ve görsele uygun kelime veya şairlere ait sözlerin önceden bakılması tavsiye edilmektedir. Ayrıca seçtiğiniz linki de önceden bir yerde toplayabilirsiniz. ZA kelime oyunu öncesinde kelime temaları belirlenmelidir ve buna göre TDK'nin sitesine girilip bu tanımlar alınmalıdır. Seçilen kelimeler ve tanımları uygulama içerisine yazılmalıdır. QR hazine avı jeneratörü aracında sistemde öğretmenlere not yazmaktadır. Öğretmenin önceden hazırladığı soru/cevapları sisteme yüklemesi gerekmektedir. Soru/cevapları yüklerken sitedeki formüle göre yükleme yapılmaktadır. Ayrıca öğrencilerin QR kod okuyucu uygulamaları yoksa telefonlarına indirmeleri gerekmektedir ya da telefonun kamerasından okunabiliyorsa oradan kodlar okunmalıdır. Öğretmen soruların tek tek QR kodlarını çıktı alıp sınıfın bazı köşelerinde gizlemelidir. Son dakika haber üreticisi uygulamasında hangi konu hakkında haber yapılacağı düşünülmeli ve ona göre fotoğraf seçilmelidir. Wikipedia zaman çizelgesi oluşturucu uygulaması için herhangi bir ön hazırlık gerekmemektedir.


Classtools.net Ana Sayfa | Premium Giriş | Facebook hayran sayfası | Güçlü Arama | İletişim
Create free games, quizzes, activities and diagrams in seconds!
Host them on your own blog, website or intranet!
No signup, no passwords, no charge!
Bir şablon seçin veya arayın:
En Popüler Şablonlar
Rastgele İsim Seçici
Fakebook Üreticisi
Girdap (sıralama oyunu)
Arcade Oyun Üreticisi
Öğretmen! Fling!
QR Hazine Avı Jeneratörü
Rastgele Ad Seçici
Gain Career-Building Skills
Become a Data Scientist
OPEN
Fling the Teacher!
Öğretmen Jeneratörünü Fırlatmak
fakebook
Abraham Lincoln
Sahte kitap
girdap
THE VORTEX!
Arcade Game Generator!
Arcade Oyun Oluşturucu
QR Treasure Hunt Generator
QR Hazine Avı Jeneratörü
Bulmaca Oluşturucu
COUNTDOWN TIMER
HTML5 Geri Sayım
Tarsia Bulmaca
Hayat Çarkı
kod yapıcı
Metni bir kod çözme alıştırmasına dönüştürün!
zar silindiri
Sınıf oyunları için 6 adede kadar zar ekleyin!
Adam Zapel
Barb E. Dahl
Diff Wellington
Charity Case
Don Key
Earl E. Bird
Hazel Nutt
Jack Pott
Random Group Generator
Rastgele Grup Oluşturucu
Sınıf listenizi girin, rastgele takımlar oluşturun!
PREMIUM
3D Galeri
Kendi sanal müze serginizi yaratın!
Joe Biden
Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu
Bir arama terimi girin ve anında bir zaman
Title
Subtitle / Description
Elmas 9 Jeneratör
9 faktörü öncelik sırasına göre sıralayın, nedenlerinizi açıklayın
Görüntü Etiketleme Aracı
Sorular/bilgiler içeren sıcak noktalar ekleyin, öğrencilerle paylaşın
Classtools.net Ana Sayfa | Premium Giriş | Facebook hayran sayfası | Güçlü Arama | İletişim
PREMIUM
Beyin Kutusu
3B, animasyonlu, multimedya özet küpü oluşturun
FLOUR
EGG
PASTA
BATTER
OMLETTE
Venn Şeması Oluşturucu
Üç daire / İki daire seçenekleri
Ortaçağ Memesi/Storyboard Oluşturucu
PREMIUM
Altıgen Jeneratör
Kategorizasyon için bir öğe listesini altıgenlere dönüştürün
Cloze ("Fill the Gaps")
Cloze ("Boşlukları Doldur") Test Oluşturucu
Saniyeler içinde bir sınıf oyunu oluşturun!
PREMIUM
Film Metin Kaydırıcısı
İlgi çekici bir başlangıç/genel okuma oluşturun!
Görüntü Gösterimi
Öğrencileriniz fayansların arkasında ne olduğunu tahmin edebilir mi?
YOUR SCORE: 0 | HIGH SCORE: 0
PAC-MAN
Mobile Ready
Transform your test questions into an arcade game!
Share the link with your students!
Embed it on your website, blog, or wiki!
PacMan Sınav Oluşturucu
Test sorularınızı bir PacMan testine dönüştürün!
M1-3GSM 11:45 AM
More
SMS Generator!
Use the icons below to create a chat between two historical or fictional characters.
You can save your work for future changes. You can drag and drop, edit and delete entries by hovering over them.
SMS Oluşturucu
Origins of the Cold War
YXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA
ZA: Tek Bir Çıkış / Bağlantı Oluşturucuyu Bul
Connect Fours
PREMIUM
"Connect Fours" Test Oluşturucu
Öğrencilerin konu anahtar kelimeleri arasındaki
Invigilation Calculator!
Gözetleme Hesaplayıcı
Certificate Generator
Sertifika Üreticisi
International Relations, 1871-1921
Sürükle ve Bırak



Şekil 132. Classtools adlı uygulamada bulunan örnekler

Uygulama Sırası (Yönerge): Şekil 132'de Classtools ana sayfasında toplam 47 sınıf aracı bulunmaktadır. Bazı araçlarla oyun oynarken aynı zamanda eğlenceli bir şekilde eğitim yapılmaktadır. 7 uygulama ücretli, 40 uygulama ücretsizdir. Bu uygulama ile ücretsiz oyunlar, testler, etkinlikler ve diyagramlar oluşturulmaktadır. Bu çalışmaları çok hızlı bir şekilde oluşturabilirsiniz. Sağ üst köşede kullanmak istediğiniz şablonu bulmak için arama motoruna adını yazabilirsiniz. Altında en çok tercih edilen şablon isimlerini göreceksiniz. Ayrıca araçlara girildiğinde nasıl yapıldığı anlatılmaktadır ve hazırlanan örneklere bakıp kendi etkinliklerinizi yapabilirsiniz. Size uygun olan hazır örnekleri de kullanabilirsiniz. Şu an en popüler araçlar şunlardır: Rastgele isim seçici, Fakebook üreticisi, girdap (sıralama oyunu), Arcade oyun üreticisi, Öğretmeni kaçırmak! QR hazine avı jeneratörüdür.

Uygulamada ücretsiz kullanılan 40 aracın isimleri ve içerikleri hakkında bilgi verilmektedir.



Şekil 133. Rastgele ad seçici

Şekil 133'te bir isim veya kelime listesi girin ve çarkı döndürün.



Şekil 134. Fling the Teacher

Şekil 134'te hazırlanan soru ve cevaplara göre seçilen profili uzağa fırlatın. Bu oyun kim milyoner olmak ister yarışması formatına benzemektedir.



Şekil 135. Fakebook

Şekil 135'te kurgusal bir sosyal profili oluşturun.



Şekil 136. Girdap

Şekil 136'da doğru cevapları çıkan cümleleri sürükleyerek sıralayın.



Şekil 137. Bulmaca oluşturucu

Şekil 137'de sorularınızı ve cevaplarınızı girin ve etkileşimli bir bulmaca elde edilebilmektedir.



Şekil 138. Arcade Oyun Oluşturucu

Şekil 138'de Soru ve cevaplarınızı girin aynı zamanda oyun oynayın.



Şekil 139. QR Hazine Avı Jeneratörü

Şekil 139'da öğrenciler mobil cihazlarını kullanarak daha eğlenceli bir şekilde öğrenime devam edebilmektedir. Bu uygulama ile sınıfta bir şifre bulmaları sağlanabilmektedir.



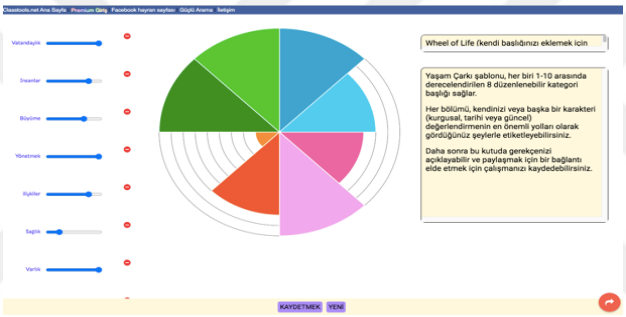
Şekil 140. HTML5 Geri Sayım Sayacı

Şekil 140'ta kendi müziğinizi veya Youtube'den bir video seçerek zamanlayıcıyı ayarlayın. Özellikle grup çalışmalarında daha eğlenceli olacağı düşünülmektedir.



Şekil 141. Tarsia Bulmaca Oluşturucu

Şekil 141'de soru ve cevap hazırlayın. Ardından çıktı alıp kesip öğrencilerinizle kullanın. Bunları bir yapboza çevirin.



Şekil 142. Hayat çarkı

Şekil 142'de seçilen kriterlere göre bir karakter ölçün.



Şekil 143. Kod yapıcı

Şekil 143'te metni bir kod çözme alıştırmasına çevirin.



Şekil 144. Zar silindiri

Şekil 144'te sınıf oyunları için 6 adete kadar ekleyin.



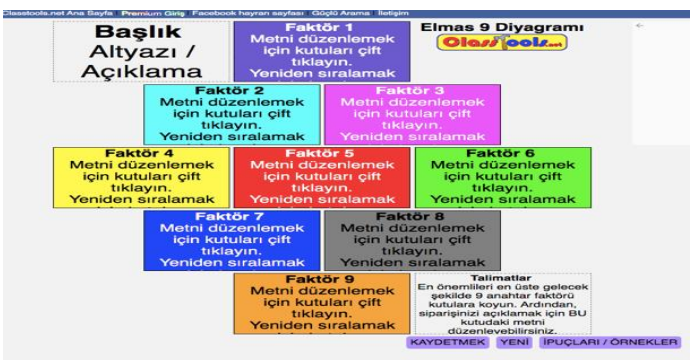
Şekil 145. Rasgele Grup Oluştrucu

Şekil 145'te sınıf listenizi girin ve rastgele gruplar oluşturun.



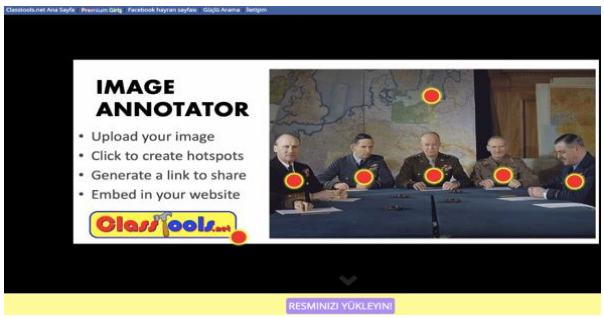
Şekil 146. Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu

Şekil 146'da bir arama terimi girin ve terimle ilgili ortaya çıkan bilgilerle düzeltilebilen zaman çizelgesi otomatik olarak ortaya çıkmaktadır.



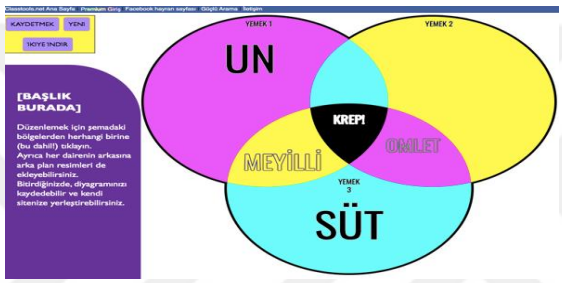
Şekil 147. Diamond 9 (Elmas 9) Jeneratör

Şekil 147’de 9 içeriği öncelik sırasına göre sıralayın ve nedenlerinize göre açıklayın.



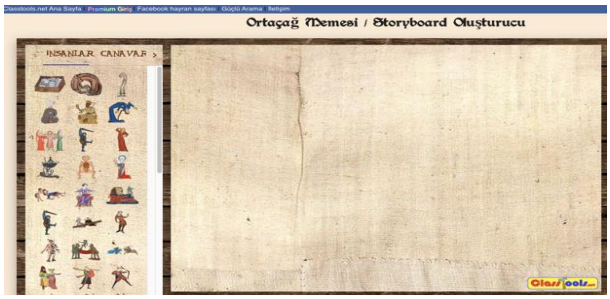
Şekil 148. Görüntü Etiketleme Aracı

Şekil 148’de fotoğraflar üzerine kırmızı noktalar ekleyerek bilgiler yazın.



Şekil 149. Venn Şeması Oluşturucu

Şekil 149’da iki veya üç daireyle kesişen ve ayrışan bilgileri yazın.



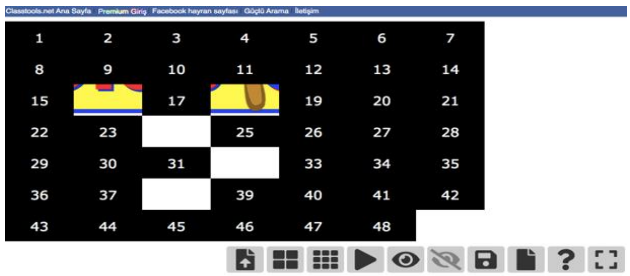
Şekil 150. Orta çağ Storyboard Oluşturucu

Şekil 150’de Orta çağ’a ait görsellerle hikâyeler oluşturabilirsiniz.



Şekil 151. Cloze Boşlukları Doldur Test Oluşturucu

Şekil 151'de önce boşlukları doldurun sonra etkileşimli teste çevirebilirsiniz.



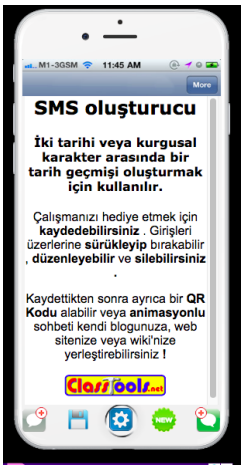
Şekil 152. Görüntü Gösterimi

Şekil 152'de öğrenciler numaralı kutuların arkasındaki resmi tahmin etmeye çalışmaktadır.



Şekil 153. PacMan Sınav Oluşturucu

Şekil 153'te test sorularınıız PacMan testine dönüştürün.



Şekil 154. SMS Oluşturucu

Şekil 154'te kurgusal bir SMS sohbeti oluşturun.



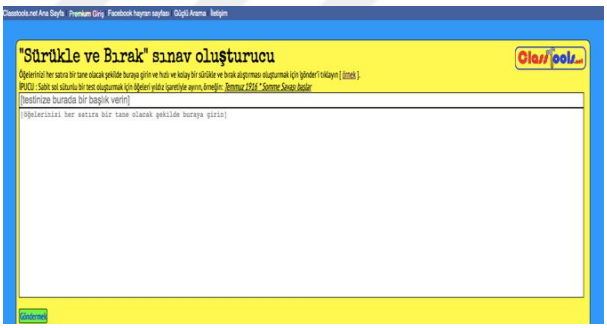
Şekil 155. Gözetleme Hesaplayıcı

Şekil 155'te sınav saatlerini hesaplayın.



Şekil 156. Sertifika Üreticisi

Şekil 156'da size ait bilgileri yazarak basit bir araçla yazdırılabilir bir sertifika oluşturun.



Şekil 157. Sürükle ve Bırak (Quizmaker)

Şekil 157'de öğelerin bir listesini girin ve sürükleyip sıralayın ve cevabınıza bırakın.



Şekil 158. Sürükle ve Bırak (Quizmaker)

Şekil 158'de sosyal medya için dairesel profil oluşturur. Ya da takımlar veya tartışma rol yapma karakterleri için rozetler oluşturun.



Şekil 159. Turbo Zaman Çizelgesi

Şekil 159'da önemli olayların animasyonlu bir zaman çizelgesini oluşturun.



Şekil 160. Haber Kaynağı Oluşturucu

Şekil 160'da bu basit ara yüzü kullanarak etkileşimli bir sınıf haber kaynağı oluşturun.



Şekil 161. Tarr'ın Alet Kutusu

Şekil 161'de çok sayıda öğretim fikri ve kaynağı anlatımları ve videoları sunulmaktadır.



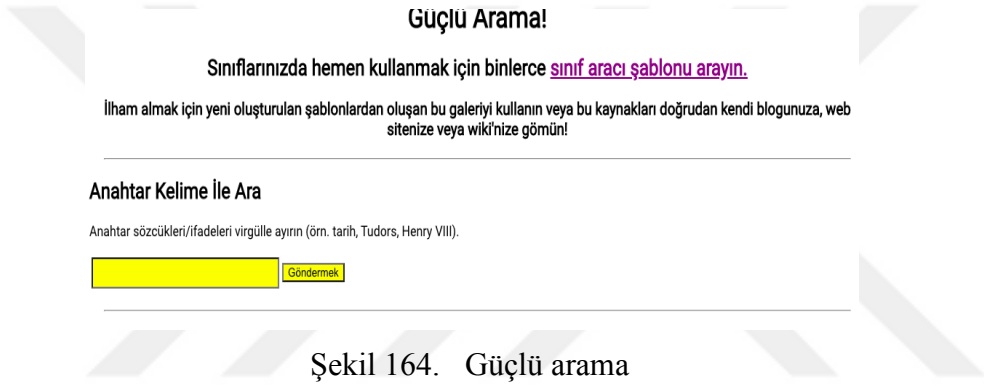
Şekil 162. Son Dakika Haber Üreticisi

Şekil 162’de tarihsel veya kurgusal bir olay için flaş bir haber hazırlayın.



Şekil 163. GözSöyle

Şekil 163’te bir makaledeki veya metindeki hataları türlerine göre renklendirir.



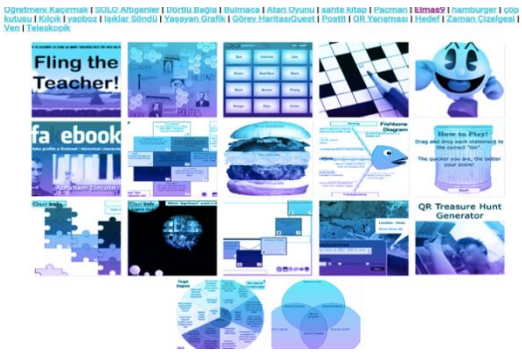
Şekil 164. Güçlü arama

Şekil 164’te öğrencilerinizle birlikte kullanmak için hazır ClassTools kaynaklarını bulun. Sınıflarımızda hemen kullanmak için binlerce sınıf aracı şablonu arayın. İlham almak için yeni oluşturulan şablonlardan oluşan bu galeriyi kullanın veya bu kaynakları doğrudan kendi bloğunuza web sitenize veya gömün.



Şekil 165. Konuya göre arama

Şekil 165'te konuya göre arama, İngilizce, biyoloji, bilgisayar, kimya, fizik, işletme, sanat, coğrafya, tarih, matematik, müzik, spor, teknoloji tasarım, Fransızca, İspanyolca, Almanca.



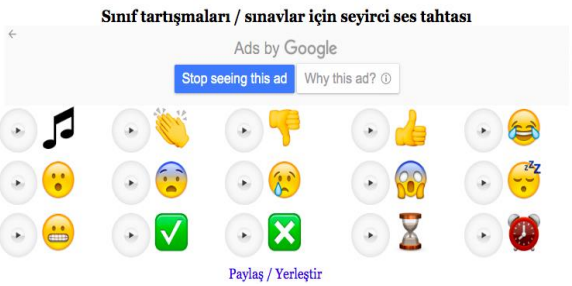
Şekil 166. Şablonlara göre arama

Şekil 166'da öğretmeni kaçırmak, solo altıgenler, dörtlü bağla, bulmaca atari oyunu, sahte kitap, PacMan, Elmas 9, hamburger, çöp kutusu, kılçık, yapboz, Işıklar söndü, yaşayan grafik, görev haritası Quest, Postit, QR yarışması, hedef, zaman çizelgesi, ven, teleskopik.



Şekil 167. Alıntı/QR/ShortURL oluşturucu

Şekil 167'de sadece bir başlık, yazar veya web adresi girin.



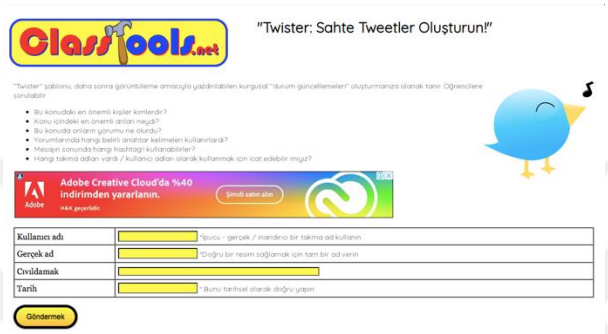
Şekil 168. Sınıf Tartışmaları / Sınav için Seyirci Ses Tahtası

Şekil 168'de sınıfta sınav esnasında, tartışma veya soru-cevap sırasında kullanılan ses efektleridir.



Şekil 169. Facebook'ta Sınıf Araçları

Şekil 169'da Classtools hayran sayfasına katılın ve Facebook'tan takip edin.



Şekil 170. Twister

Şekil 170'te sahte tweetler oluşturun. Kurgusal durum güncellemeleri yapılmaktadır.



Şekil 171. Qwikslides

Şekil 171'de Multimedya sunumu oluşturulmaktadır.



Şekil 172. Okullar için Tarihler

Şekil 172’de bu takvim okul derslerinde ve toplantılarında anılabilecek önemli yıllık olayları listeler. Bir Google takvimidir.



Şekil 173. Teleskopik Konu

Şekil 173’te revizyon için önemli bir konunun yaylı bir özetini oluşturur.



Şekil 174. Anahtar Kelime Denetleyicisi

Şekil 174’te öğretmenlerin ve öğrencilerin bir makalenin bir konu için en önemli anahtar terimleri kullanıp kullanılmadığını kontrol etmelerine yardımcı olur.

Uygulamada ücretli kullanılan 7 aracın isimleri ve içerikleri hakkında bilgi verilmektedir.



Şekil 175. 3D Galeri

Şekil 175’te Kendi sanal müze serginizi yaratın.



Şekil 176. Beyin Kutusu

Şekil 176'da 3D animasyon, metin, resim içeren hareketli küp oluşturun.



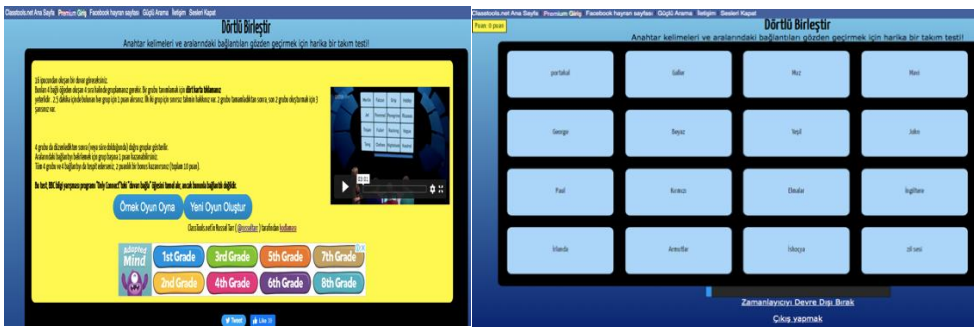
Şekil 177. Altıgen Jeneratör

Şekil 177'de altıgen öğrenme, öğrencilerin faktörler arasındaki bağlantıları çok etkili bir şekilde belirlemelerini sağlar. Öğrenciler, faktörler arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamak için faktörleri kategorize eder ve birbirine bağlar.



Şekil 178. Film Metin Kaydırıcısı

Şekil 178'de ilgi çekici bir başlangıç/ genel okuma oluşturun.



Şekil 179. Connect Fours/Test Oluşturucu

Şekil 179'da anahtar kelimeleri ve aralarındaki bağlantıları gözden geçirmek için takım testidir. Dörtlü birleştirme yapılmaktadır.



Şekil 180. Randevularınızı Doğru Oynayın

Şekil 180'de bir zaman çizelgesini etkileşimli teste çevirin. Bir olayın hangi olaydan önce veya sonra olduğunu tespit edin.



Şekil 181. Başlık Oluşturucu

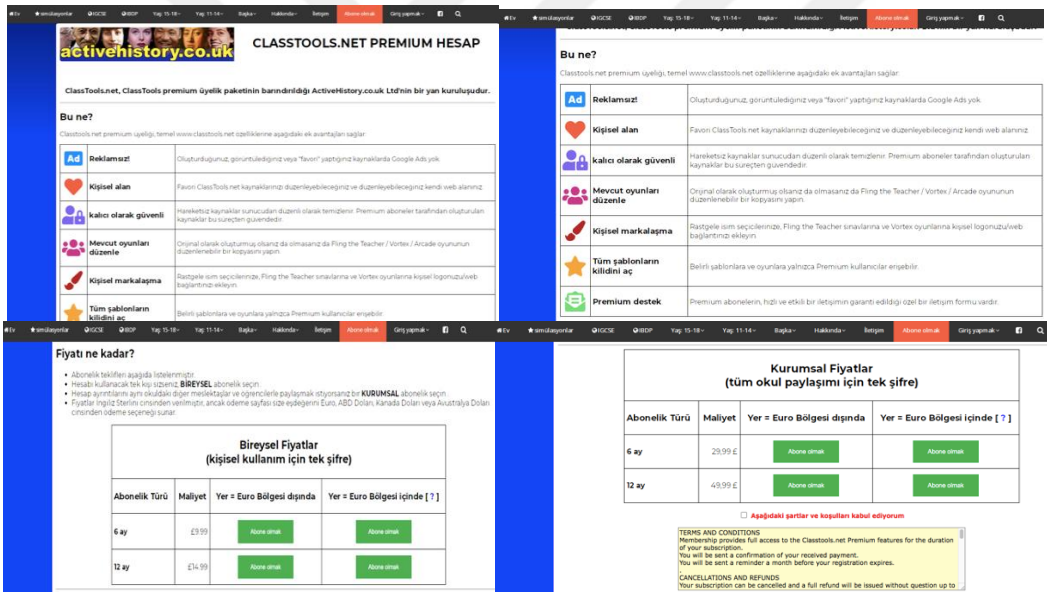
Şekil 181'de önemli bir gerçeği, olayı başlık ve ilişkili resim olarak özetleyin.

Bu ücretsiz uygulamaları ise özel bir şifre ile kaydedip linki kullanarak tekrar tekrar kullanabilir ve şifre ile düzeltme yapabilirsiniz. Link slayt, sosyal medya gibi uygulamalara kopyalayıp yapıştırabilir, böylece kalıcılığını sağlayabilirsiniz.

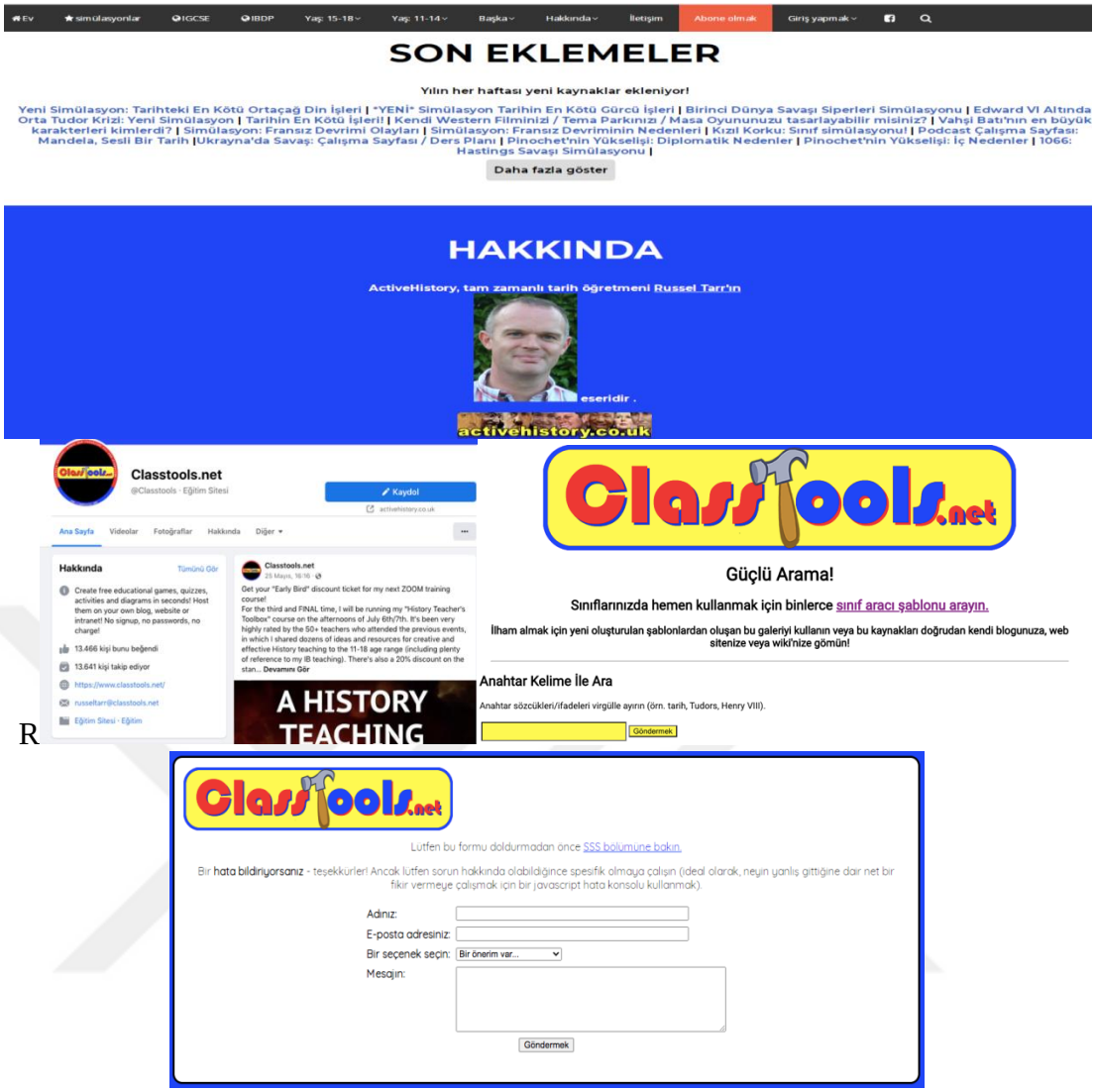


Şekil 182. Classtools Premium üyeliği girişi

Şekil 182'de Classtools uygulamasını ücretsiz olarak kullanırken siteye üye olmanız gerekmemektedir. Premium paket kullanacaksanız üye olmanız gerekmektedir. Ücretli olan 7 uygulamayı kullanabilirsiniz ancak kaydedemezsiniz tekrar kullanıma açık değildir.



Şekil 183. Classtools Premium üyeliği ödeme bilgileri



Şekil 184. Classtools hayran sayfası

Şekil 183 ve 184'te Classtools ödeme sayfasından hayran sayfası, Facebook sayfasına yönlendirmektedir. Bu eğitim sitesini isterseniz Facebook sayfasından takip edebilirsiniz. Güçlü arama ile aradığınız aracın adını yazıp hızlıca bulabilirsiniz. Bu uygulama sayfası ile ilgili iletişime geçmek isterseniz iletişim bölümüne gereken bilgileri yazıp mesajınızı gönderebilirsiniz. Uygulama ücretsiz olduğundan ekranda reklamlar çıkmaktadır. Bunu engellemek için ancak premium paket almanız gerekmektedir.

Çark



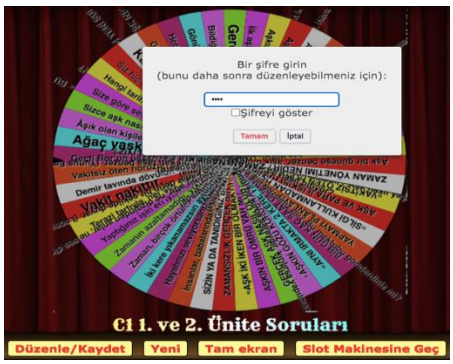
Şekil 185. Classtools Rastgele ad seçici çarkı

Şekil 185'te Rastgele ad seçici çarkı etkinliğine girdiğinizde karşınıza ilk olarak örnek sayfa çıkacaktır.



Şekil 186. Classtools Rastgele ad seçici çarkı soru yazma

Şekil 186'da düzenle kaydet tuşuna basılır. Sorularınıza uygun başlık yazılır. Alt kısma isimlerin yazılması gerekmektedir. Ancak uygulamayı isim değil soru hâliyle kullanılması tercih edilmiştir. Sorular yazıldıktan sonra perde teması, tekerlek teması renkleri değiştirilebilir.



Şekil 187. Classtools Rastgele ad seçici çarkı oluşturma

Şekil 187'de oluşturmak tuşuna bastığınızda sorular çarka yerleştirilir. Bu listeyi kaydet tuşuna bastığınızda sizden tekrar düzeltme yapmanız için şifre isteyecektir. Bu şifreyi daha sonra bu linkle beraber girerek sorularla ilgili düzeltmeler yapılabilmektedir.



Şekil 188. Classtools Rastgele ad seçici çarkı soruları kaydetme

Şekil 188'de "Başarıyla kaydedildi" yazısından sonra çıkan linki kopyalayıp şifre ile bir yerde saklamanız önerilmektedir.

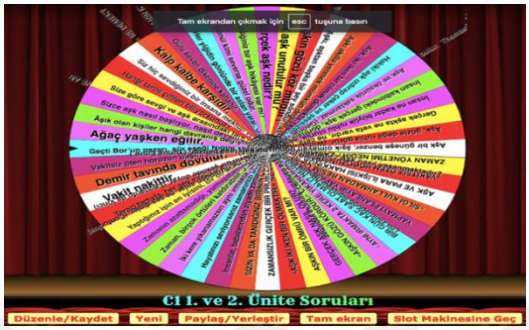


Şekil 189. Classtools Rastgele ad seçici çarkı sorularını paylaşma

https://www.classtools.net/random-name-picker/56_7KPUS9

Yeni tuşuna bastığınızda uygulamanın sitesine ilk defa giriyormuş gibi yeni bir sekme açılacaktır. 2. Rastgele ad seçici çarkınızı hazırlayabilirsiniz. Şekil 189'da Paylaş/ yerleştir tuşuna tıkladığınızda size 3 seçenek sunulur.

URL bağlantısı/gömme kodu, QR kodu ve Web kısa yolunu indir. Bu üç yolla beraber hazırladığınız bu soruları her yerde kullanabilirsiniz.



Şekil 190. Classtools Rastgele ad seçici çarkı C1 örnek konuşma soruları

Şekil 190'da tam ekran tuşu ile çarkınızı ekrana tam olarak yansıtılır. Çıkmak için "ESC" tuşuna basılmalıdır. Slot makinesine geç tuşuyla aynı sorularla farklı bir seçici ekranına geçilir. Çarkın dönmesi için çarka rasgele tıklamanız yeterli olacaktır.



Şekil 191. Classtools Rastgele ad seçici slot makinesi

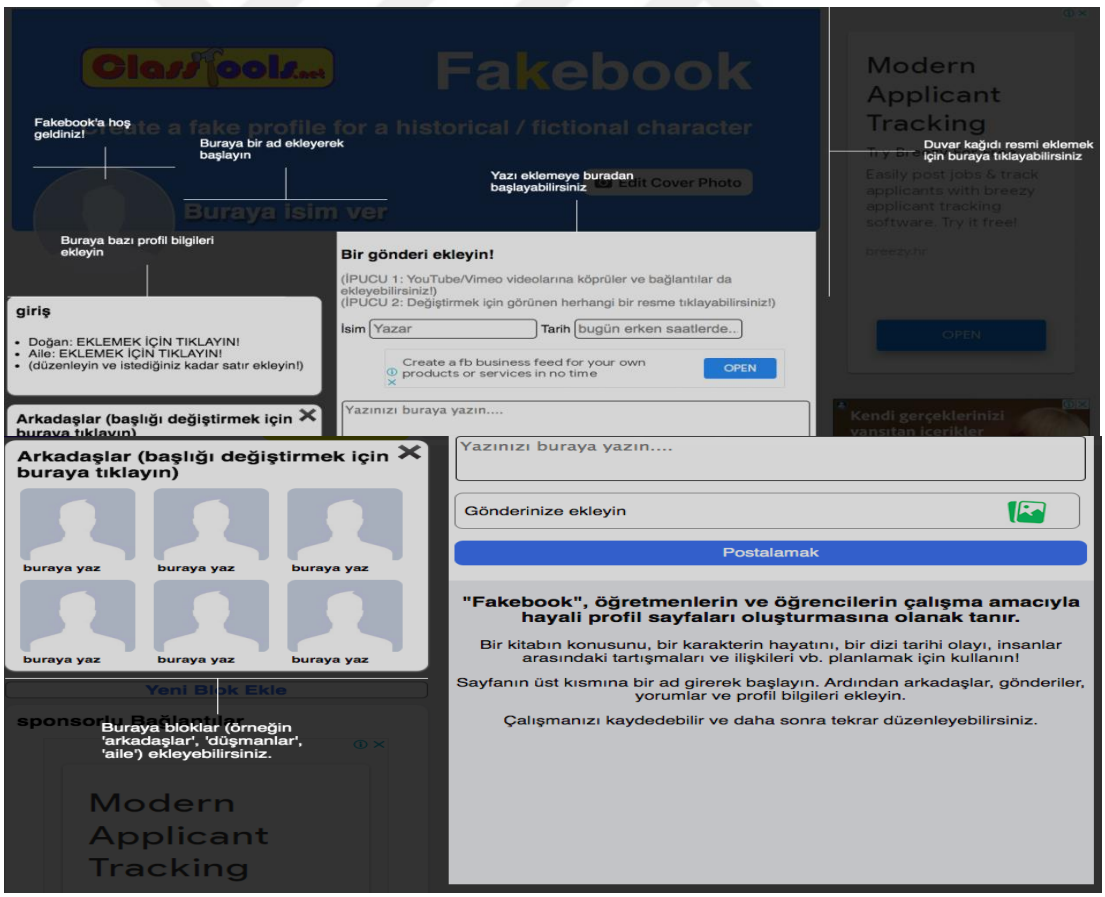
Şekil 191'de slot makinesinde "dönmek için tıklayın" tuşuna tıklamalısınız. Çıkan soruyu tekrar kullanmak isterseniz "devam et", tekrar çıkmasını istemezseniz "adı kaldır" tuşuna basın. Kaldırılan sorular listede silinmektedir sadece çarkta veya slot makinesinde gözükmemektedir.



Şekil 192. Classtools Rastgele ad seçici çarkı sorularını kaydetme/düzeltme şifresi

Şekil 192'de sağ alt köşede ok işareti bulunmaktadır. Tıkladığınızda sosyal medyalara doğrudan girip bu linki kimlerle paylaşmak isterseniz bilgilerini yazmanız yeterli olacaktır. Siteden çıkış yapıp tekrar linke tıkladığınızda düzeltme işlemi yapılması için sizden önceden seçip yazdığınız şifre isteyecektir.

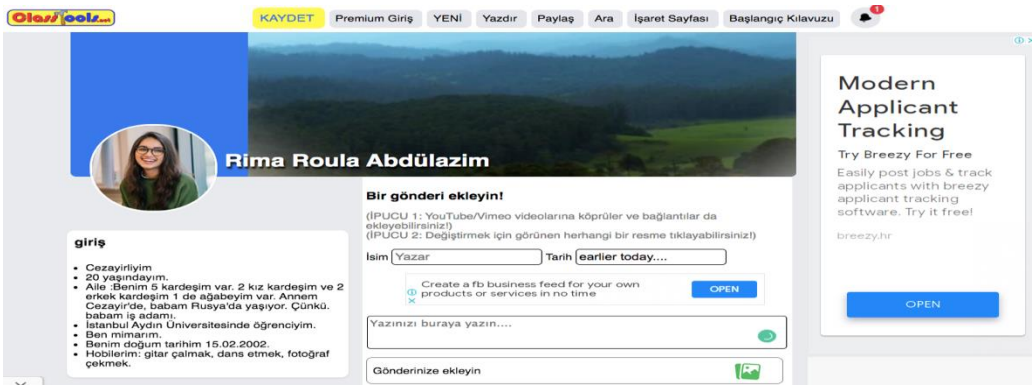
Fakebook



Şekil 193. Classtools Fakebook uygulaması ana sayfa

Şekil 193'te Fakebook uygulamasına girildiğinde neler yapmanız gerektiğini araç yönergelerle göstermektedir. Ad ekleyin, bazı profil bilgileri

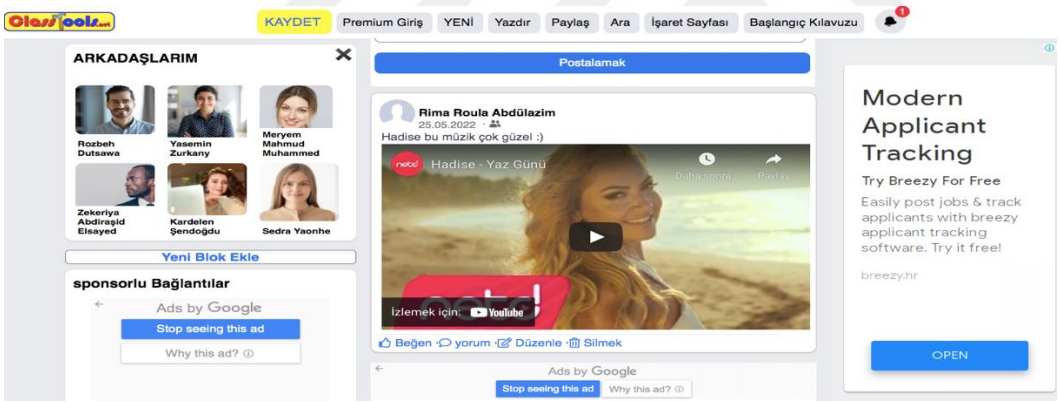
ekleyin, yazı ekleyin, arkadaşlar ekleyin, gönderi ekleyin gibi başlıklar görülmektedir. Bu araç sayesinde sahte kurgusal bir karakter oluşturulur ve yazma pratiği yapılır.



Şekil 194. Classtools Fakebook uygulaması arka ve profil fotoğrafları

Şekil 194'te ilk önce arka ve profil fotoğrafları seçilmiştir. Bilgisayarınızda daha önceden hazırlamış olduğunuz görselleri yükleyebilirsiniz.

Sağ köşede girişte profil hakkında bilgiler yazmaktadır.



Şekil 195. Classtools Fakebook uygulaması arkadaşlarım

Şekil 195'te bilgilerin altında arkadaşlarım bölümü bulunmaktadır. Arkadaşlarım sayısını artırmak için "yeni blok ekle" tuşuna tıklanmalıdır. Buradaki arkadaşların hepsi hayali arkadaşlardır. Dilerseniz sitede üye olan kişileri de ekleyebilirsiniz.



Şekil 196. Classtools Fakebook uygulaması kayıt için paylaşım yapma durumu

Şekil 196'da bu araçtaki profili kaydetmek için en az 3 gönderi paylaşmak zorundasınız. Aksi hâlde profil kaydedilemez, link oluşmaz ve şifre eklenemez.



Şekil 197. Classtools Fakebook uygulaması link ve düzeltme şifresi

Şekil 197'de şifre aldıktan sonra tekrar düzeltme yapılabilir. Öğrencilerimize link ve şifre göndererek profile yorum yazabilir, beğeni ve paylaşım yapabilir burada mesajlaşabilir ve yazma yapabilir.



Şekil 198. Classtools Fakebook uygulaması ara bölümü

Şekil 198'de yeni tuşuna basıldığında yeni Fakebook hazırlamak için başka sayfaya yönlendirecektir. İsteğe bağlı bu profili PDF dosya olarak indirebilirsiniz ve yazdırabilirsiniz. Ara bölümüne tıkladığınızda sahte ünlü profiller ve sahte kişilerin profillerini inceleyebilirsiniz. İşaret sayfasını ve başlangıç tuşlarına tıkladığınızda bilgisayarınıza veya telefonunuza bir dosya inecektir, bu dosya uygulamadan ve kullanım alanlarından bahsetmektedir. Zil tuşunda ise uygulamayla ilgili ipuçları bildiri olarak gelmektedir.

https://www.classtools.net/FB/202206-yrY6Mk

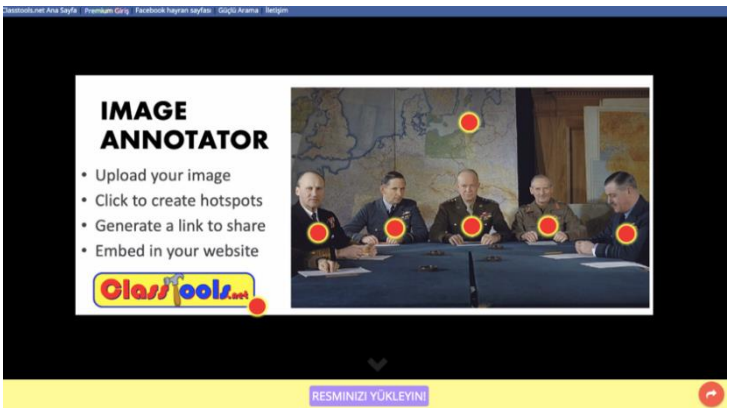
Rastgele Grup oluştur



Şekil 199. Classtools Rasgele Gruplar oluşturma

Şekil 199'da Rastgele Grup oluşturucu sınıf içerisinde oynanacak oyunlar için öğrencileri rastgele gruplama yapmaktadır. Bu sistem en fazla 20 gruba ayırabilmektedir. Böylece öğretmenin hiç kura çekmesine gerek kalmadan daha pratik ve daha adil bir şekilde gruplar belirlenebilmektedir. 1. adları buraya girin. 2. gerekli grup sayısını seçin 3. grupları oluşturun. Çok pratik bir şekilde gruplar oluşmaktadır. Gruplar sırasıyla verilmektedir. Bu uygulama kaydedilmektedir. Her grup oyunlarında kullanılabilmektedir.

- **Görüntü etiketleme aracı**
- **Şairler Tablosu**



Şekil 200. Classtools görüntü etiketleme aracı

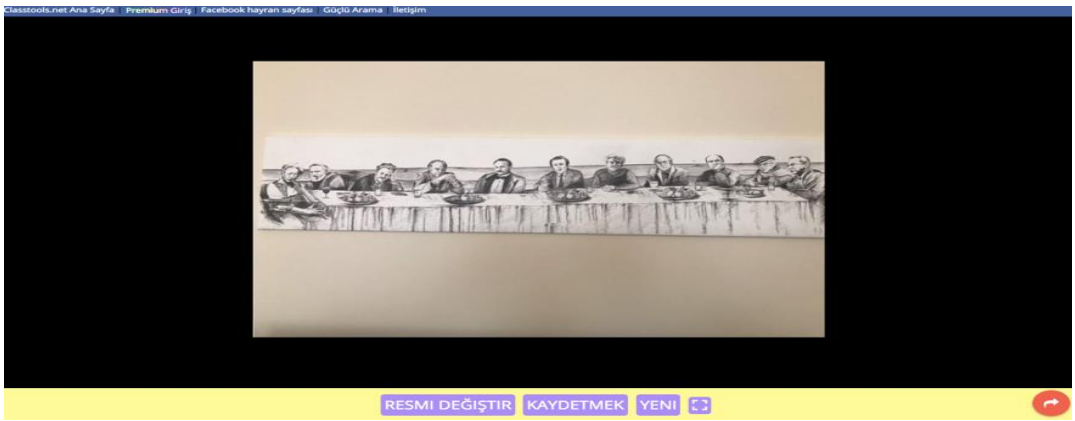
Şekil 200'de görüntü etiketleme aracı sayfasına girdiğinizde resminizi yükleyin yazısı çıkmaktadır.



Şekil 201. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tablo

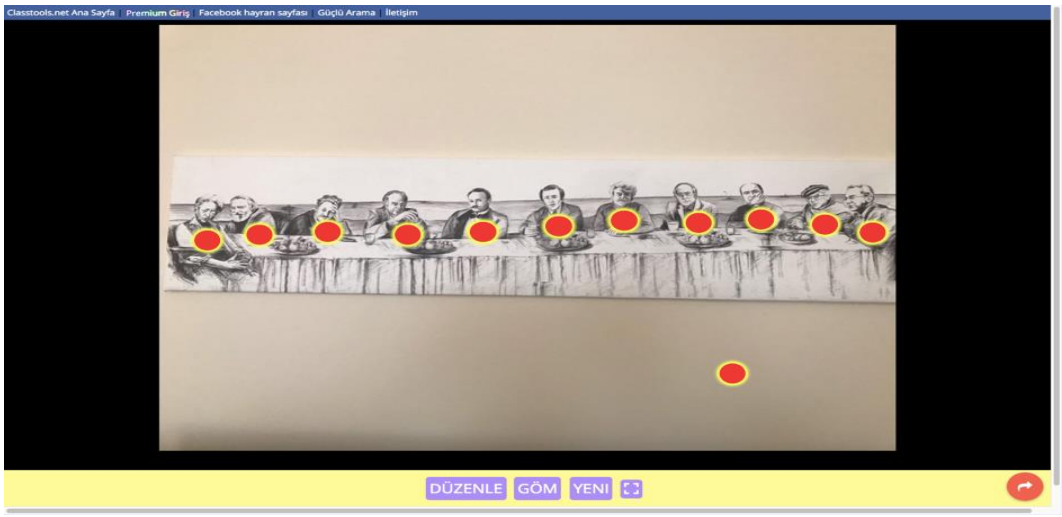
Şekil 201'de bilgisayarınızda önceden kaydettiğiniz görseli bu araca yükleyebilirsiniz. Bu fotoğraf Google'dan alınmıştır.

(https://herkitapayribirdunya.wordpress.com/2018/07/08/sairler-masasi/amp/)



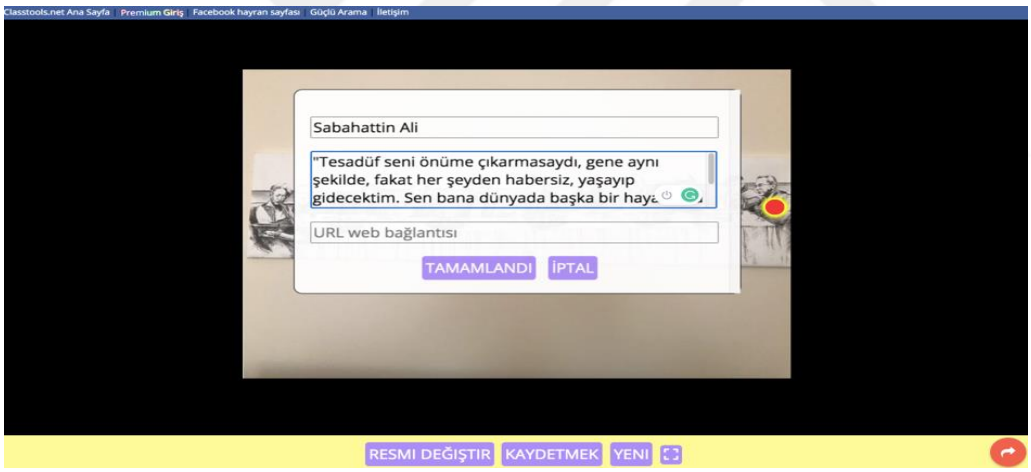
Şekil 202. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloyu değiştirme

Şekil 202'de "Resmi değiştir" tuşuyla başka bir resimle değiştirebilirsiniz.



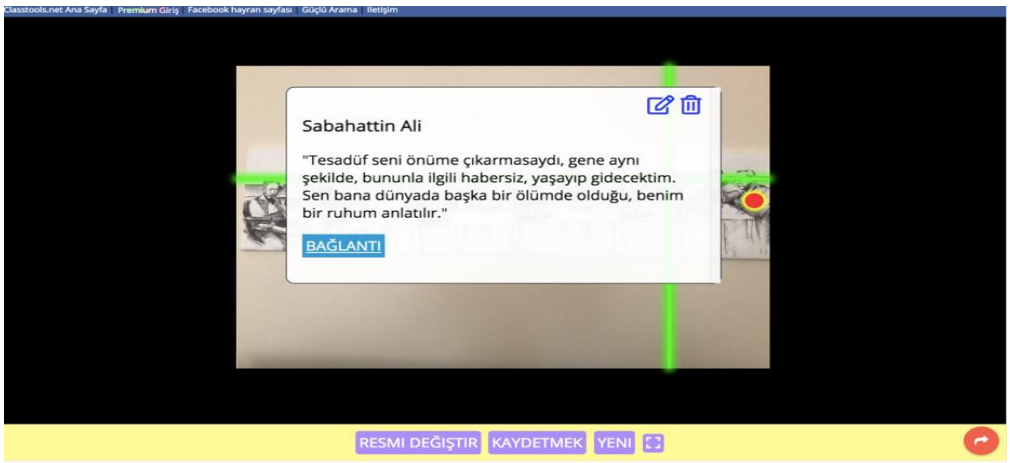
Şekil 203. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloda kırmızı etiket noktaları

Şekil 203'te fotoğrafta istediğiniz bir yere tıklayıp kırmızı nokta ekleyebilirsiniz.



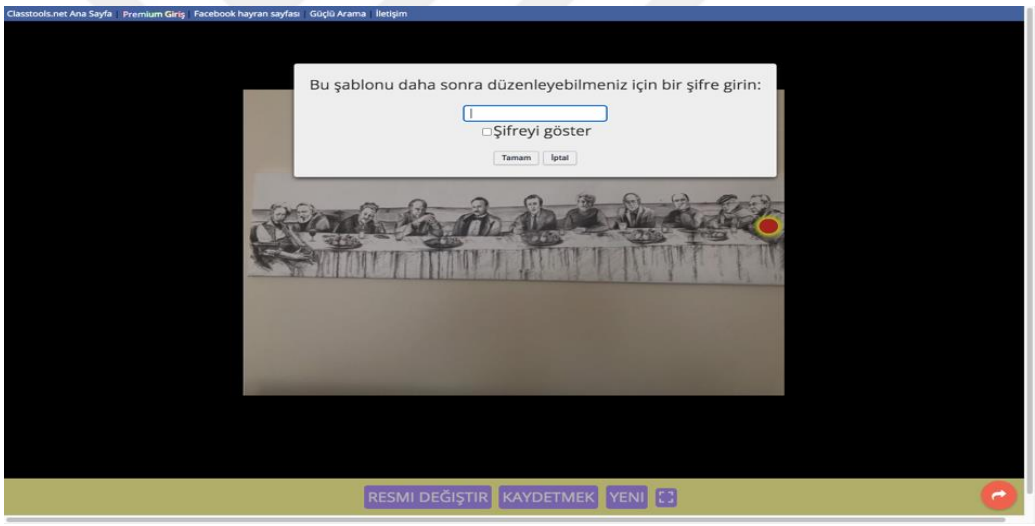
Şekil 204. Classtools görüntü etiketleme aracı için söz yazma

Şekil 204'te kırmızı noktaya başlık, tanım ve URL web bağlantısı ekleyip tamamlandı tuşuna bastığınızda kaydedilir.



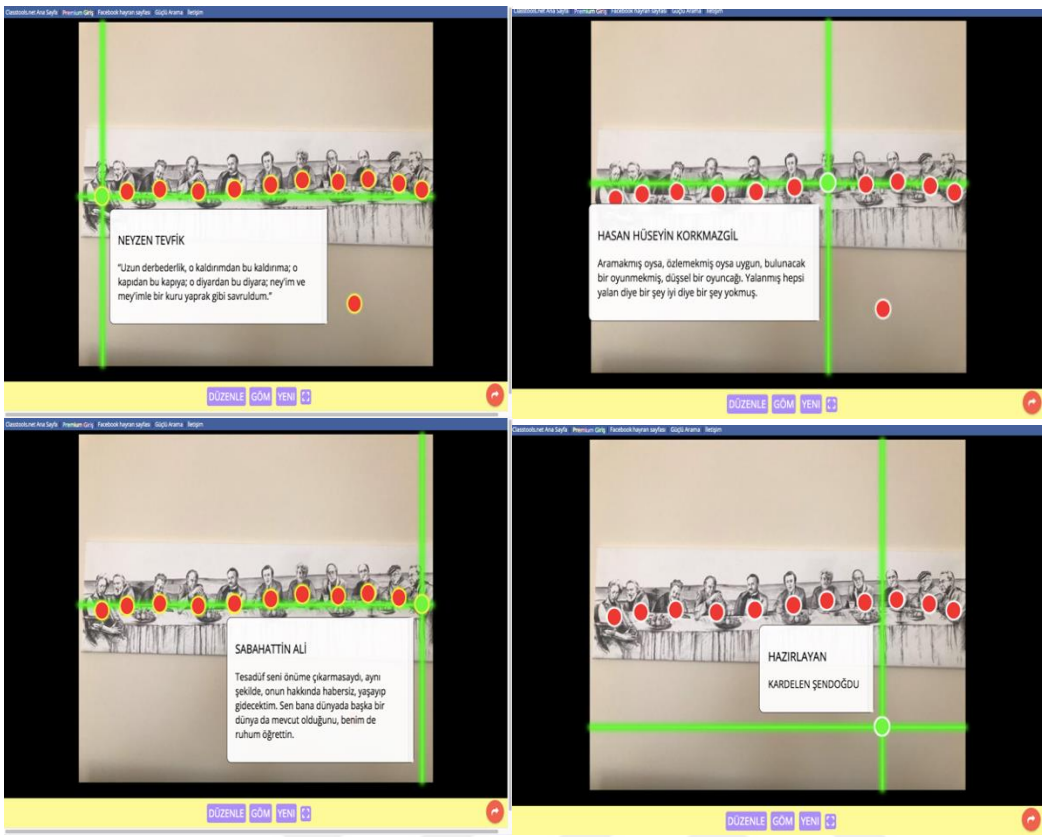
Şekil 205. Classtools görüntü etiketleme aracı için kırmızı noktaları düzeltme veya silme

Şekil 205'te her zaman o noktaya tıkladığınızda o bilgiler gözükecektir. Bağlantıya tıklayıp o yazarla ilgili başka bilgilere kavuşabilirsiniz. Ayrıca sil ve düzenle tuşu da bulunmaktadır.



Şekil 206. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan tabloyu tekrar düzeltme şifresi

Şekil 206'da tüm bu işlemler diğer yazarlar için tekrar yapıldıktan sonra kaydet tuşuna basın ve bir şifre oluşturun. Bu şifre sayesinde tekrar düzeltme yapılabilmektedir.



Şekil 207. Classtools görüntü etiketleme aracı için bulunan şairlerin örnek sözleri

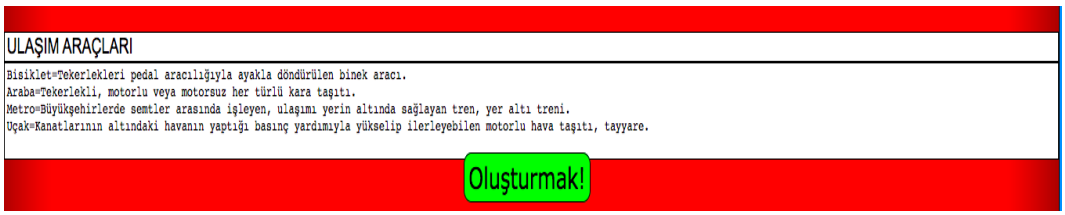
Şekil 207'de tam ekran tuşuna basıp fotoğrafı daha büyük görebilir bu sayfadan çıkmak istediğinizde de "ESC" tuşuna basabilirsiniz. Şairlerin ve yazarların aşk ile ilgili sözleri seçilmiştir.

ZA: Tek bir çıkış bağlantı oluşturucu bul / Kelime Oyunu



Şekil 208. Classtools ZA uygulamasında oyun kuralları

Şekil 208'te bu uygulamaya giriş yaptığınızda oyunun nasıl oynandığı ile ilgili bilgiler yazmaktadır. Bu oyun yabancı ülkede oynanan bir oyundan ilham alınarak tasarlanmıştır.



Şekil 209. Classtools ZA uygulamasında oyun içeriği hazırlama

Şekil 209'da uygulamada ilk önce yapmanız gereken şey oyununuza bir isim vermektir. "Sınavın Başlığı" yazıldıktan sonra sorularınızı her satıra bir tane olacak şekilde buraya girin. Önce cevabı yazın eşittir işareti koyun daha sonra cevabı açıklayan ek bir cümle yazın. Bu tanımlar TDK'den alınmıştır. Tüm bunlar yapıldıktan sonra oluşturun tuşuna basın.



Şekil 210. Classtools ZA uygulamasında oyun turu hazırlama

Şekil 210'da harfler Z'den A'ya doğru gitmektedir. Harfler ilerledikçe cevaba göre kutular açılacaktır. "Birinci turu başlat" tuşuna bastığınızda yarışma başlayacaktır. Zamanı durdurabilirsiniz.



Şekil 211. Classtools ZA uygulamasında kelime bilgisi alma

Şekil 211’de tüm harfler açıldıktan sonra çıkan cevapla ilgili önerilen bilgi için tıklayın ve kelimenin tanımını öğrenin.



Şekil 212. Classtools ZA uygulamasında kelime bulmaca örnekleri

Şekil 212’de daha sonra 2. tura geçilebilmektedir. Uygulamayı kullanırken otomatik çeviri yapılmaması önerilmektedir. Otomatik çeviri yapıldığında harflerin yerlerinde kaymalar görülmektedir.



Şekil 213. Classtools ZA uygulamasında kelime bulmacayı paylaşma

Şekil 213'te aynı şekilde bu uygulama da şifre ile kaydedilebilir. Yerleştirme / bağlantı tuşuyla da paylaşım yapılabilmektedir.

www.classtools.net/z-a/202206_ULAIM-ARALARI-2KgJ4h

QR Hazine Avı Jeneratörü

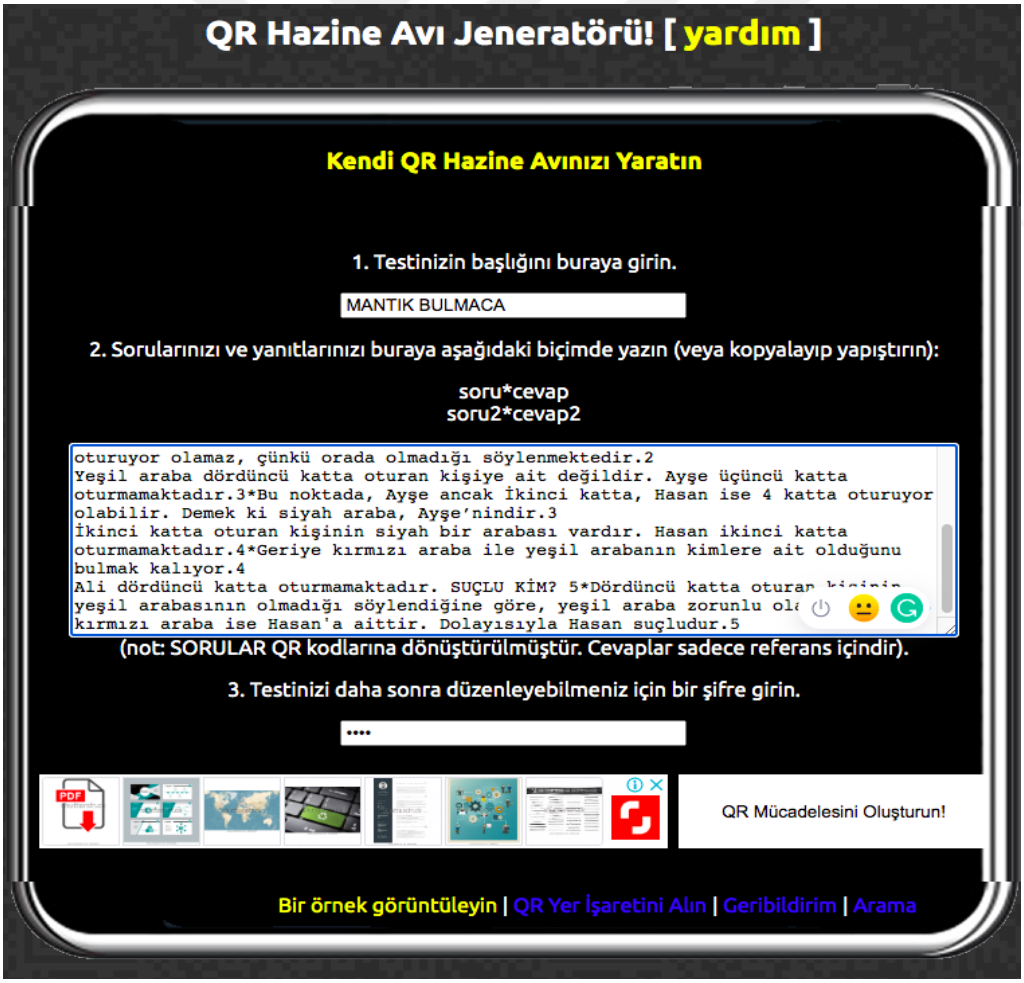


Şekil 214. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü hazırlama aşamaları

Şekil 214'te öğrencilerin sınıf içerisinde hareket etmeleri ve öğrenmeleri için mobil cihazlarını kullanmalarını sağlayın. İnternet bağlantısına gerek duyulmaktadır. Bu uygulama sayesinde öğrenciler gruplarıyla beraber bulmacayı çözmeye çalışacaklardır. Bu aracı kullanmadan önce bir örnek görüntüleyebilirsiniz, QR yer işareti alabilir, geribildirimde bulunabilirsiniz. Arama seçeneğinde başka kullanıcılar tarafından yapılan örnek soru cevap oyunları bulunmaktadır.



Şekil 215. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü öğretmen notları



Şekil 216. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca sorularını yazma

Şekil 215'te öğretmen notları bulunmaktadır. Şekil 216'da uygulama 3 aşamada hazırlanmaktadır. 1. testinizin başlığını girin, 2. sorularınızı ve cevaplarınızı buraya istenilen kod biçiminde yazın veya kopyalayıp yapıştırın. Not: Sorular QR kodlara dönüştürülmüştür. Cevaplar sadece referans içindir. 3. Testinizi daha sonra düzenleyebilmeniz için bir şifre girdikten sonra "QR yarışmasını oluşturun" tuşuna tıklayın.



Şekil 217. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü paylaşma linki

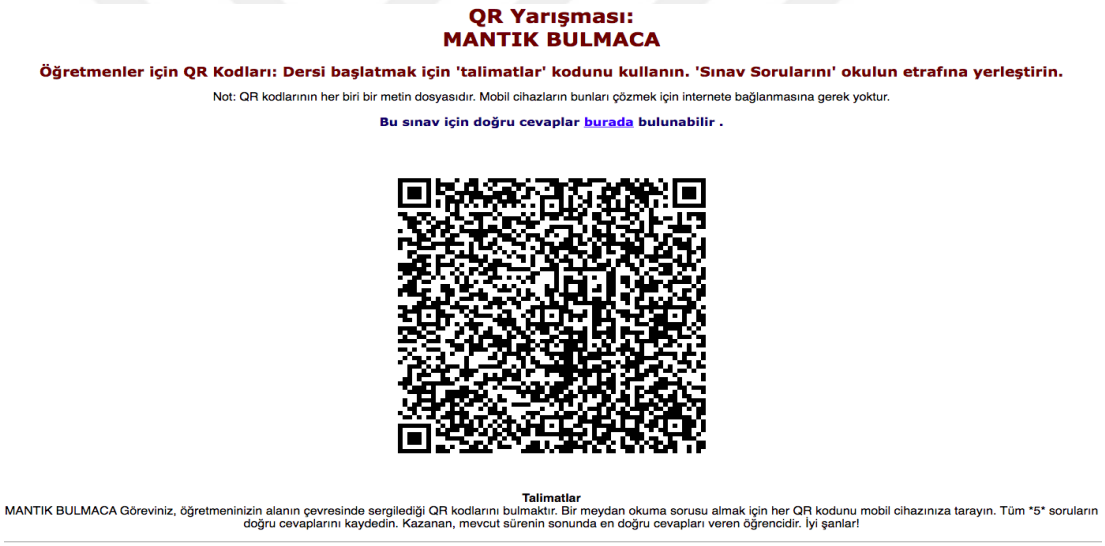
Şekil 217'de karşınıza yarışmanın linki çıkacaktır. https://www.classtools.net/QR/16röşşa-5f2Fh linkine tıkladıktan sonra öğretmene notlar kısmı açılacaktır.



Şekil 218. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca soruları ve cevapları

Şekil 218’de yarışmadan önce, Öğrencileri gruplara ayırın. Her grubun en az bir mobil cihaza ihtiyacı olacaktır, internet bağlantısına gerek yoktur. QR kod okuyucu indirin (Nigma, NeoReader, Kaywa Qrafter uygulamaları vb.) ya da telefonunuzun kamara bölümünü kullanın. Her soru için ayrı QR kodları olacaktır. Sınıfın her köşesine bu kodları saklayın ve kağıtlara soruların numaralarını yazın. Yarışma esnasında ve sonrasında öğrenciler hep beraber bulmaya çalışmaktadır. QR kodları hızlı bulup çözümü bulan ilk grup kazanır. Gruptaki öğrenci sayısı sınıf mevcuduna göre değişkenlik gösterebilir. Öğretmen ekstra puanlamalar yapabilmektedir.

Mantık bulmaca “Sherlock Holmes gibi düşün” adlı kitaptan uyarlanmıştır. Soruları görüntüleyin tuşuna bastığınızda soru ve cevaplar tablo halinde ekranda gözükmektedir.



Şekil 219. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca talimatlar QR kodu

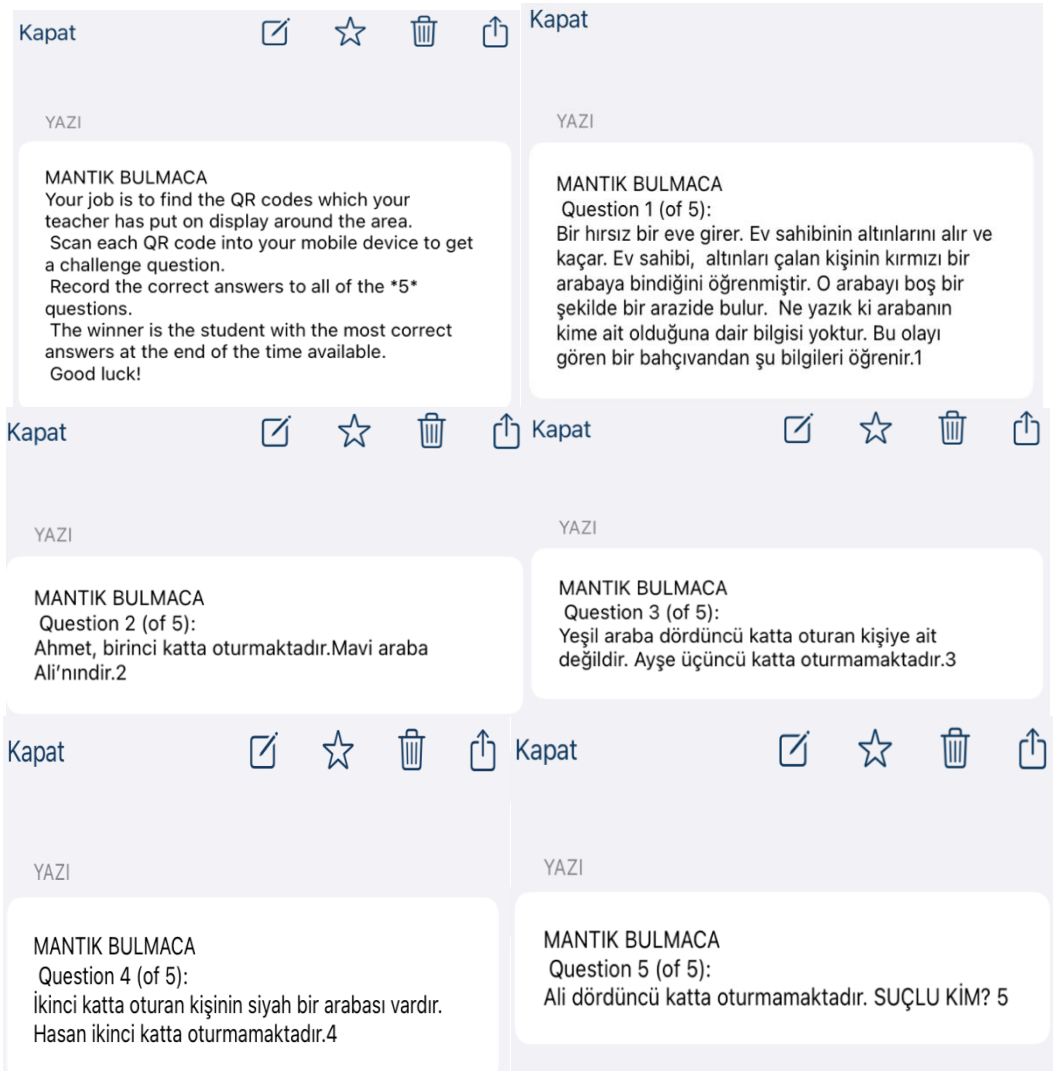
Şekil 219’da her soru için QR kodu alın. Kodların ekran görüntülerini alıp çıktı alın ve sınıfta gizleyin. Kağıtlara numara vermeyi unutmayın. Kodları okutan öğrenciler mantık bulmacasını bulmaya çalışmaktadır.



Şekil 220. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca sorular QR kodları

Talimat kodu: MANTIK BULMACA: Göreviniz, öğretmeninizin alanın çevresinde sergilediği QR kodlarını bulmaktır. Bir meydan okuma sorusu almak için her QR kodunu mobil cihazınıza tarayın. Tüm soruların doğru cevaplarını kaydedin. Kazanan, mevcut sürenin sonunda en doğru cevapları veren öğrencidir. İyi şanslar!

Şekil 220'de uygulamada 5 soru verilmiştir. Cevaplar daha sonra öğretmen tarafından verilmektedir.



Şekil 221. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü mantık bulmaca QR kodu okunmuş metin hali



Şekil 222. Classtools QR Hazine Avı Jeneratörü ile yeniden içerik hazırlama ve düzenleme

Şekil 222'de yeni test oluştur tuşuyla bu araç tekrar ilk sayfaya dönmektedir. Bu testin sorularını "bu testi düzenle" tuşuyla şifreyi girerek düzenleyebilirsiniz. İletişim tuşuyla da uygulamanın sahipleriyle görüşebilirsiniz.

Son dakika haber üreticisi



Şekil 223. Classtools Son dakika haber üreticisi ile içerik hazırlama

Şekil 223'te bu uygulamadaki aracın kullanımı çok pratiktir. Uygulamayı kullanmanın amacı öğrencinin haber yazısı yazması için bu içeriği hazırlayabilmektedir. Bu uygulamayı kullanırken kendi istediği gibi haber yapabilir. Bu uygulama için şifre gerekmemektedir. Uygulamada haber kanalının adı, başlık, tanım, tarih, yer, dosya seçip bir resim yükle bölümleri kendi bilgilerinize göre doldurun.



Şekil 224. Classtools Son dakika haber üreticisi Tweet bölümü

Şekil 224'te Tweet bölümünde "Tweet your Breaking News uygulaması hesabına erişim yetkisi verilip verilmemesi için izin istemektedir. Sonraki örnek tuşuna basıldığında sitedeki başka haber başlıkları görülür.



Şekil 225. Classtools Son dakika haber üreticisi tasarımı indirme

Şekil 225'te "Resmi indir" tuşuna bastığınızda yapılan çalışma bilgisayarınıza indirilecektir.

Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu



Şekil 226. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama motoru

Şekil 226'te uygulamanın kullanımı da çok pratiktir. Uygulama sistemde otomatik olarak bilgileri ve zaman çizelgesini hazırlamaktadır.



Şekil 227. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama motorunda problemler

Şekil 227'de arama teriminizi girin. Uygulamada İngilizce kelimeler kullanıldığında aradığınız konu bulunmaktadır. Türkçe kelime girildiğinde böyle bir kaynağa ulaşılamamıştır yazısı karşımıza çıkabilmektedir.



Şekil 228. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu kelime arama sonucu

Şekil 228'te Wikipedia'da çıkan bilgiler doğrultusunda otomatik olarak zaman çizelgesi oluşmaktadır.



Şekil 229. Classtools Wikipedia Zaman Çizelgesi Oluşturucu düzenleme simgeleri

Şekil 229'te uygulamanın sol alt köşesinde ekranı küçült, ekranı büyüt, zaman çizelgesini düzenle, paylaş ve yeni zaman çizelgesi oluştur tuşları bulunmaktadır.

Manuel olarak zaman çizelgesindeki bilgileri sonra düzenleyebiliriz. Bu uygulama için düzeltme şifresi istenilmemektedir.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Bu uygulamanın en büyük avantajlarından biri araçlarının çoğunun ücretsiz ve pratik olmasıdır. Rastgele ad seçici uygulamasının amacı bir isim seçici amacıyla kullanılırken yabancılara Türkçe öğretiminde soru sorma ve konuşma becerisi amacıyla kullanılmıştır. Bu durum uygulamanın amacı dışında da kullanımlara yönelik olmasından kaynaklıdır. Ayrıca öğrenci çıkan soruların tekrar karşılarına çıkmaması için soruyu kaldırabilir fakat soru kaldırıldığında sistemde silinmemektedir. Uygulamaların düzeltilmesinde şifre olması avantajdır. Şifre olduğu için çalınma veya kaybolma riski azalmaktadır. Uygulamaların bazılarının kurgusal olması güvenlik açısından daha iyidir. Rastgele grup seçici uygulamasıyla sınıf içerisinde yanlılık oluşmasını engellemektedir. Böylece şansa hangi grup hangi kişilerle çıktıysa ona

göre dağılım yapılmaktadır. Görüntü etiketleme aracı uygulamasının bir fotoğraf üzerinde açıklamalarla öğrenilmesi hem pratik hem de kelime öğretimi için daha düzenli bir çalışma olmaktadır. QR hazine avı Jeneratörü adlı uygulama öğrenciler arasında bir rekabet ortamı oluşturur. Bu sayede öğrenim de aynı hızda olabilmektedir. Uygulamanın bir diğer güzel özelliği ise öğretmen için kılavuz niteliği taşımaktadır. Uygulamanın nasıl yapılacağı ile ilgili bilgiler verilmektedir. Son dakika haberi öğrenciler için küçük haber kapakçıkları oluşturmasına yardımcı olur. Oluşturulan bu fotoğraflarla bir haber yazısı görselleri eklenebilmektedir. Wikipedia uygulaması bir kelime yazdığınızda o kelime ile ilgili bilgiler vermektedir ve bu bilgiler bilgilendirici metinlerdir. Bu bilgilerdeki kronolojik sırayı otomatik olarak yapması hem öğrenciler için hem de öğretmenler için pratiktir. Aynı zamanda yanlış bir kronoloji oluşursa düzeltme imkânı da bulunmaktadır. Uygulamaları bulmak için güçlü arama tuşu bulunmaktadır. Böylece aradığınız uygulamaya daha hızlı erişebilirsiniz. Bazı uygulamalarla ilgili eşdeğer farklı uygulamalarda vardır. Örneğin çark uygulaması Wordwall, Whellofnames vb. gibi uygulamalarla da yapılabilmektedir.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Uygulamanın genel olarak ücretsiz olması avantajdır fakat bazı ücretli uygulamalarda sadece o anlık kullanıma müsaade etmektedir. Uygulama dilinin İngilizce olması sebebiyle bilgisayarda otomatik çeviri yapıldığında bazı kelimelerde anlam kayması yaşanmaktadır. Ayrıca uygulamalarda kullanılan bazı kelimeler Türkçe yazıldığı için çeviri esnasında harf farklılıkları ortaya çıkmaktadır. Bazı uygulamalarda noktalı harflerin yazımında sıkıntı görülmektedir. Ayrıca sayfada çok fazla reklam çıkmaktadır. Bu reklamların yok edilebilmesi için Premium pakete geçilmesi gerekmektedir. Uygulama içeriğinde düzeltme yapılması için şifre konulmaktadır. Uygulamadaki araçların tekrar kullanılması için linkin de kaybolmaması gerekmektedir. Çünkü siteye girerken herhangi bir kayıt yapılmamıştır. Yaptığımız her şeyin kayıt altında olması linke ve şifreye bağlıdır. Bazı uygulamalar çeviri dahi yapılsa Türkçe içeriklere uygun değildir. Gözsöyle, kod yapıcı vb. gibi uygulamalar bu duruma örnektir. Bazı uygulamaların tasarımları çok çeşitli değildir. Orta çağ storyboard uygulaması görselleri vs. çok sınırlıdır.

Ölçme ve Değerlendirme: Rastgele isim seçici uygulamasında A1'den C1 seviyesine kadar sınava yönelik veya günlük konuşma sorularına öğrenciler tarafından cevap verilir. Aynı uygulama kelimelerle de yapılabilir. Çıkan soruların tekrar denk gelmemesi sayesinde her öğrenci daha fazla konudan bahsetmiş olabilmektedir. Ayrıca bu çalışmanın linki öğrencilere gönderildiğinde kendileri de arkadaşlarıyla sınıf dışında konuşabilmektedir.

Fakebook uygulaması ile öğrenci kendini yazma yaparak tanıtır. Ayrıca sahte kurgusal site sayesinde paylaşımlara yorum veya beğeni yapılırken öğrenciler arası iletişim kuvvetlenir. Kurgusal bir site olması nedeniyle öğrencilerin daha rahat davranması ve sadece sınıf içerisinde görülüyor olması açısından daha doğal bir iletişim meydana gelmektedir. Bu sayede öğrenciler kaygılanmadan yazar ve daha doğal bir yazma ortamı oluşur.

Rastgele grup seçici uygulaması tek başına değil grup çalışmalarıyla beraber farklı uygulamalarla beraber kullanılması gerekmektedir. Yanlılık olmaması açısından rasgele seçimin olması daha güvenilir bir görüntü sergilemektedir. Görüntü etiketleme aracı ile Türk şair ve yazarlarının aşk ile ilgili sözleri öğrenilir. Bu sözlerle ilgili konuşma ve yazma yapılabilir. C1 seviyesinde mecaz anlatımlar olduğu için aşk ile ilgili mecaz manalar daha kolay anlaşılabilmektedir. Bağlantı tuşunu kullanarak Youtube 'de şairlerle ilgili videolar fotoğraflara gömülebilmektedir. Bu uygulamayı A1'de de yapabiliriz. Örneğin; bir meyve tabağı fotoğrafında kırmızı noktalarla açıklamalar yapılabilmektedir.

Wikipedia zaman çizelgesi oluşturucu ile B2 ve üzeri çalışmalar için uygun olduğu düşünülmektedir. B2 seviyesinde icatlar bölümü bulunmaktadır. Bu uygulamayla beraber telefon, bilgisayar vb. gibi aletlerin geçmişten günümüze kadar nasıl geldiği tespit edilebilmektedir. Ayrıca ünlülerin biyografileri, yıllara göre neler yaptıkları da görülmektedir.

QR hazine avı jenerasyonu ile öğrenciler okuduklarıyla ilişki kurarak bir bulmacayı çözme yeterliliğine ulaşması amaçlanmıştır. Öğrenci bulduğu bilgileri doğru kullanmayı keşfeder. Gruplar arası ilişkiyi de kuvvetlendirmektedir. Belli bir uyum içerisinde hareket edilmelidir.

Son dakika haber üreticisi sayesinde bir haber yazısının başlangıcı oluşturulabilir. Haber izlerken uygun başlıklar ve içerik yazma becerileri de gelişmektedir.

ZA tek bir çıkış bağlantı oluşturucuyu bul oyunuyla beraber öğrenciler bir kelimenin tanımının nasıl yapılması gerektiği hususunda bilgi sahibi olabilecektir. Çünkü bazen öğrenciler kelimeyi bilmekte ama nasıl doğru cümle kurabileceklerini bilememektedir.

Etkinlik 6: Metin Haritası/ Dijital Sözlük/ Dijital Hikâye

Kullanılan Uygulama Adı: Storyjumper

Düzeyi: Dijital Sözlük (A1) Metin Haritası ve Dijital Hikâye (B2-C1)

Öğrenme Alanı: Okuma-Yazma-Kelime Öğretini

Amaç: Öğrenciler bu uygulama ile metin türlerini keşfeder. Kelimeleri tematik bir şekilde öğrenir. Yaratıcı düşünme ve yaratıcı yazma becerileri gelişir. Bir mekânı tasvir etme becerisi ile görsel okuma becerisi de İlerleme göstermektedir. Kelimelerin doğru telaffuzlarını öğrenir.

Süre: Dijital Sözlük (1 ay), Metin haritası 2 ders saati (90 dk.), Dijital Hikâye 2 ders saati (90 dk.)

Hazırlık Aşaması: Derse gelmeden önce öğrenciler tarafından Aziz Sancar'ın kim olduğu ile ilgili araştırma yapılır, bilgi öğrenilir. Öğrenciler her ders öğrendiği kelimeleri defterine not etmeli kendine özel sözlüğü olmalıdır. Seviyelerine göre isimleri ve fiilleri tematik bir şekilde öğrenmelidir. Ayrıca derse gelmeden önce roman hakkında öğrencilere bilgi verilmelidir. Sınıfta betimleme örnekleri yapılmalıdır. Görsel okuma nedir? Bunun hakkında bilgi verilmelidir.



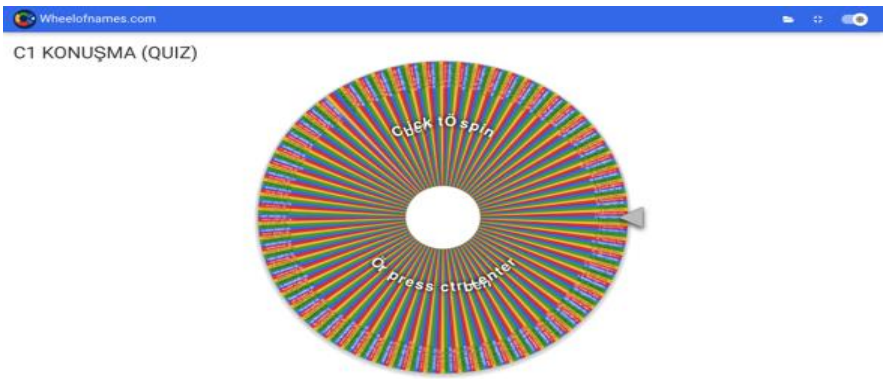
Şekil 230. Rasgele resim sitesinden bir görüntü

Şekil 230'da öğrencilere çeşitli görseller hazırlayarak ya da https://www.rastgeleresim.com/ sitesindeki fotoğrafları inceleyebilirsiniz.



Şekil 231. Shutterstock sitesinden bir görüntü

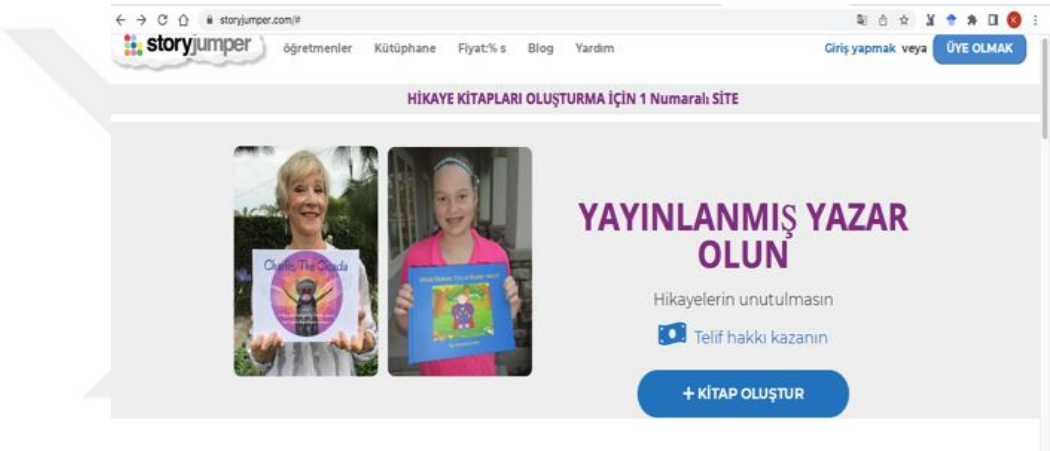
Şekil 231'de uygun fotoğraflar bulmak için telif hakkı istemeyen bir diğer site ise https://www.shutterstock.com/tr/ sitesidir.



Şekil 232. Wheelofnames sitesinden bir görüntü

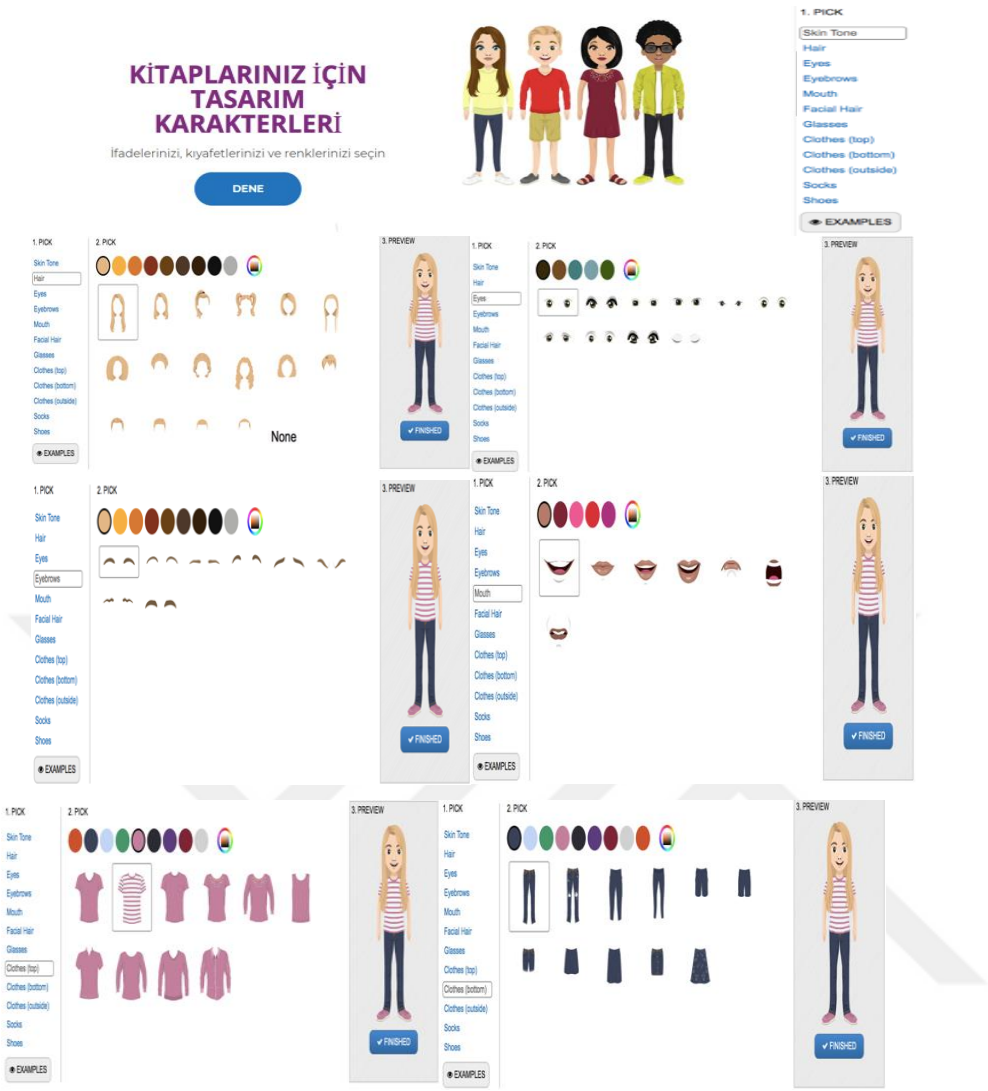
Şekil 232'de bir diğer yöntem indirilen fotoğrafların Wheelofnames uygulamasıyla kolayca hazırlanmasıdır. Bu site rastgele ad seçicidir ama fotoğraf ve konuşma soruları seçimi için de kullanılabilir.

Uygulama Sırası (Yönerge): Storyjumper sitesine giriş yapmak için üyelik gerekmektedir. Siteye giriş yapıldığında uygulamanın nerede kullanıldığı hakkında bilgi verilmektedir. Küçük kitapçıklar hazırlayarak yazar olunabilmektedir. Yazdığınız hikâyeler üzerinde telif hakkı alınabilmektedir. Bu telif hakkı için bazı kuralları vardır. Bu kurallar "Telif hakkı kazanın" tuşuna tıkladığınızda bilgi alınabilmektedir ve şartları bulunmaktadır. Telif hakkı alma ücretlidir.



Şekil 233. Storyjumper uygulamasında ana sayfa ve kitap oluştur

Şekil 233'te "Kitap oluştur" tuşuna basıldığında Kitaplarınız için tasarımlar yapılabilmektedir.



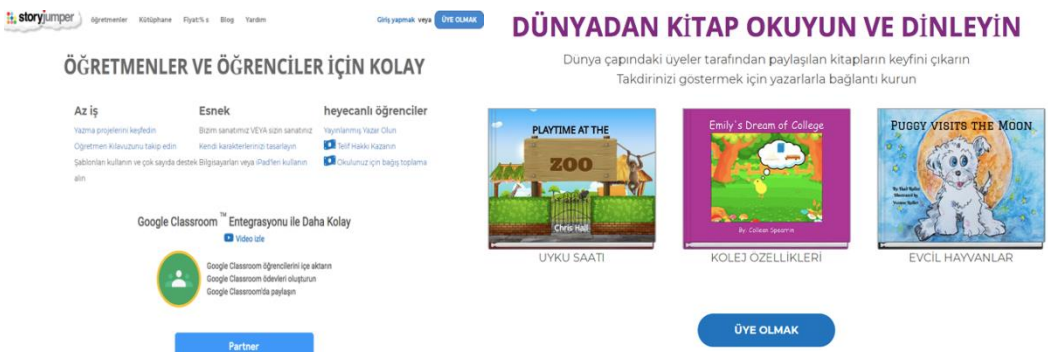
Şekil 234. Storyjumper uygulamasında kitap karakterleri oluşturma

Şekil 234'te karakterlerin tasarımları, kıyafetleri veya renkleri zevkinize göre seçilebilmektedir. "Dene" tuşuna basıldığında karakter oluşturulmaktadır. 1. Seç bölümünde cilt tonu, saç, gözler, kaşlar, ağız, sakal, gözlük, giysiler (üst, alt, dış), çorap, ayakkabı bölümleri vardır. Örnekler ve ön izleme olarak görmek istenildiğinde üye girişi sayfasına yönlendirilecektir.



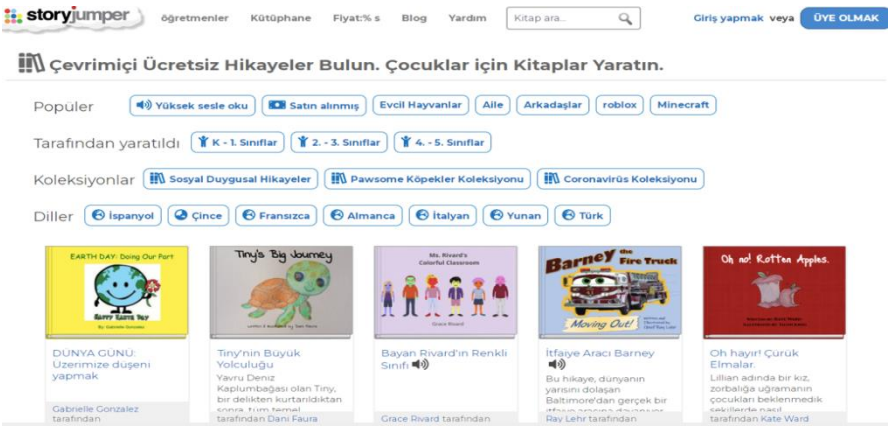
Şekil 235. Storyjumper uygulamasında yapılacak etkinliklerle ilgili bilgiler

Şekil 235'te ciltli kitaplarınıza sesiniz eklenebilmektedir. Bu sayede hem dinleme becerisi gelişmekte hem de doğru telaffuz öğrenilmektedir. 3D animasyonlu kitaplar izlenebilmekte ve dinlenebilmektedir. Kitaplar hazırlanırken iş birliği yapılarak grup çalışmaları hâlinde daha eğlenceli metinler yazılmaktadır. Bir kitabı birden fazla kişi aynı anda düzenleyebilir kitapları paylaşabilirsiniz. Sitede paylaşılan örnek kitaplar ilham verebilmektedir. "Daha fazla bilgi edin" veya öğretmenler tuşuna basıldığında yazma projeleri, öğretmen kılavuzu, şablonlar, karakter tasarımı, yayınlanan eserler hakkında bilgi alınabilmektedir.



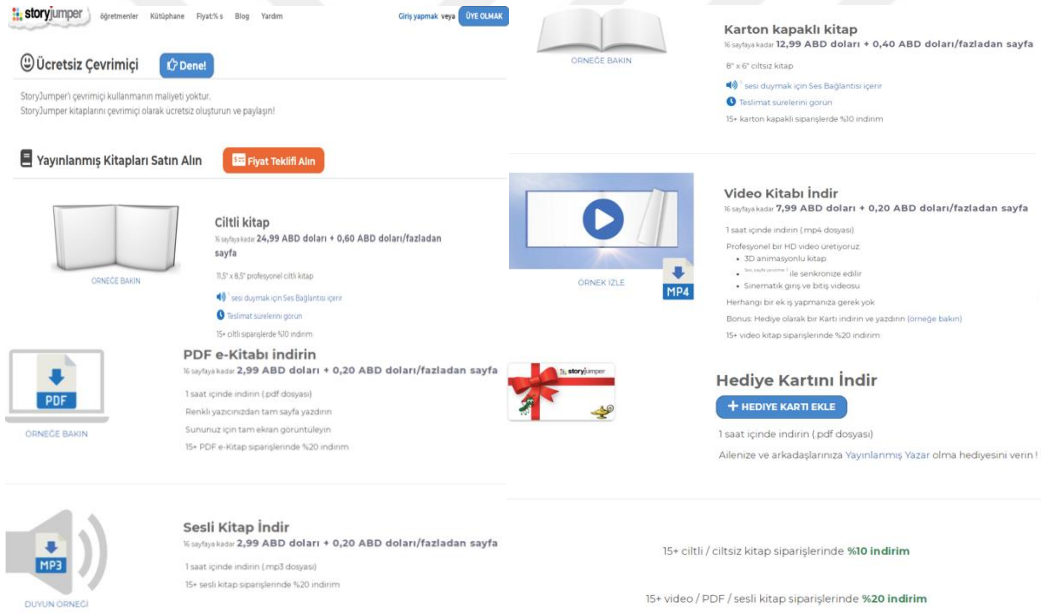
Şekil 236. Storyjumper uygulamasında paylaşım ve yapılan kitapları inceleme

Şekil 236'da "Google Clasroom" uygulamasıyla beraber de kullanılabilmektedir. Bu uygulamanın bir diğer özelliği ise meslektaşlar yapılan kitapları inceleye bilmektedir ve destekleyici geri bildirim yapılabilmektedir. Ayrıca sadece Türkiye'de değil tüm dünyada yazılan kitaplar bu sitede görülmektedir. Böylece kültürel arası iletişimde kurulabilmektedir. Kayıt ücretsiz yapılmaktadır.



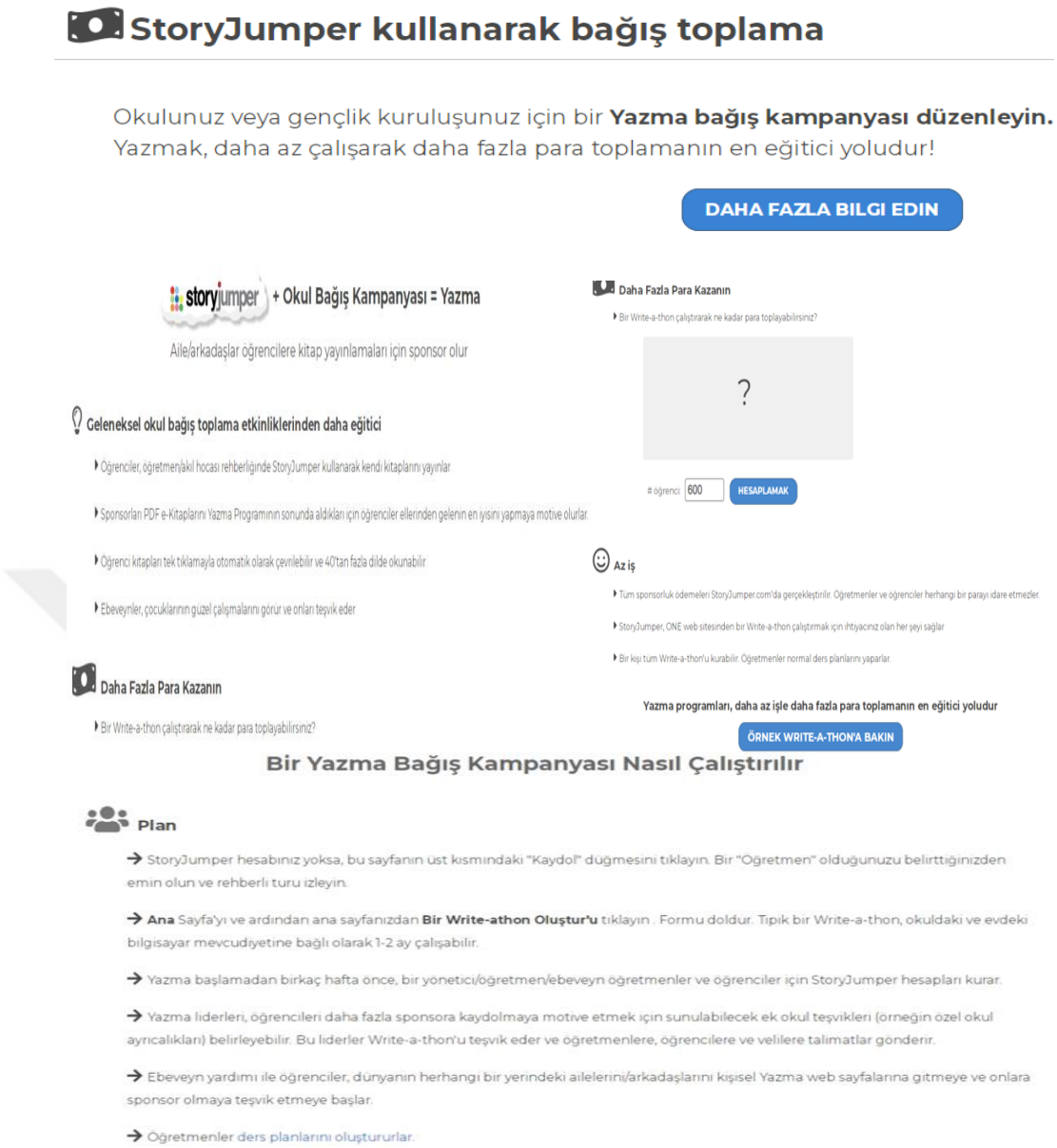
Şekil 237. Storyjumper uygulamasında kütüphane bölümü

Şekil 237'de Kütüphane bölümünde, popüler konular, sınıf seviyeleri, koleksiyonlar ve diller bulunmaktadır. Bu sayede kütüphane bölümünde sınırlayarak bu şekilde arama yapılabilmektedir.



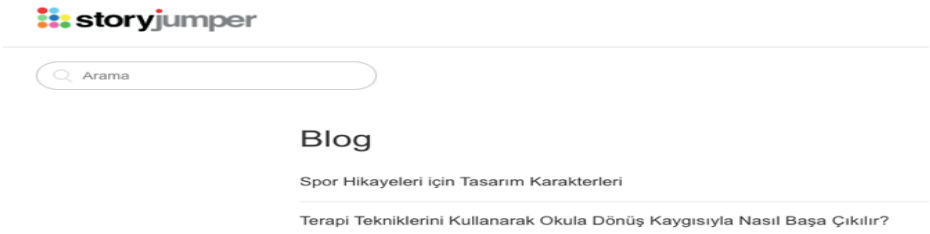
Şekil 238. Storyjumper uygulamasında fiyatlandırma

Şekil 238'de fiyat bölümünde kitabın çeşitlerine göre fiyatlandırma yapılmaktadır.



Şekil 239. Storyjumper uygulamasıyla bağış toplama

Şekil 239'da Storyjumper kullanarak bağış toplanabilmektedir. Bu yardımla ilgili detaylar, fiyat bölümünde görülmektedir. Aile veya arkadaşlar öğrencilere kitap yayınlamaları için sponsor olabilmektedir. Öğrenciler öğretmenleriyle beraber kendi kitaplarını yayınlayabilmektedir. Öğrenci, kitapları 40'tan fazla dile çevirebilmektedir. "Örnek Write-A-Thon'a bakın." bölümüne girildiğinde sponsorları ve kişilerin isimleri görülmektedir. Türkiye'de de böyle bir akım veya bağış yapıldığında yazma becerisine yönelim artabilmektedir.



Şekil 240. Storyjumper uygulamasına Blog

Şekil 240'ta Blog bölümünde bu uygulamayla ilgili görüşler bulunmaktadır.



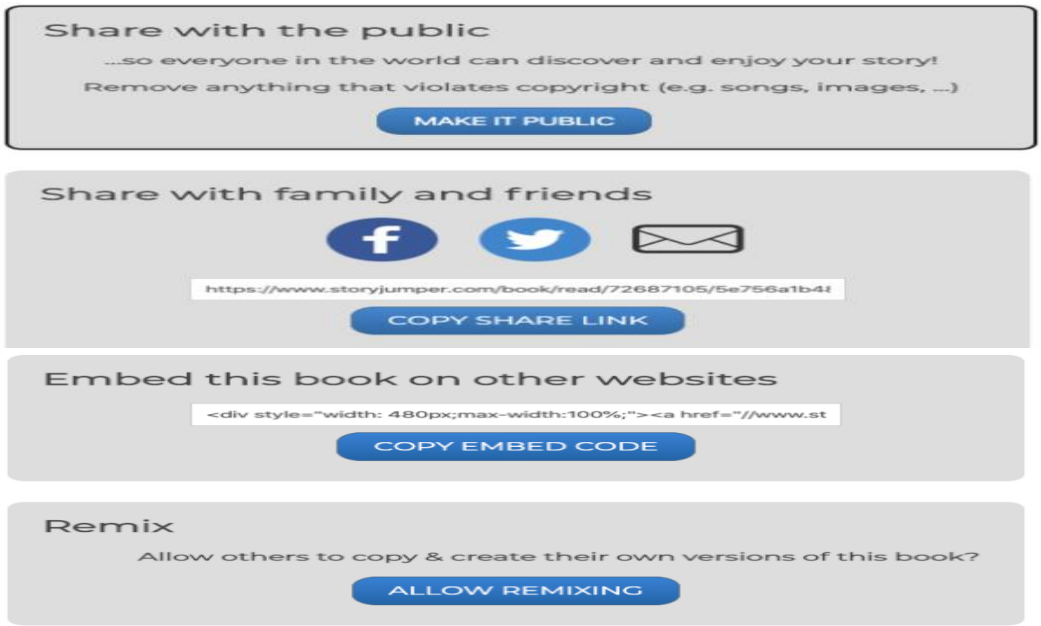
Şekil 241. Storyjumper uygulamasında yardım

Şekil 241'de yardım bölümünde yazarın kılavuzu, Öğretmen kılavuzu, SSS, bize ulaşın bölümleri bulunmaktadır.



3. Kitabınızı paylaşın

Tüm kitaplar varsayılan olarak özeldir.
Ama kitabınızı başkalarıyla paylaşmak StoryJumper'daki eğlencenin büyük bir parçası!
Tıkla Kitabınızın yanındaki **Paylaş düğmesi.**
13 yaşından küçükseniz, ebeveyninizden kitabınızı sizin için paylaşmasını istemeniz gerekir.
Aksi takdirde, aşağıdaki 4 seçeneği görürsünüz:



Halkla paylaşın

Kitabınızı "Genel" yaptığınızda, bazı minimum gereksinimleri karşıladığı sürece StoryJumper halk kitaplığına eklenir. Diğer StoryJumper üyeleri daha sonra onu arayabilir ve "Önerilen Kitaplar" bölümünde görünebilir. Başkalarıyla paylaşabileceğiniz genel profilinizde (storyjumper.com/profile/[your_username]) görünecektir. Ayrıca, bir veya iki hafta sonra Google, Bing, Yahoo ve diğer arama motorlarında onu arayabileceksiniz.

Halkla paylaşın

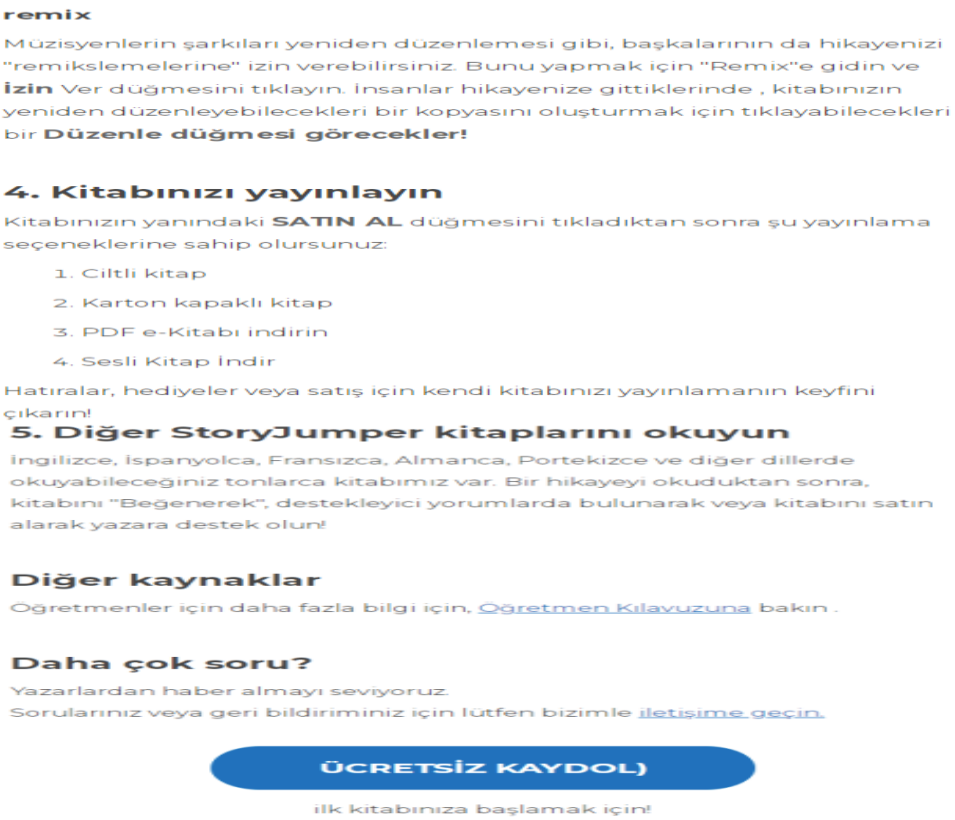
Kitabınızı "Genel" yaptığınızda, bazı minimum gereksinimleri karşıladığı sürece StoryJumper halk kitaplığına eklenir. Diğer StoryJumper üyeleri daha sonra onu arayabilir ve "Önerilen Kitaplar" bölümünde görünebilir. Başkalarıyla paylaşabileceğiniz genel profilinizde (storyjumper.com/profile/[your_username]) görünecektir. Ayrıca, bir veya iki hafta sonra Google, Bing, Yahoo ve diğer arama motorlarında onu arayabileceksiniz.

Aileniz ve arkadaşlarınızla paylaşın

Kitabınızın bağlantısını arkadaşlarınıza ve ailenize e-postayla göndermek istiyorsanız, gösterilen "Bağlantıyı" kopyalayıp bir e-postaya yapıştırmanız yeterlidir. Ayrıca gösterilen simgelere tıklayarak kitabınızı Facebook, Pinterest veya Twitter'da yayınlayabilirsiniz.

Sitenize gömün

Kitabınızı diğer web sitelerine "gömerek" daha fazla tanıtabilirsiniz, böylece bu sitelerde okunabilir (farklı web sitelerinde YouTube videolarını izlemek gibi). Gösterilen "Kodu" kopyalayın ve başka bir web sitesinin HTML koduna yapıştırın.



Şekil 242. Storyjumper uygulamasında yazarın kılavuzu

Şekil 242'de yazarın kılavuzu bölümü 5 maddeden oluşmaktadır.

Kitabınızı planlayın bölümünde Storyjumper kitaplığında kitap aranabilmektedir.

Kitabınızı oluşturun bölümünde bir video bulunmaktadır.

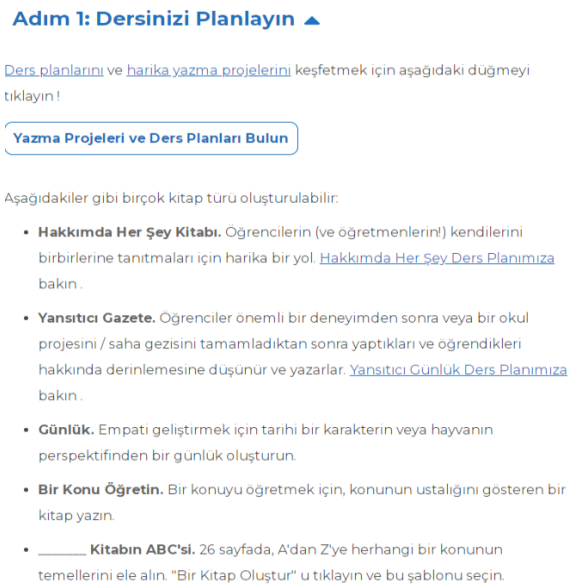
Kitabınızı paylaşın bölümünde paylaşımın nasıl yapılacağı anlatılmaktadır. 13 yaşından küçüklerin aileleri paylaşım yapabilmektedir. 4 şekilde paylaşım bulunmaktadır. Genel paylaşım yapıldığında her yerde ulaşılabilir olmaktadır. Google, Bing ve Yahoo gibi ara motorlarında da 1-2 hafta sonra görülmektedir. Kitabı aileniz veya arkadaşlarınıza e-posta yoluyla gönderilmektedir. Sosyal medyalarda da paylaşılabilmektedir. Kitabı diğer sitelere gömerek daha fazla tanıtır hâle getirmektedir. Kodu kopyalayıp başka bir web sitesinin HTML koduna yapıştırılmalıdır. Remix bölümünde izin verildiğinde insanlar kitabınızı yeniden düzenleyip kullanabilmektedir. Bir kopyasını oluşturabilmektedir. Kitabınızı yayınlayın bölümünde satın al bulunmaktadır. Ciltli kitap, karton kapaklı kitap, PDF e- kitap indir ve sesli kitabı indir. Diğer kitapları okuyun bölümünde pek çok dilde yazılmış hikâyeler görülecektir. Bir hikâye okuyup

beğenildiğinde, destekleyici yorum yapıldığında ya da kitap satın alındığında yazara destek olunabilmektedir.



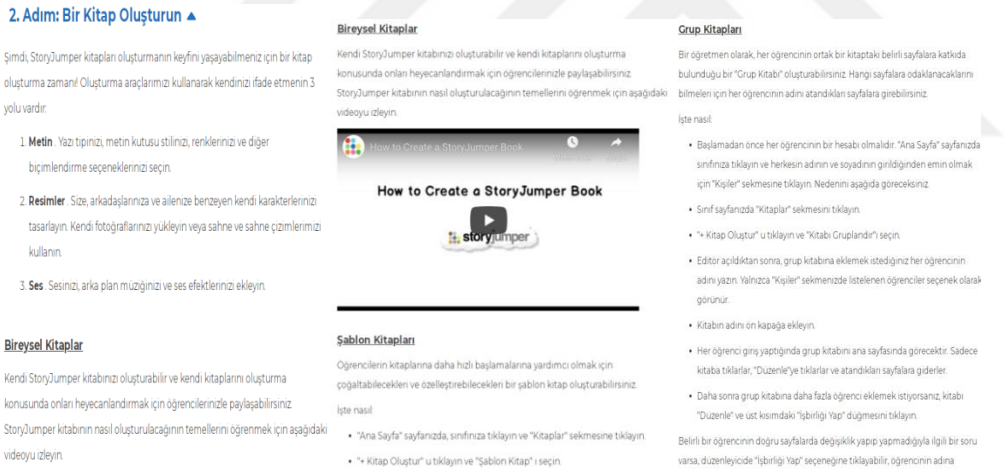
Şekil 243. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu

Şekil 243'te öğretmen kılavuzunda 9 adımda yeni kaydolan öğretmenlere rehberlik yapılmaktadır. Önce ücretsiz kayıt yapılmalıdır sonra ise ben öğretmenim sınıfta öğrencilerimle bu uygulamayı kullanmak istiyorum kutucuğu seçilmektedir.



Şekil 244. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 1. adım

Şekil 244'te 1. Adımda kitap türleri hakkında bilgi verilmektedir. Hakkımda her şey kitabı, yansıtıcı gazete, günlük, bir konu öğretin, kitabın ABC'si, açıklamalı yazı, grup kitabı bulunmaktadır.



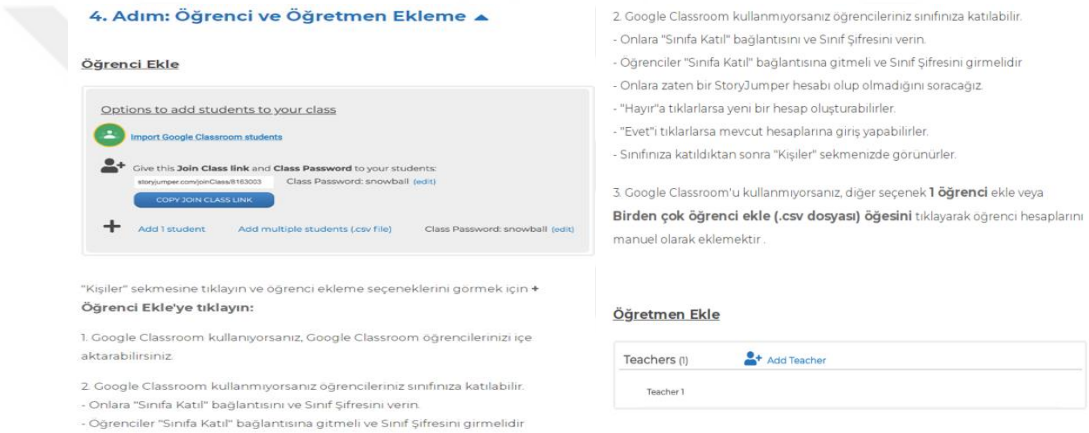
Şekil 245. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 2. adım

Şekil 245'te 2. Adımda kitap oluşturma hakkında bilgi verilmektedir. Storyjumper kitaplarının kendimizi ifade etmede 3 yolu bulunmaktadır. Metin, resimler, ses. Ayrıca bireysel, şablon ve grup kitapları bulunmaktadır.



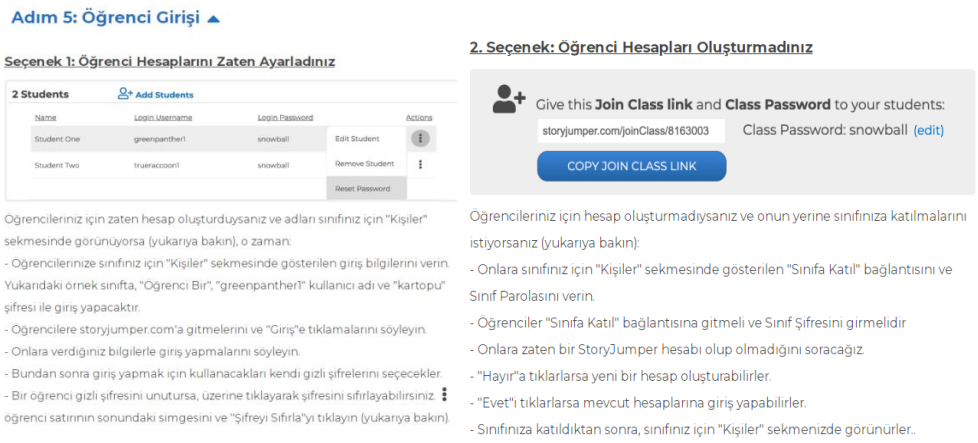
Şekil 246. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 3. adım

Şekil 246'da 3. Adımda sınıflarınızı ekleyin bölümü bulunmaktadır. Sınıflar iki şekilde eklenebilmektedir. "Google Clasroom'u kullanma" ya da "Google Clasroom'u kullanmamak" yani manuel olarak sınıf eklenebilmektedir.



Şekil 247. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 4. adım

Şekil 247'de 4. adımda öğrenci ve öğretmen ekle bölümü bulunmaktadır. Google Classroom kullanıyorsanız öğrencilerinizi içe aktarabilirsiniz Google Classroom kullanmıyorsanız öğrenciler sınıfa katılabilir, onlara sınıfa katıl bağlantısı ve sınıf şifresi verilebilmektedir. Öğrenciler önceden üye olmalıdır. Üçüncü bir yol ise Google classroom kullanmıyorsanız başka bir şekilde öğrenci eklenebilmektedir. (.cvs dosyası) Tıklayarak öğrenciler manuel olarak eklenebilir. Kişiler sekmesinden sınıfınıza başka öğretmenler de eklenebilmektedir. Öğretmen ekle tuşuna bastıktan sonra davetinizi kabul eden öğretmenler giriş yapabilir ve öğrencinin yapmış olduğu belgeleri inceleyebilmektedir. Ayrıca sınıf yönetiminde de yardımcı olabilmektedir.



Şekil 248. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 5. adım

Şekil 248'de 5. Adımda öğrenci girişi bölümünde öğrencilerin sınıfa girmesi için kullanıcı adı ve şifresi gerekmektedir. Öğrenci hesap oluşturma duysa bağlantısıyla sınıfa giriş yapabilmektedir ama daha sonra hesap oluşturması istenmektedir. Sınıfa katılan her öğrenci kişiler sekmesinde görüntülenecektir. Öğrenciler bu uygulamayı okulda veya evde kullanabilir. Ancak bir eğitim hesabında varsayılan konumdaysa tam sahibi olamazlar hesabın sahibi okuldur.



Şekil 249. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 6. adım

Şekil 249'da 6. Adımda öğrenciler kitaplar oluşturur. "+ yeni kitap oluştur" Öğrencilerin tanıtım videolarını izlemeleri tavsiye edilmektedir. Öğrenci hikâye kitaplarında kendi çektiği fotoğrafları yüklemek isterse Dropbox, Google Drive gibi başka uygulamaları da dahil edebilmektedir buradaki klasörlere fotoğrafları yükleyebilir. Bu kitaplar akıcı okuma telaffuz pratiği amaçlı kullanılabilirken

sadece eğlence amaçlı da kullanılabilmektedir kendi seslerini ve özel efektler eklemek kitapların daha kişisel ve özel olmasını sağlamaktadır.



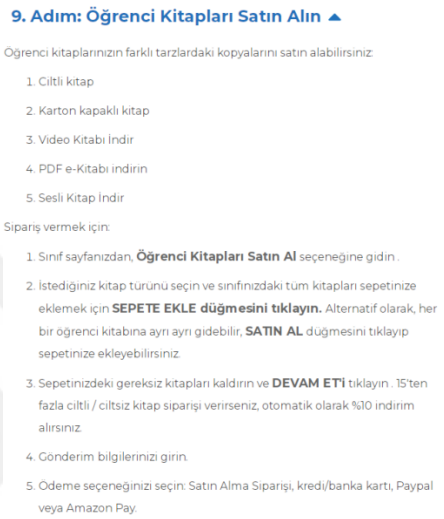
Şekil 250. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 7. adım

Şekil 250'de 7.Adımda öğrenci kitaplarını inceleyin bölümünde öğrenciler bir kitap üzerinde çalışma yaparken öğretmen o kitapları okuyabilir düzenleyebilir ve hakkında yorumlar yazabilir. Öğretmenler öğrencilerine bu kitapları proje ödevi şeklinde de verebilmektedir. Ayrıca bir öğrenci sınıfındaki başka bir öğrenciyi ortak çalışmaya davet edebilir ve bu sayede iş birliği yapar tıklayabilir aynı haklar 2. öğrenciye de verilmektedir. Öğrenci çalışmasını bitirdiğinde bitmiş düğmesine tıklamalıdır ve daha sonra bitmiş etiketi karşımıza çıkacaktır.



Şekil 251. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 8. adım

Şekil 251'de 8.adımda kitapları, veliler ve öğrenciler ile paylaşım bölümünde önce özel olan paylaşım daha sonra istek üzerine hem velilerle hem de diğer öğrencilerle paylaşım yapılmaktadır. Çarpıya basarak istemediğiniz bir kitabı sınıf kitaplığından kaldırabilirsiniz. Kitap bağlantısını kopyalayarak velilere gönderebilir ya da sosyal medyada paylaşabilirsiniz. Bir veli çocuğunun kitabını İnternetten sipariş vermek isterse doğrudan evlerine teslim edilecektir. Yapılan kitapları tüm velilere paylaşılabilir ya da veliye özel paylaşım yapılabilir.



9. Adım: Öğrenci Kitapları Satın Alın

Öğrenci kitaplarınızın farklı tarzlardaki kopyalarını satın alabilirsiniz:

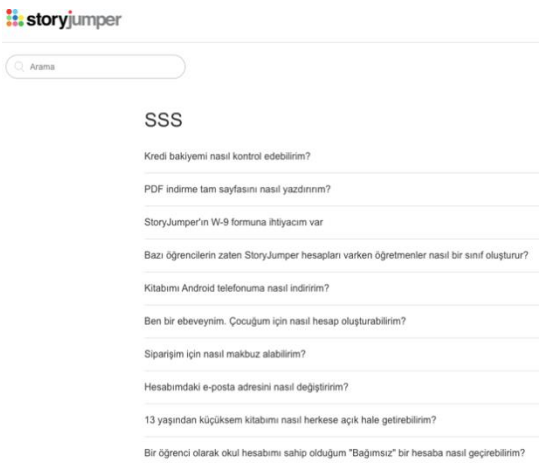
1. Ciltli kitap
2. Karton kapaklı kitap
3. Video Kitabı İndir
4. PDF e-Kitabı indirin
5. Sesli Kitap İndir

Sipariş vermek için:

1. Sınıf sayfanızdan, **Öğrenci Kitapları Satın Al** seçeneğine gidin.
2. İstediğiniz kitap türünü seçin ve sınıfınızdaki tüm kitapları sepetinize eklemek için **SEPETE EKLE düğmesini tıklayın.** Alternatif olarak, her bir öğrenci kitabına ayrı ayrı gidebilir, **SATIN AL** düğmesini tıklayıp sepetinize ekleyebilirsiniz.
3. Sepetinizdeki gereksiz kitapları kaldırın ve **DEVAM ET'i** tıklayın. 15'ten fazla ciltli / ciltsiz kitap siparişi verirseniz, otomatik olarak %10 indirim alırsınız.
4. Gönderim bilgilerinizi girin.
5. Ödeme seçeneğinizi seçin: Satın Alma Siparişi, kredi/banka kartı, Paypal veya Amazon Pay.

Şekil 252. Storyjumper uygulamasında öğretmen kılavuzu 9. adım

Şekil 252'de 9. Adımda öğrenci kitaplarının satın alın sekmesinde ise Öğrenci kitabının farklı tarzdaki kopyalarını satın alabilirsiniz. Bunlar Ciltli kitap, karton kapaklı kitap, video kitabı indir, pdf e-kitabı indirin ve sesli kitap indir. Öğrenci kitapları satın al türü seçtikten sonra sepete ekle ve devam et tuşuna bastığınızda ödeme yapıp sipariş verebilirsiniz.



storyjumper

Arama

SSS

Kredi bakiyemi nasıl kontrol edebilirim?

PDF indirme tam sayfasını nasıl yazdırırım?

StoryJumper'ın W-9 formuna ihtiyacım var

Bazı öğrencilerin zaten StoryJumper hesapları varken öğretmenler nasıl bir sınıf oluşturur?

Kitabımı Android telefonuma nasıl indiririm?

Ben bir ebeveynim. Çocuğum için nasıl hesap oluşturabilirim?

Siparişim için nasıl makbuz alabilirim?

Hesabımdaki e-posta adresini nasıl değiştiririm?

13 yaşından küçüksem kitabımı nasıl herkese açık hale getirebilirim?

Bir öğrenci olarak okul hesabımı sahip olduğum "Bağımsız" bir hesaba nasıl geçirebilirim?

Şekil 253. Storyjumper uygulamasında SSS

Şekil 253'te Sıkça sorulan sorular (SSS) bölümünde kafanıza takılan sorulara cevap bulunabilmektedir. Eğer bulamazsanız bize ulaşın bölümünden yazışabilmektesiniz.



Şekil 254. Storyjumper uygulamasına giriş

Şekil 254'te giriş yaptığımızda yayınlanan yazarlar telif hakkı kazanın ve kitabınızı tanıtım bölümleri bulunmaktadır. Telif hakkı şartları bölümüne girerek okuyabilirsiniz Ayrıca kitabınızı daha iyi tanıtmak için neler yapılmalıdır? Bu gibi ipuçları bu bölümde görebilirsiniz. Bu uygulama temel olarak üç bölümden oluşmaktadır. Kitaplarım yani kitap oluştur bölümü koleksiyonlarım ve okunacak yeni kitaplar. Bu uygulamanın en önemli bölümü kitapları yani kitap oluştur bölümüdür.



Şekil 255. Storyjumper uygulamasında koleksiyonlar

Şekil 255'te koleksiyonlarım bölümünde benim tarafından kaydedilen sevdiğin kitaplar bulunmaktadır.



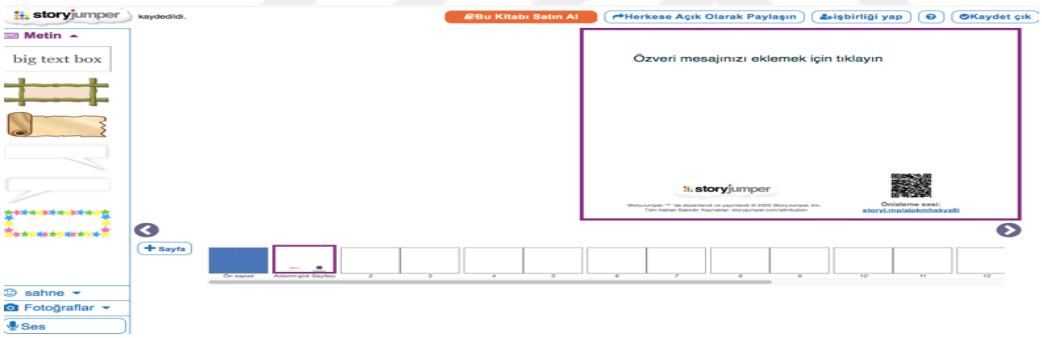
Şekil 256. Storyjumper uygulamasında okunacak yeni kitaplar

Şekil 256'da okunacak yeni kitaplar ise editörün seçimidir. Yani sitenin bizlere önerdiği kitaplardır.



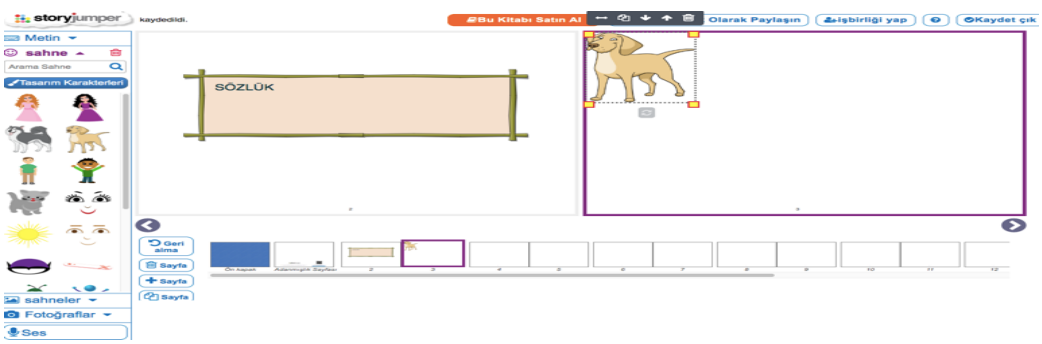
Şekil 257. Storyjumper uygulamasında kitap /kapak oluşturma

Şekil 257'de kitap oluştur bölümüne girilmelidir. Daha sonra kitap türü seçilmelidir. İlk önce ön kapak tasarımı ile başlanmalıdır. Bu bölümde kapağın dokusu ve rengi seçilmiştir. Ayrıca kapakta yazılan kelimeler kitabın adı da olacaktır. Kitabın adını yazdıktan sonra yazarın adı da yazılmalıdır. Daha sonra isteğe bağlı olarak tasarım karakterleri, arka plan sahneleri, fotoğraflar ve ses kaydı da eklenebilmektedir.



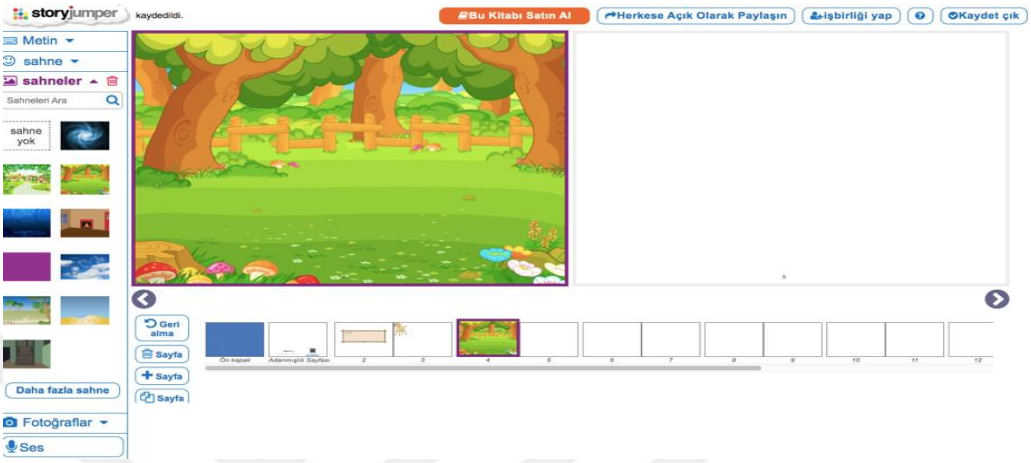
Şekil 258. Storyjumper uygulamasında kitabın sayfaları

Şekil 258'de 2. sayfada kitapla ilgili bir ön söz ya da beğendiğiniz bir açıklamayı yazabilirsiniz. Şimdi kitabı yazmaya başlayabilirsiniz.



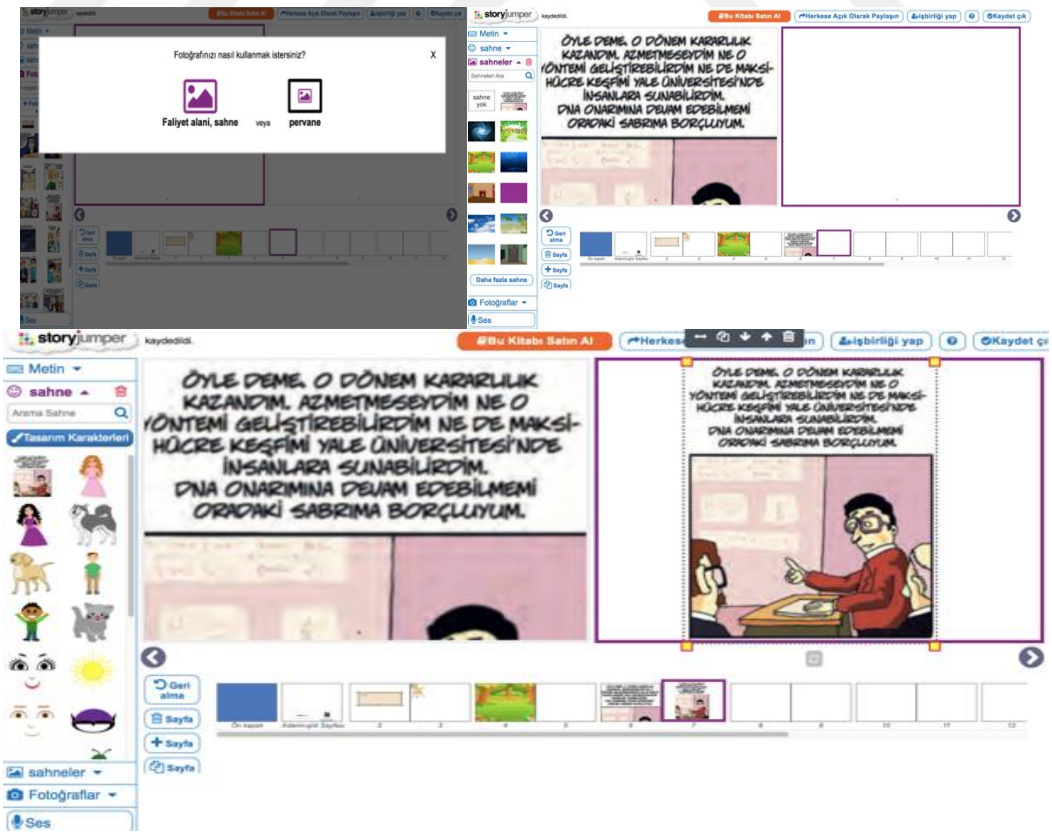
Şekil 259. Storyjumper uygulamasında metin yazma

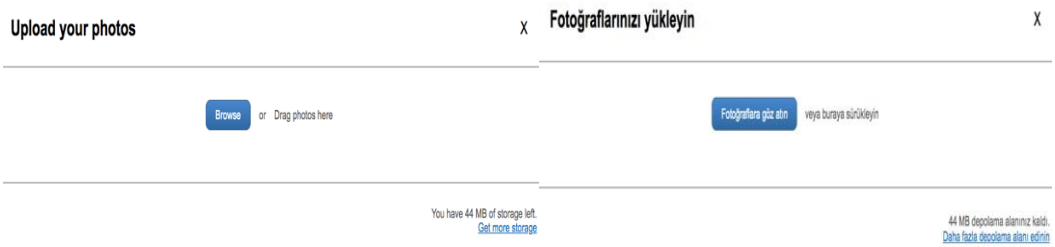
Şekil 259’da burada metin bölümü bulunmaktadır. Metin bölümünde başlık veya içerik yazısı oluşturulabilmektedir. Metindeki yazı boyutu yazı türü ve grafik tasarımına uygun görseller eklenebilmektedir. Sahne donanımları bölümünde Orada hazır bulunan karakterleri kullanabilir ya da kendinize özel yeni bir karakter hazırlayabilirsiniz.



Şekil 260. Storyjumper uygulamasında arka plan / içerik hazırlama

Şekil 260’ta arka plan sahneleri seçimi yapılabilmektedir. İçeriğinize uygun arka plan ekleyebilirsiniz.





Şekil 261. Storyjumper uygulamasında fotoğraf ekleme

Şekil 261'de fotoğraflar bölümüne bilgisayarınızdan dosya ekleyebilir ya da fotoğrafı sayfaya doğru sürükleyerek ekleyebilirsiniz. Fotoğrafı sayfa düzenine göre kırpabilir, boyutunu düzeltebilirsiniz. Fotoğrafınızı dilerseniz silebilirsiniz bunun için fotoğraflar bölümündeki çöp kutusuna tıklayıp fotoğrafları seçip sil tuşuna basmalısınız.



Şekil 262. Storyjumper uygulamasında ses kaydı ekleme

Şekil 262'de ses bölümünde ise ses kaydı yapılabilir ses kaydı ile ses efektleri ve müzik eklenebilmektedir. Sesinizi silmek için sesin bölümünde Çöp kutusu işareti bulunmaktadır oradan silebilirsiniz.



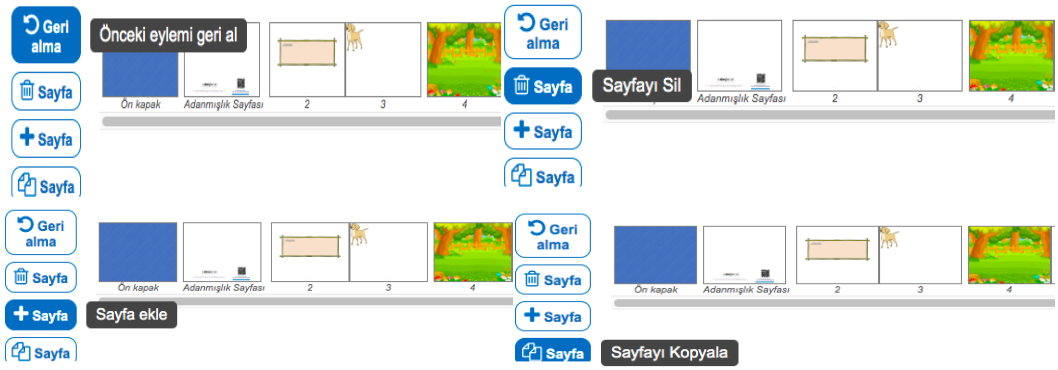
Şekil 263. Storyjumper uygulamasında müzk ekleme

Şekil 263'te müzik bölümünde uygulamaya ait örnek sesler bulunmaktadır. Bunlar macera, macera 2, davul, davul 2, gitar, gitar 2, gitar 3, gitar 4, gitar 5, mutfak, okyanus, oyun alanı, yağmur, restoran, stadyum ve keman.



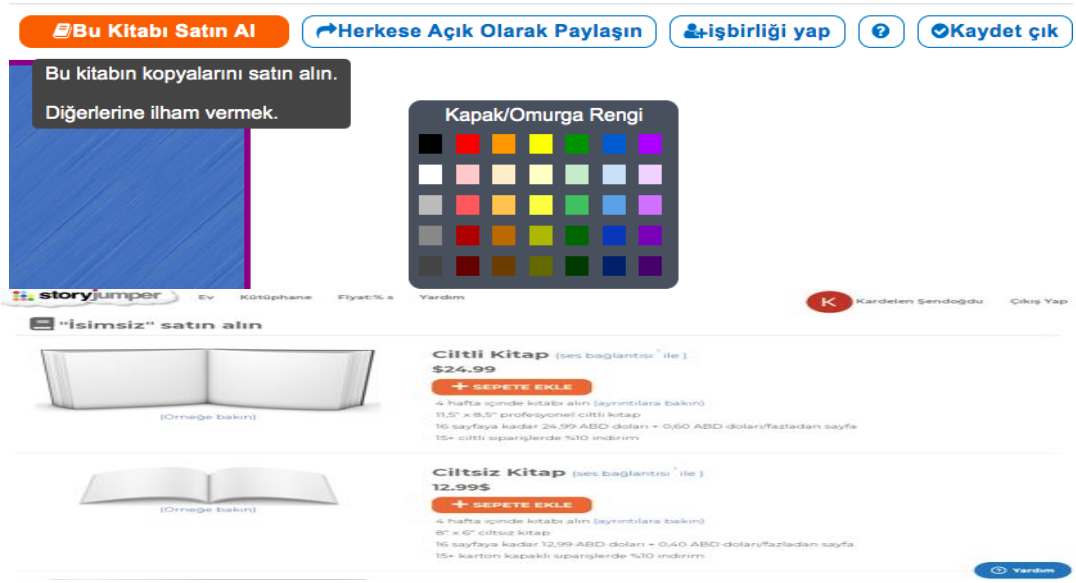
Şekil 264. Storyjumper uygulamasında ses efektleri ekleme

Şekil 264'te müzik bölümü gibi ses efektleri de uygulamanın içinde bulunmaktadır. Bunlar, alkış, kötü adam, kuşlar, sıkıcı, kedi, inek, köpek, köpek 2, gevrek yemek, hızlı, cam kırma, atış, mmm, jet, canavar, canavar 2, şok, siren, horlama, spor araba, ayağıyla ezmek, tren, vay!, woohoo!, yanlış, esnemek, yaydır. Tüm bu isteğe bağlı seçenekler seçildikten sonra kaydet tuşuna basılmalıdır. Ses kaydı yapıldığında sayfanın en altında mikrofon işareti çıkmaktadır.



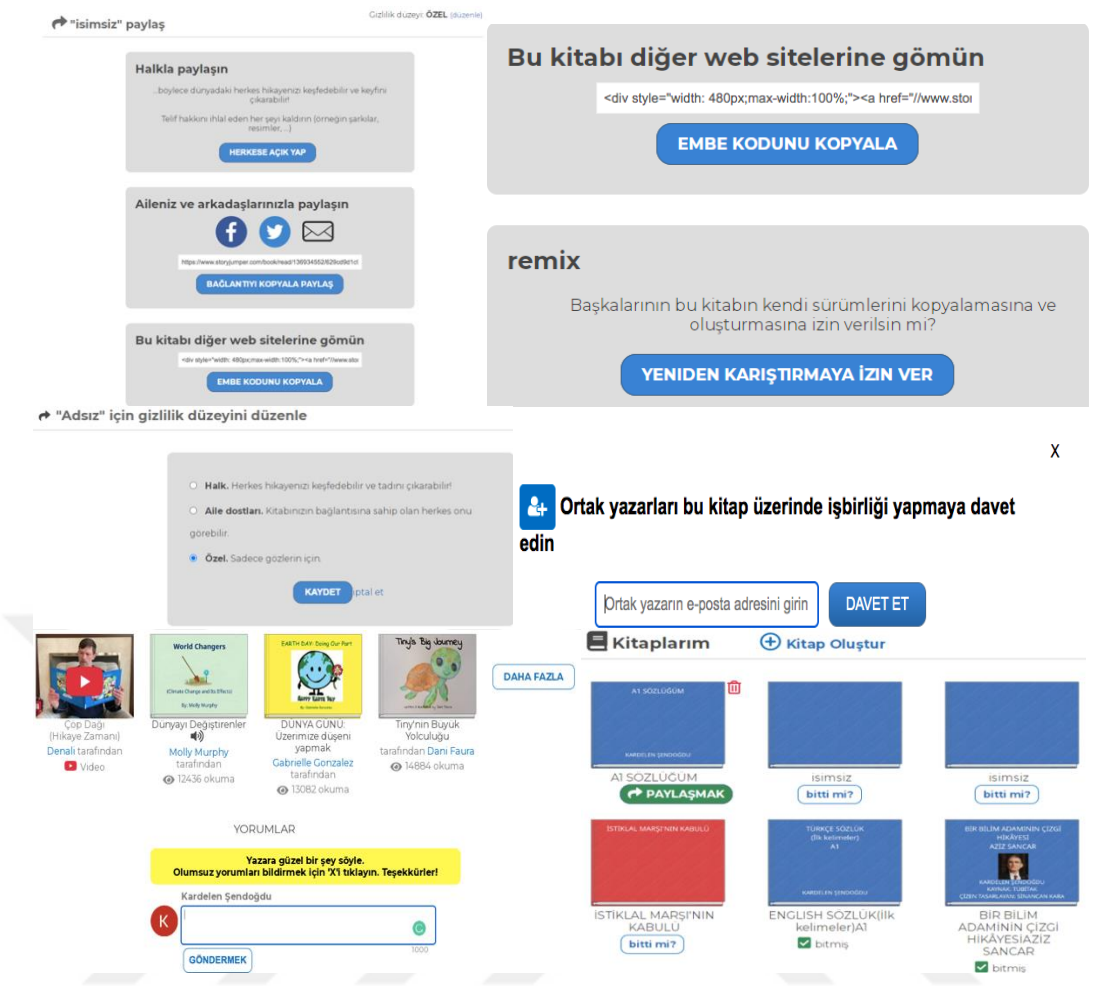
Şekil 265. Storyjumper uygulamasında sayfa düzenleme

Şekil 265'te sayfayı sil, sayfa ekle ve bu sayfayı kopyala bölümlerini kullanabilirsiniz. Ayrıca bir hata yaptığınızda geri alma tuşuna basabilirsiniz. Tüm bu işlemler otomatik olarak kaydolmaktadır. Sayfa sayınızı azaltmak ve çoğaltmak tamamen sizin elinizdedir.



Şekil 266. Storyjumper uygulamasında kitabı satın alma

Şekil 266'da kitabı satın almak isterseniz kitap türüne göre para ödemeniz gerekmektedir. 4 şekilde paylaşım yapılabilmektedir. Ayrıca gizlilik düzeyini özel, halka açık ve aile olarak seçebilirsiniz. Herkese açık yaparsanız telif hakkını ihlal eden her şeyi kaldırmak zorundasınız. Aileniz ya da arkadaşlarınızla paylaşacaksınız bağlantı paylaş tuşunu işaretlemelisiniz. Bu kitabı diğer web sitelerine gömebilir veya başkalarına kopyalama izni vererek onların da yeniden düzenleyip kullanmasına müsaade edebilirsiniz. İş birliği tekmesini mail adresi yazarsak o kişiyle bu kitabı paylaşmış oluruz ve aynı işlemleri yapma hakkına sahip olmaktadır.

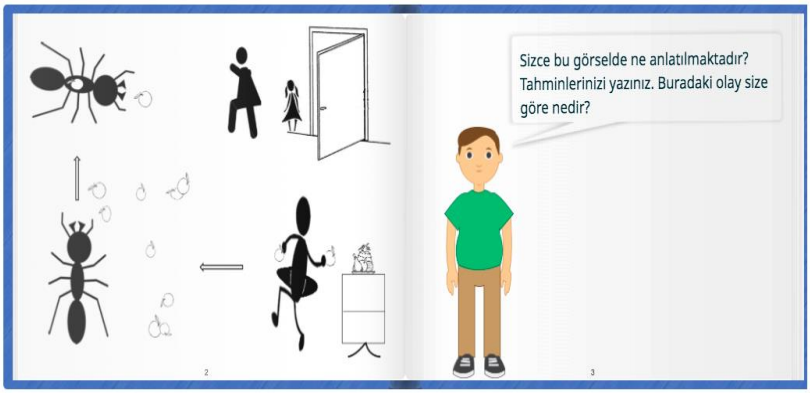


Şekil 267. Storyjumper uygulamasında kitabı paylaşma

Şekil 267'de kaydet ve çıkış yap tuşuna bastığınızda kitabınız tamamlanmıştır. Bu kitabı tekrar düzenleyebilir para karşılığında indirebilir, yorum yaparak destekleyici olabilir ve paylaş tuşuna basarak bitmiş onayını alabilirsiniz. Bitti mi sorusu ile karşılaşırsanız kitap tamamlanmamış demektir.



storyjumper Home Library Prices Help Search for books... K Kardelen Şendoğdu Logout



BUY THIS BOOK (from $2.99+)

EDIT

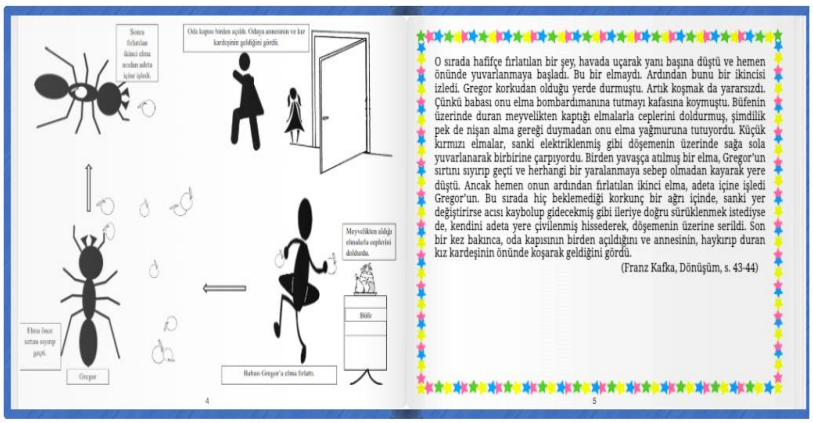
DOWNLOAD

COMMENT

SHARE

< BEGINNING END >

storyjumper Home Library Prices Help Search for books... K Kardelen Şendoğdu Logout



BUY THIS BOOK (from $2.99+)

EDIT

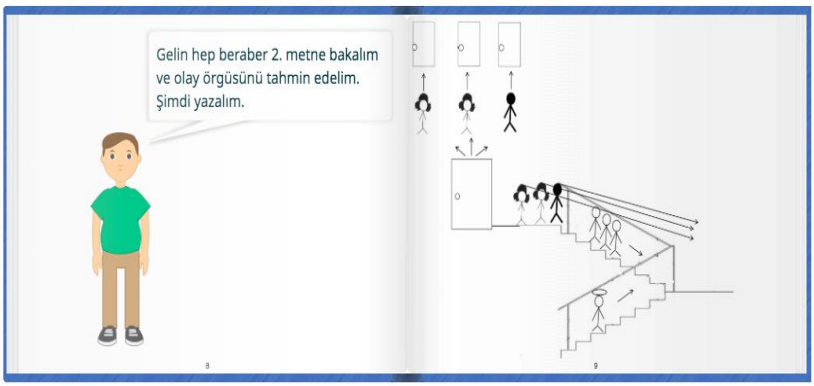
DOWNLOAD

COMMENT

SHARE

< BEGINNING END >

storyjumper Home Library Prices Help Search for books... K Kardelen Şendoğdu Logout



BUY THIS BOOK (from $2.99+)

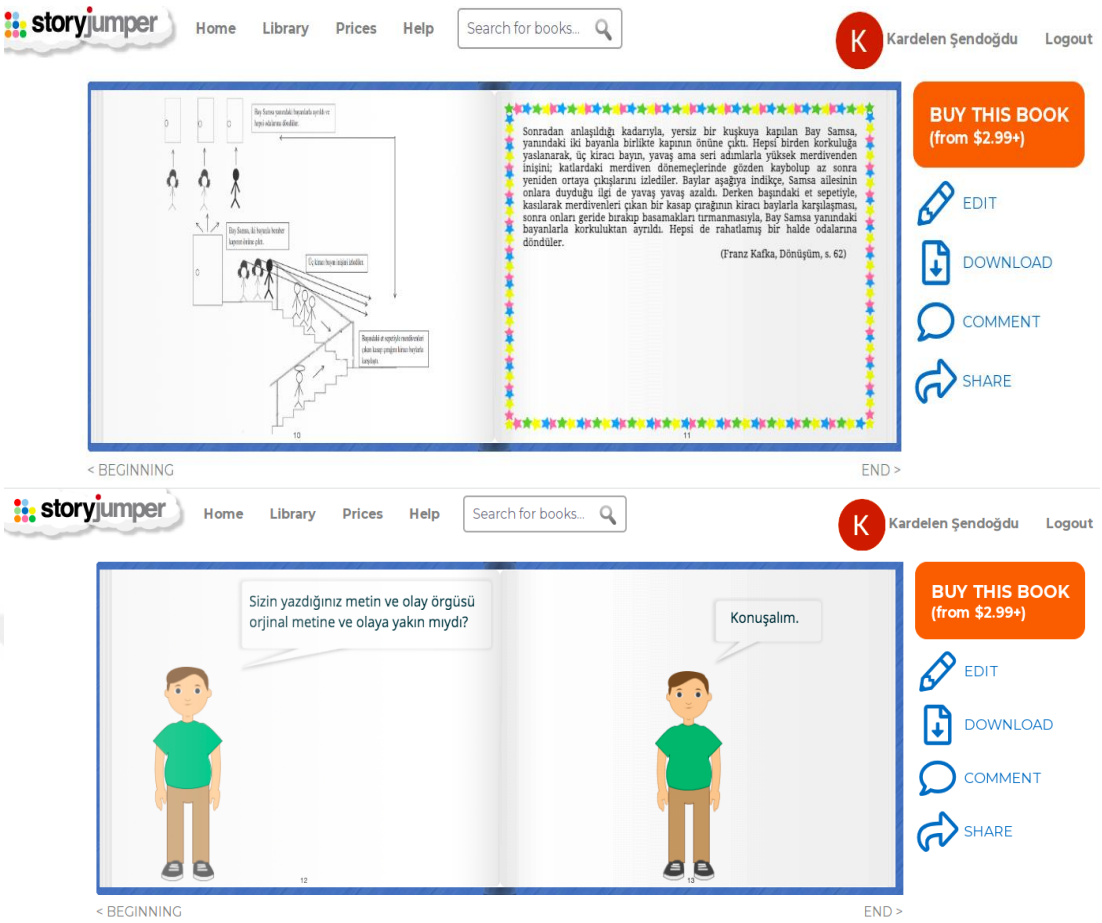
EDIT

DOWNLOAD

COMMENT

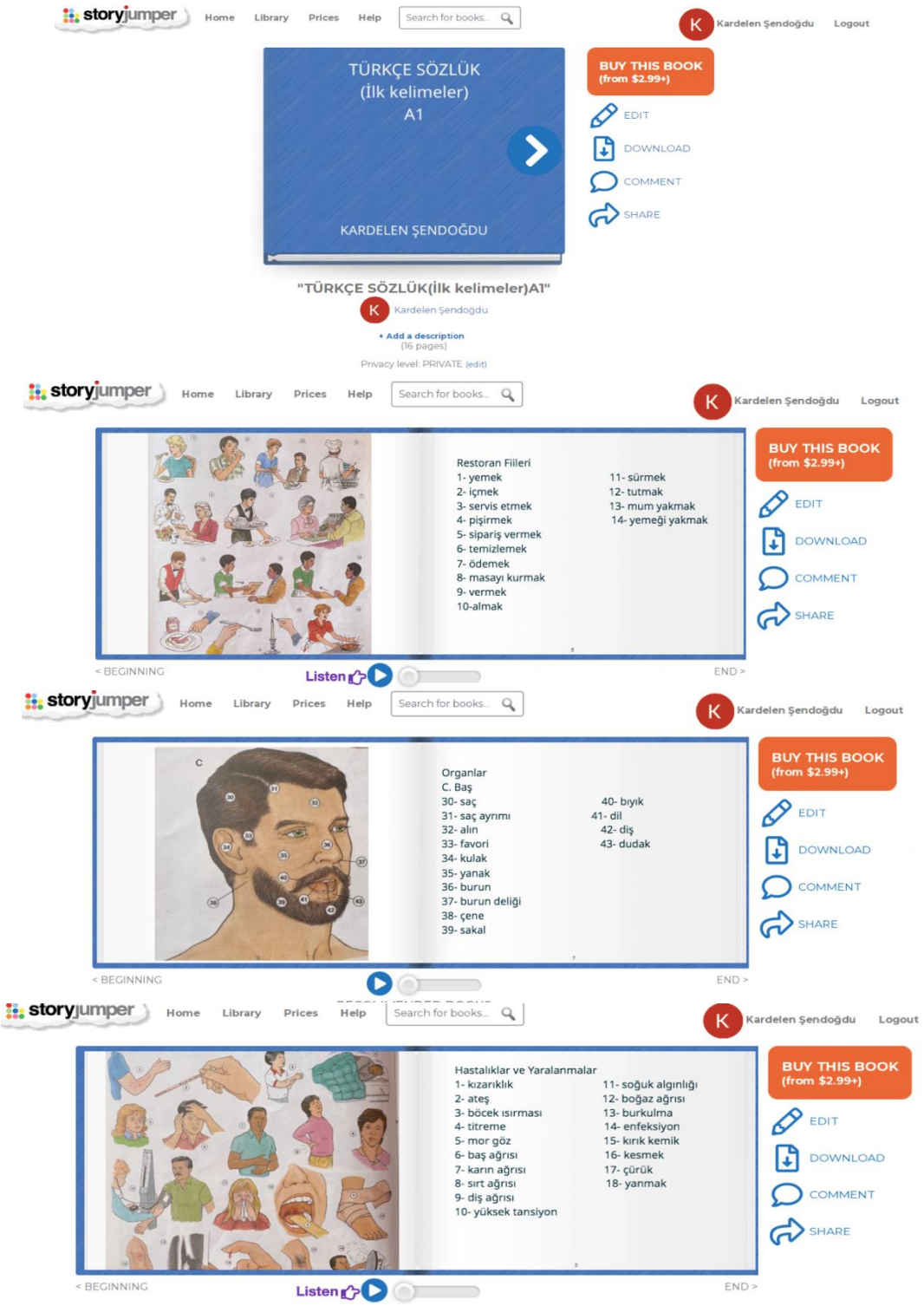
SHARE

< BEGINNING END >



Şekil 268. Storyjumper uygulamasında Franz Kafka'nın dönüşüm adlı eserinden metin tahlili yapma

Şekil 268'te metin tahlili uygulamasında Franz Kafka'nın dönüşüm adlı eserinden bir sayfa seçilmiştir. Bu sayfanın seçilmesinde en önemli etken betimleme yapılmasında uygun görülen sayfadır. Öğrencilere hazırlanan bu görsel "Paint" programıyla yapılmıştır. Bazı resimler Google'dan indirilmiştir. Örneğin kapı resmi. Öğrenciler görsellere bakarak aklındaki tahlili yazmıştır ve daha sonra yazılan metinler öğretmenler tarafından kontrol edilmiştir. Daha sonra öğretmenin hazırladığı görsel ve görsellere uygun cümleler öğrencilere gösterilmiştir. Metnin orijinali öğrencilere okutulmuştur. Kendi yazdıkları metin ile öğretmen tarafından seçilen metin arasında benzerlik ya da farklılık olup olmadığı tartışılmıştır.

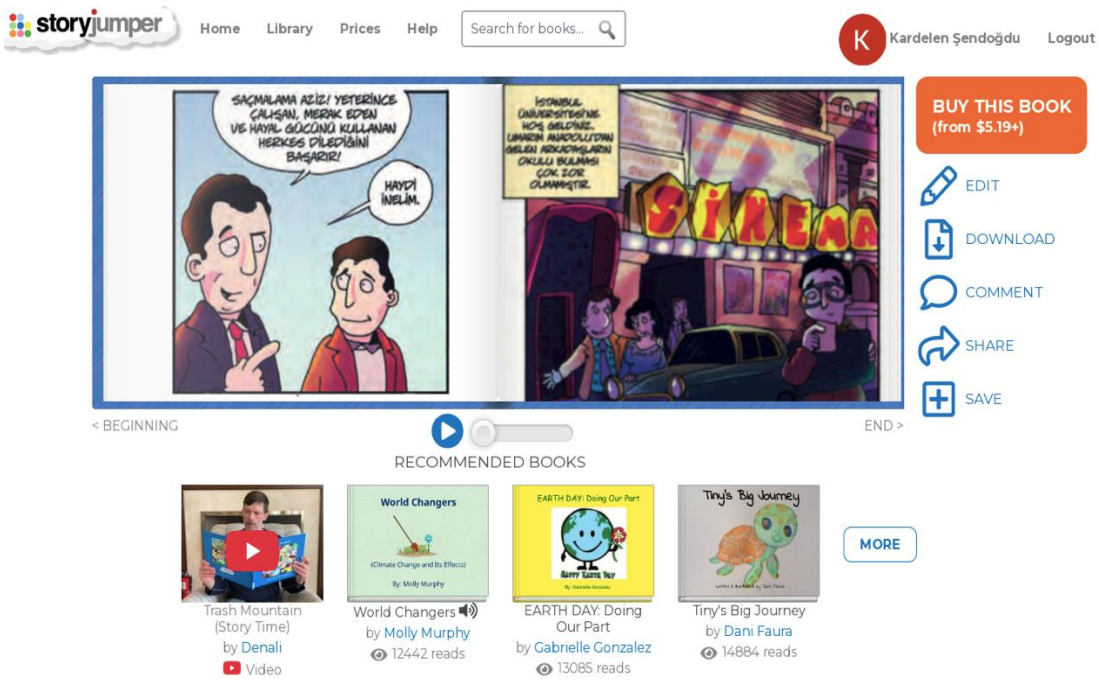


Şekil 269. Storyjumper uygulamasında A1 sözlük etkinliği hazırlama

Şekil 269'da A1 sözlük etkinliği görseli "The New Oxford Picture Dictionary" adlı kitaptan alınmıştır. Telif hakkı problemi olursa "Shutterstock" adlı siteden tematik şekilde görseller indirilebilir. Bu görsellere numara vererek numara sırasına göre sesletim yapılabilmektedir. Sesletim yaparak öğrencilerin doğru telaffuzla kelimeleri daha pratik bir şekilde öğrenmeleri

sağlanabilmektedir. Ayrıca bu kitapçığı öğrencilerle paylaşarak öğrencilerin de ekleme yapması istenebilir. İşbirlikçi öğrenme sayesinde tematik sözlüğümüz ortalama 1 ay içinde şekillenecektir.





Şekil 270. Storyjumper uygulamasında bir bilim adamı Aziz Sancar'ın karikatür ve seslendirme örneği

Şekil 270'de bir diğer çizgi hikâyemiz Bilim ve Teknik dergisinden alınmıştır. Karikatürler sayfa sayfa bölünmüş ve seslendirilmiştir. Bazı sayfalarda seslendirme ile beraber ses efektleri de kullanılmıştır.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Bu kitap hazırlama programı ücretsiz ve pratik bir uygulamadır. Genellikle çocukların kullandığı bu uygulamayı her yaş seviyesindeki insanlar kullanabilir. Uygulamanın bir diğer özelliği ise sınıf paylaşımına açık olmasıdır. Ayrıca öğrenciye yazarlık anlamında ilham olmaktadır. Yazma becerisini geliştirmesi açısından uygulamanın faydalı olduğu düşünülmektedir. Bu uygulamada 3 farklı örnek gösterilmiştir. Bu uygulamanın bir diğer özelliği ise tüm seviyelere uyarlanabilir olmasıdır. Uygulamada kullanılan metinlerin daha sonra bir kitap gibi yayınlanması öğrenciler ve öğretmenler açısından dikkat çekicidir. Bu uygulama grup çalışması için de uygun olduğu için tercih edilebilmektedir. Yazma becerisi geç gelişen bir beceri olduğundan bu uygulama daha eğlenceli bir şekilde yazılmasını sağlamaktadır. Bu uygulamanın bir diğer avantajı ise ister evde ister sınıfta olsun yan yana olmasalar bile birlikte bir eser etkinlik ortaya çıkarabilmektedirler. Metin tahlili ile öğrenciler metin türlerini keşfeder görsel okuma yapmayı öğrenir ve farklı düşünceler ortaya çıkar. Sözlük hazırlayarak kelime öğretimi yapılır ve öğrenciler sesi dinleyerek kelimenin doğru telaffuzunu öğrenir. Ayrıca her öğrenci kendi

öğrendiği kelimeleri kitapçığa eklerse diğer öğrenciler de öğrenmiş olacaktır. Dünyaca ünlü bilim adamını tanıtmak için bir karikatür kitapçığı oluşturulmuştur. Böylece kültür aktarımı yapılmıştır. Bu uygulamadaki kitapların indirilmesi veya çıktı alınması için ücret ödenmektedir. Fakat ekran kaydı alındığında kitaba göre kırpıldığında da telefonunuzda veya bilgisayarınızda kayıtlı olacaktır. Ayrıca öğrencilerin hazırladığı kitaplara onların izniyle diğer öğrenciler de ulaşabilir ve öğretmen yazılan hikâyeleri düzeltebilir, müdahalede bulunabilir, yorum yazabilir, geri dönüşlerde bulunabilir ve her öğrencilerin yazdıklarını diğer öğrenciler dinler, okur ve böylece bilgi alışverişi ortaya çıkar.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Uygulamanın ücretsiz olması avantajdır. Fakat uygulama içerisinde yer alan görseller biraz zayıf gelmektedir daha çok çeşit olması düşünülmektedir. Uygulamanın fotoğraf yükleme hafızası sınırlıdır. Hafıza alanını yükseltmek istediğiniz de ekstra para ödemeniz gerekmektedir. Kitap sayfalarının kare olması sebebiyle görsel ekleme sıkıntısı yaşanmaktadır. Ses efektleri ve müzikler sınırlıdır fakat ses kaydıyla müzik veya ses efekti dışarıdan eklenebilmektedir fakat ses kaydının veya müziğin kalitesi düşebilmektedir. Bir diğer sınırlılık ise sitede Türkçe ile yazılmış kitaplar ve sınıf projeleri var. Yabancılara Türkçe Öğretimi için uygun nitelikli materyal az bulunmaktadır. Bu alanda çalışma yapılmalıdır. Uygulama dilinin Türkçe olmaması sebebiyle bilgisayarda otomatik çeviri açılmaktadır. Türkçe dilinin eklenmesi gerekmektedir. Uygulamada yazı yazdığımızda bilgisayarın otomatik çevirisi açık olduğunda yazıda kaymalar görülmektedir. Fakat otomatik çeviriyi kapattığınızda yazılar eski haline geri dönmektedir.

Ölçme ve Değerlendirme: Kelime öğretimi yapılabilmektedir. "Google Classroom" "uygulamasıyla beraber kullanıldığında öğrenciler diğer arkadaşlarının yazdığı kelimeleri öğrenir. Ayrıca öğretmen öğrencilerinin yanlışlarını düzenler ve aynı anda izin verdiği kişilerle ekleme çıkarma yapılabilmektedir. Öğrencilerin yazma ve okuma becerileri gelişmektedir. Yazılan masal, hikâye türlerine uygun metin altı soruların öğrenciler tarafından yazılması istenmektedir. Öğrencilere okuma ve dinleme metinleri yazı veya ses kaydı yoluyla öğretmen tarafından verilebilmektedir. Öğrenciler bu metni dinleyip görsel olarak anladıklarını resmedebilmektedir. Ayrıca metin tahlili görselleri Powtoon uygulamasıyla da hazırlanabilir. Öğrenciler atasözü ve deyim

kitapçığı, masal, hikâye, sözlük, ülke tanıtımı, yemek kitabı, seviyelere uygun kısa metinler, haberler vb. gibi konular seçilebilmektedir.

Etkinlik 7: Canlanan Fotoğraflar

Kullanılan Uygulama Adı: Halo AR

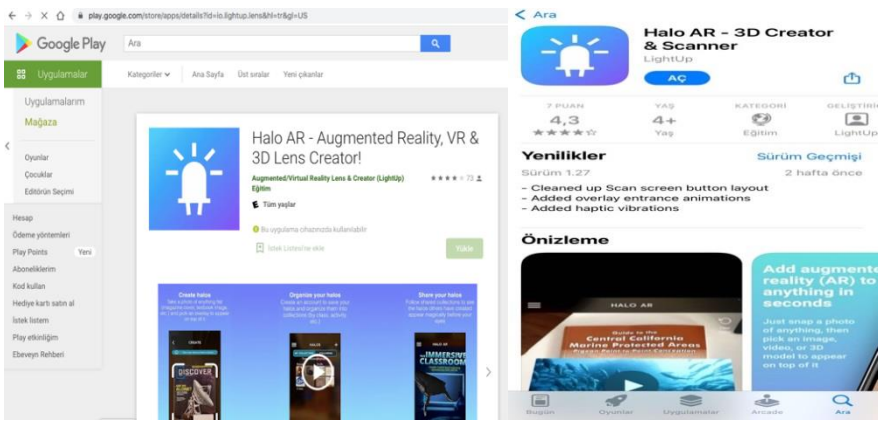
Düzeyi: B1-B2

Öğrenme Alanı: Dil Bilgisi- Kelime Öğretimi

Amaç: Öğrenciler bu uygulamayla beraber dil bilgisi kurallarını daha eğlenceli bir şekilde pekiştirir. Cümle kurma becerisini geliştirir. Çevresindeki eşyaları kullanarak farklı bakış açısını yansıtabilir. Grup çalışması yaparak sınıf içerisindeki ilişkileri kuvvetlendirir. Daha hızlı şekilde bilgileri öğrenebilir. Yeni yerleri keşfedebilir ve öğrenciler kendi çektikleri Türk kültürünü yansıtacak öğeleri ve videoları bir arada bulundurabilir. Film ve dizi kültürümüzü yansıtabilir. Ayrıca proje ödevi olarak sunum yaptırılabilir ve bir tematik sergi köşeleri hazırlanabilir.

Süre: 90 dk. (2 ders saati) – proje ödevi ise (1 hafta)

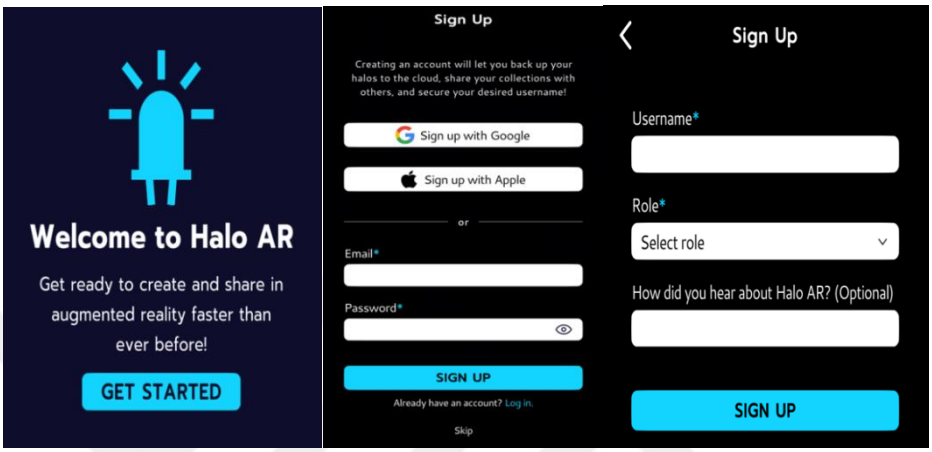
Hazırlık Aşaması: Öğrencilere önce B1 seviyesinde isim-fiil grameri anlatılır. B2 seviyesinde ise sıfat-fiil grameri anlatılır. Öğrenciler bu gramere uygun cümleler yazmadan önce evde cümlelerine uygun fotoğraf seçer ve bu fotoğrafları telefon veya bilgisayarlarına kaydeder. Cümlelerine uygun fotoğraf bulamazlarsa kendileri evdeki eşyaları kullanarak fotoğraf çekebilir. Öğretmene buldukları veya çektikleri bu fotoğrafları önceden göstermelidir. Öğretmen uygun olup olmadığına karar verdikten sonra öğrenci cümleleri düşünmeye başlayabilir. Bu fotoğrafları isteyen bir slayt yapabilir ya da renkli olarak çıktı alabilir.



Şekil 271. Halo AR uygulamasının telefon uygulamalarından indirilmesi

Şekil 271'de öğrenci önceden telefonuna Halo AR uygulamasını indirmesi gerekmektedir. Tüm bu hazırlıklar yapıldıktan sonra Halo AR uygulamasına ücretsiz kaydolun. "Google Play veya App Store'den "Halo AR" adıyla indirebilirsiniz. Uygulama dili İngilizcedir. Bilgisayarda otomatik Türkçe çevirisinin açık olması gerekebilir.

Uygulama Sırası (Yönerge):



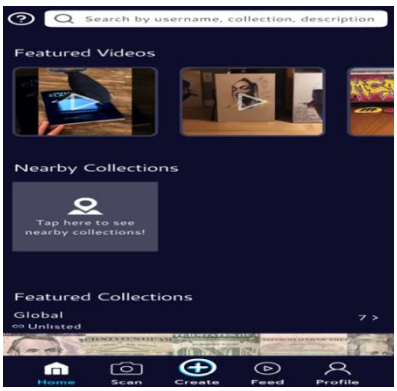
Şekil 272. Halo AR uygulamasına giriş

Şekil 272'de tüm bu hazırlıklar yapıldıktan sonra Halo AR uygulamasına giriş yapın. Ücretsiz yeni bir hesap oluşturabilir veya daha önce kullandığınız bir Gmail vb. ile giriş yapabilirsiniz. Daha sonra isim, rol (öğretmen, öğrenci, diğer) ve uygulamayı nereden duyduğunuzla ilgili bilgileri kendinize göre doldurunuz.

Halo AR beş bölümden oluşmaktadır.

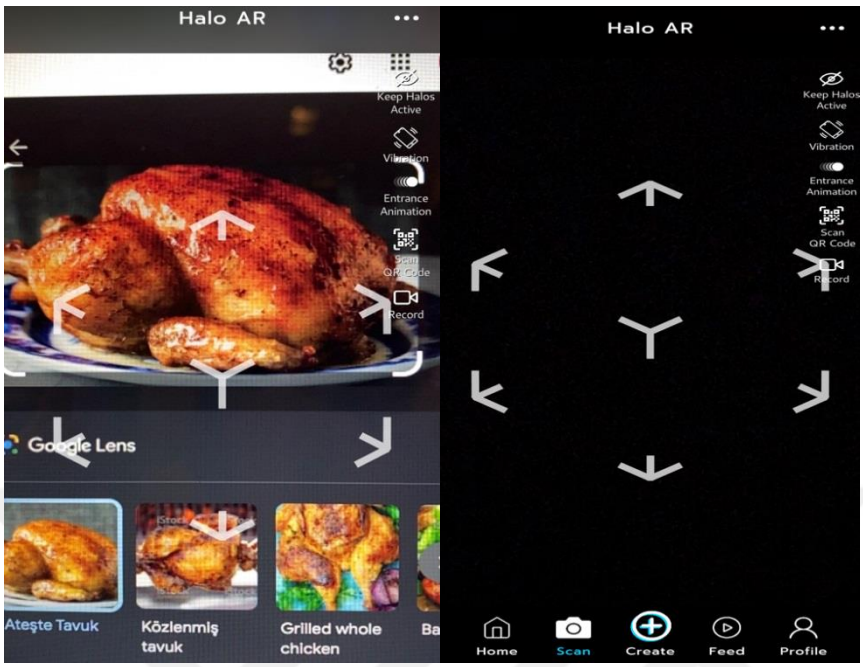
Ana sayfa, tarama, oluştur, bakmak ve profil.

Ana sayfada öne çıkan videolar, yakınındaki koleksiyonlar, öne çıkan koleksiyonlar bulunmaktadır.



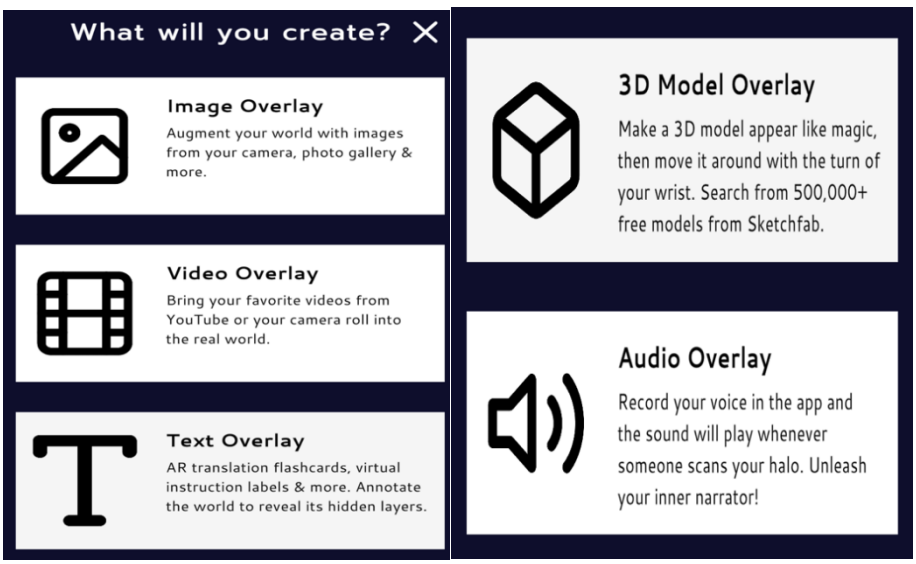
Şekil 273. Halo AR uygulamasında tarama bölümü

Şekil 273’te taramada haloları aktif tut, titreşim, giriş animasyonu, QR kodunu tara, kayıt, konum tetikleyicileri bulunmaktadır.



Şekil 274. Halo AR uygulamasında oluşturma bölümü

Şekil 274’te Oluştur bölümünde “Ne oluşturacaksınız?” sorusu karşımıza çıkmaktadır. Görüntü yüklemek, video yüklemek, metin yüklemek, 3D model yüklemek ve ses yükleme bulunmaktadır.



Şekil 275. Halo AR uygulamasında bakmak bölümü

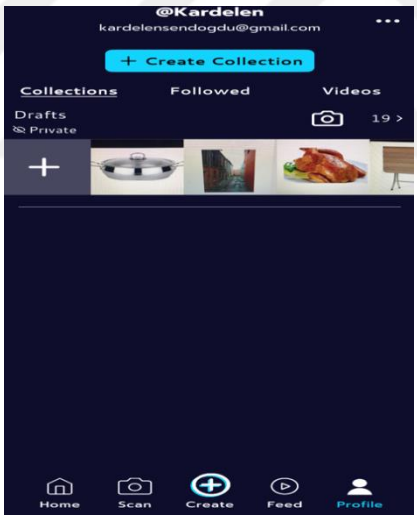
Şekil 275’te bakmak bölümünde insanların yaptıkları örnek uygulamaları seyredilebilmektedir.



Şekil 276. Halo AR uygulamasında koleksiyonlar bölümü

Şekil 276'da profilde koleksiyonlar, takip ettiklerin ve videolar bulunmaktadır.

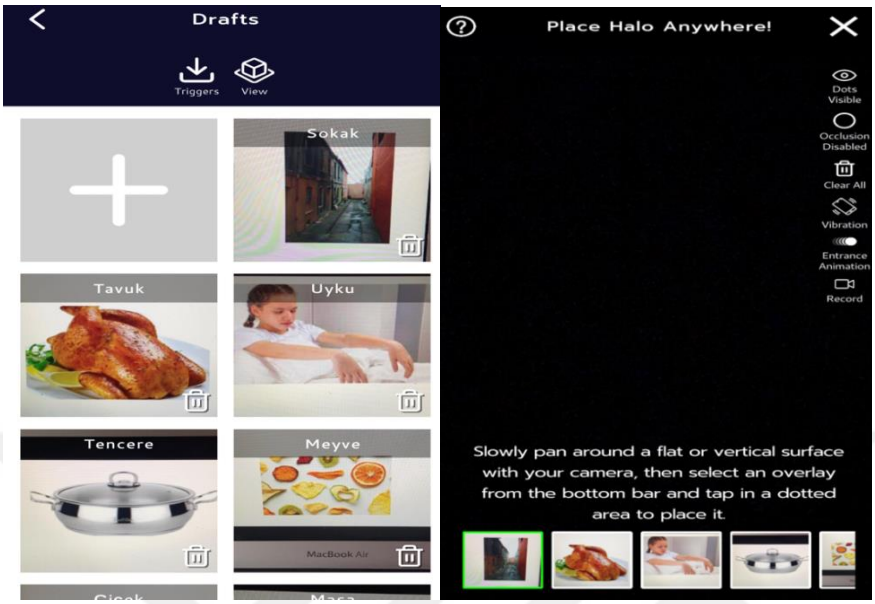
Koleksiyon bölümünde size özel kaydettiğiniz taslaklara ulaşılabilmektedir. Taslaklarda eski fotoğraflar veya çalışmalarınıza orada kaydedilmektedir.



Şekil 277. Halo AR uygulamasında taslaklar bölümü

Şekil 277'de taslaklar (+) tuşuna bastığınızda sizi oluştur sayfasına yönlendirmektedir. Taslağınızdaki fotoğraflara bakarken triggers (tetikleyici) tuşuna bastığınızda orada bulunan fotoğrafların hepsi telefonunuzun galerisine otomatik olarak inecektir. View (görüş) tuşuna tıkladığınızda Halo'yu fotoğraflarınızla eşleştirmek için "kameranızla düz veya dikey bir yüzeyin etrafında yavaşça kaydırın, ardından alt çubuktan bir kaplama seçin ve yerleştirmek için noktalı alana dokunun." yazısı çıkmaktadır.

Noktalar görünür, oklüzyon devre dışı, hepsini temizle, titreşim, giriş animasyonu ve kayıt bölümlerinden kendinize göre tercihleriniz uygulanabilmektedir.



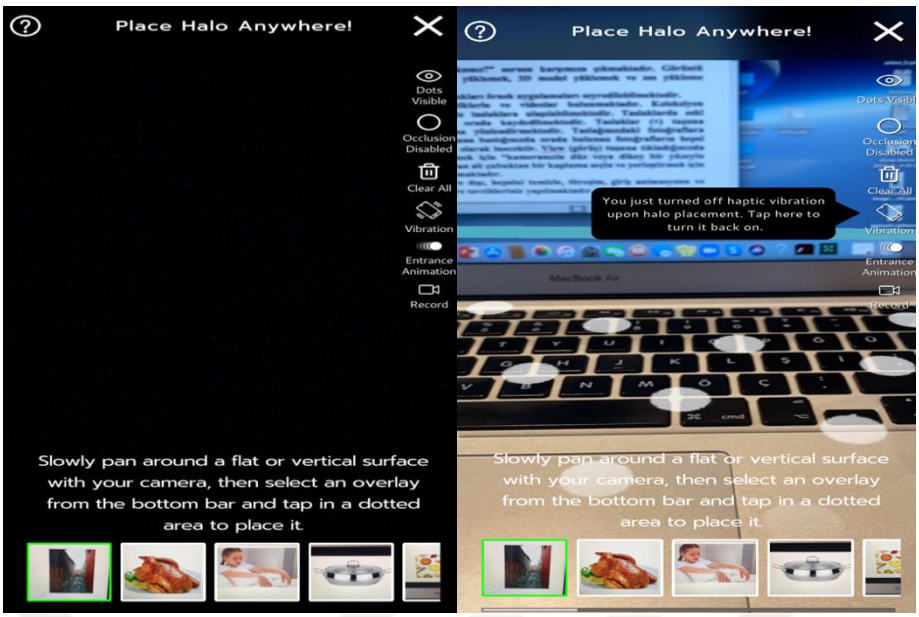
Şekil 278. Halo AR uygulamasında görüş açısı

Şekil 278'de kamerayı çevrenize tuttuğunuzda noktalar görülmektedir. Bu noktalar Halo'larınızın hangi açılarda görülebileceğini bildirmektedir. İsteğe göre kapatılıp açılabilmektedir. Önceden kaydettiğiniz fotoğraf veya diğer belgelerinizi noktaların olduğu konumlara yerleştirebilirsiniz, düzenleyebilirsiniz.

Hepsini temizle tuşuna bastığınızda yerleştirdiğiniz fotoğraflar veya belgeler ekrandan silinir ve tekrar düzenlemeye başlayabilirsiniz.

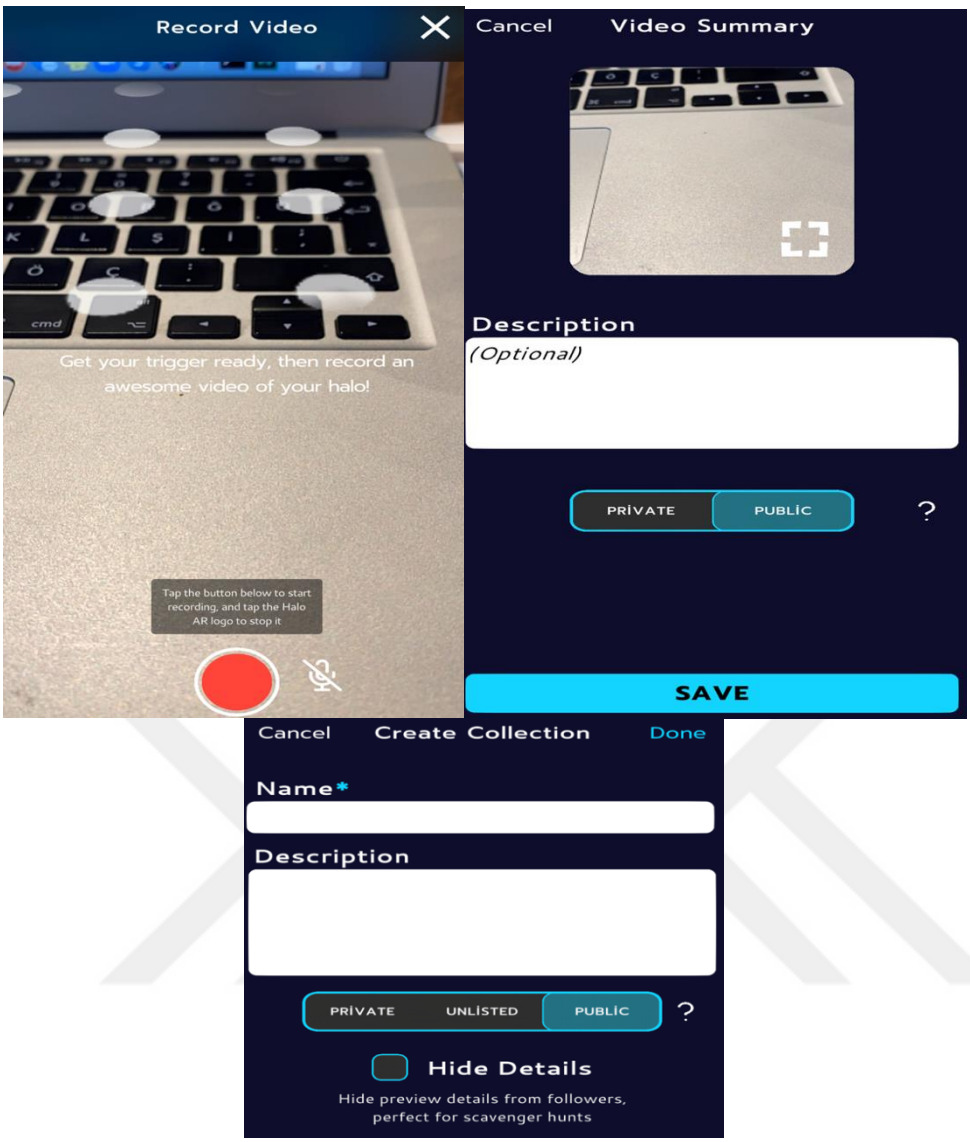
Titreşim, Halo yerleştirilirken isteğe göre kapatılabilir.

Giriş animasyonu, isteğe bağlı kullanılabilmektedir.



Şekil 279. Halo AR uygulamasında ekran videosu alma

Şekil 279'da gerekli ayarlar yapıldıktan sonra kayıt bölümünde ekran videosu alma izni verilip yerleştirilen haloları kameraya kaydedebilirsiniz. Kaydı bitirmek isterseniz sağ alt köşedeki Halo AR logosuna basılmalıdır. Mikrofon açma tuşuyla sesi de kayıt altına alabilirsiniz. Kayıt bittikten sonra video özeti bölümünde videoya bir ad verilmelidir. Kaydı 2 görüntüleme seçeneği sunulmuştur. Halka açık veya özel bölümü tercih edilebilmektedir. Son olarak kaydet tuşuna basılır ve videolar bölümünde saklanır.



Şekil 280. Halo AR uygulamasında kaydetme ve gizlilik ayarları

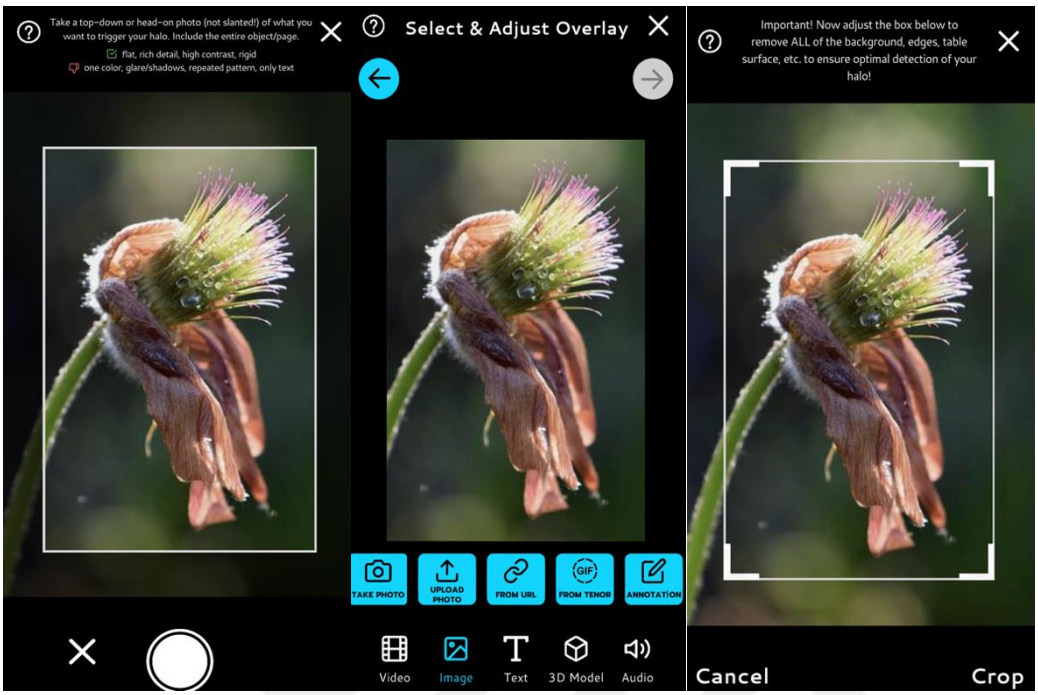
Şekil 280'de koleksiyonlar bölümünde "Koleksiyon oluştur" tuşuna tıkladığınızda Koleksiyonunuza isim, açıklama (tanım) yazılmalıdır. Daha sonra özel, liste dışı, halka açık olup olmadığı seçilmektedir. Ön izleme ayrıntılarını takipçilerden gizlemek isterseniz detayları gizleyin işaretleyebilirsiniz. En son tamamlandı tuşuna bastığınızda koleksiyonlarınız oluşmaktadır.



Şekil 281. Halo AR uygulamasında takip edilenler

Şekil 281'de takip edilenler bölümünde sürükleyici, küresel gibi kategoriler bulunmaktadır. Bu kategorilere girdiğinizde takip ettiğiniz kişinin bilgileri, koleksiyon kodu görülmektedir. Bu koleksiyonu paylaşabilir, QR kod ile okutabilir, indirebilir ve görüş alanında görebilirsiniz. İçerikte orijinal adı ve koleksiyon adları takip ettiği kişinin verdiği bilgiler kalmaktadır. Tetikleme bölümünün yanına kendi seçtiğiniz bir kaplamayı ekleyebilmelisiniz. İsteğe bağlı köprü (link) eklenebilmektedir. Yer paylaşımı yaparken yanında dokunulabilir bağlantı görünecektir. Burada takip ettiğin kişinin paylaşımının yanına kendi yaptığınız Halo eklenebilmektedir. Başka takip etmek istediğiniz bir Halo

tasarlayıcısı varsa koleksiyon kodunu kopyalayarak veya QR kodu tarayarak kişileri bulabilirsiniz.



Şekil 282. Halo AR uygulamasında videolar ve fotoğraf düzenleme

Şekil 282'de videolar bölümünde ekran kaydı aldığınız Halo'ların adını düzeltebilir, telefonun galerisine indirilebilir ve sosyal ağlar aracığıyla link bağlantısını gönderebilirsiniz.

Tüm bu bilgiler ışığında seçtiğimiz konularla ilgili Halo yapmaya başlayabiliriz.

Halo AR uygulamasına giriş yaptıktan sonra "Drafts" yani taslaklar tuşuna basılmalıdır. Ardından ekle "+" tuşuna basıp yapılacak etkinliğin türü seçilmelidir. Aynı işlemleri uygulamadaki "Create" tuşuyla da yapabilirsiniz. Metin, video, fotoğraf vs. gibi başlıklardan biri seçilmektedir.

Fotoğraf bölümüne tıkladığınızda telefonunuzun kamerasını bir görsele tutmanız ve fotoğrafını çekmeniz gerekmektedir. Daha önceden telefonunuzun galeri bölümüne kaydettiğiniz fotoğraflar varsa "Upload Image" tuşuyla da fotoğraf ekleyebilirsiniz. Fotoğraf eklerken veya çekerken yukarıdan aşağıya veya ön açıya dikkat edilmelidir. Ayrıca net bir fotoğraf olması da önemlidir. Fotoğraf seçildikten sonra deklanşör tuşuna basılmalıdır. Sonra fotoğrafı kırparak düzenleyebilirsiniz. Ya iptal edip tekrar çekim yapılabilir ya da kırp tuşuna basarak bir sonraki aşamaya geçilir.

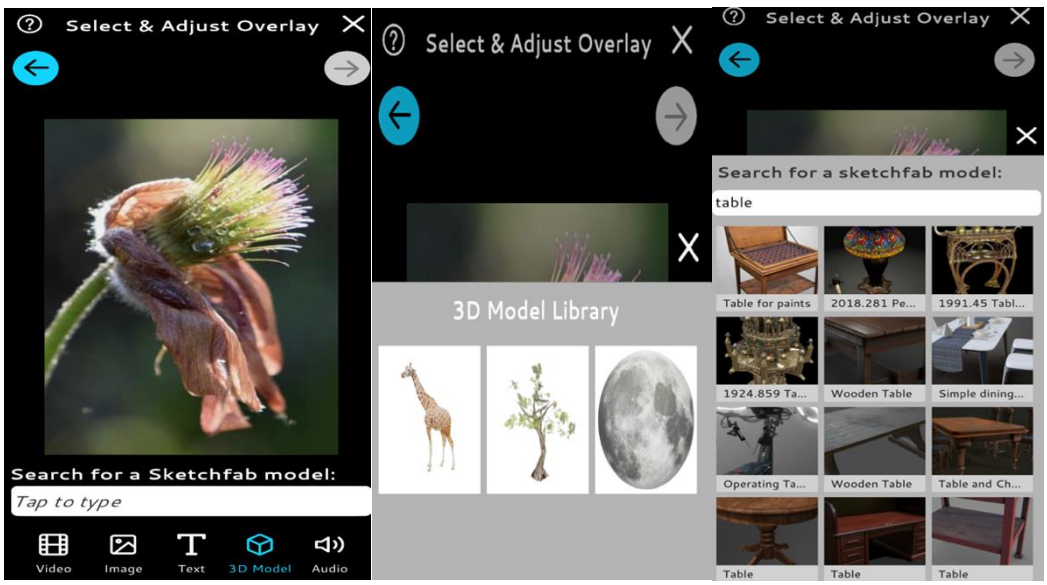
Burada seçtiğiniz fotoğrafa eklemeler yapılabilmektedir. Video kısmında 1 dakikadan az video çekimi, video yükleme, URL, youtube seçenekleri görülmektedir.

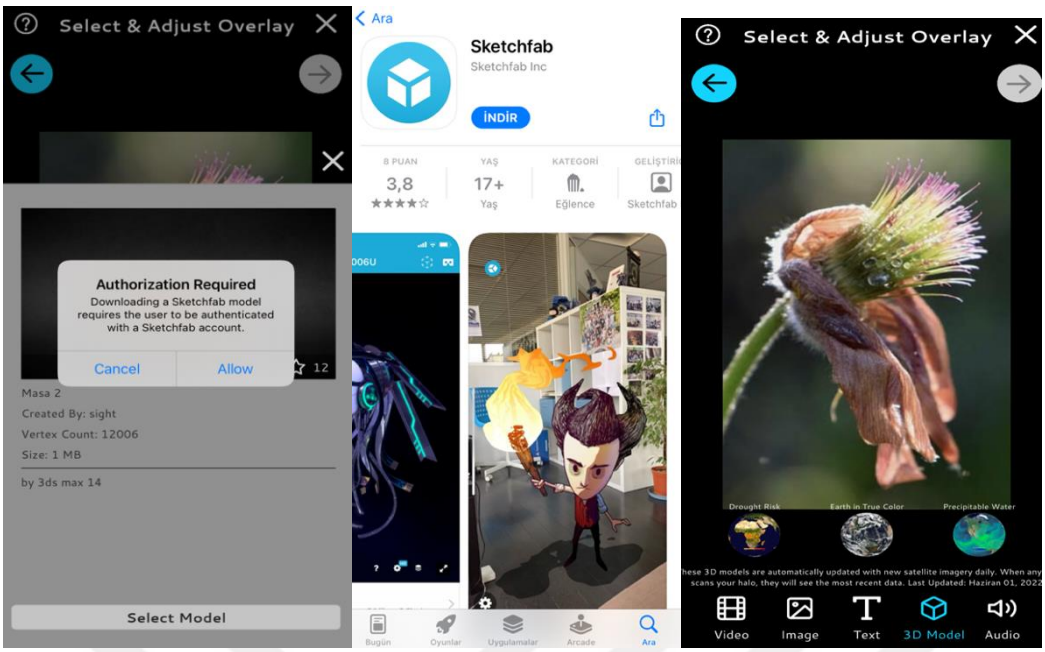
Fotoğraf bölümünde fotoğraf çek, fotoğraf yükle, URL'den, GIF, not eklenebilmektedir.



Şekil 283. Halo AR uygulamasında görsellere yazı yazma

Şekil 283'te metin bölümünde fotoğrafınızın üzerine yazı ekleyebilirsiniz.

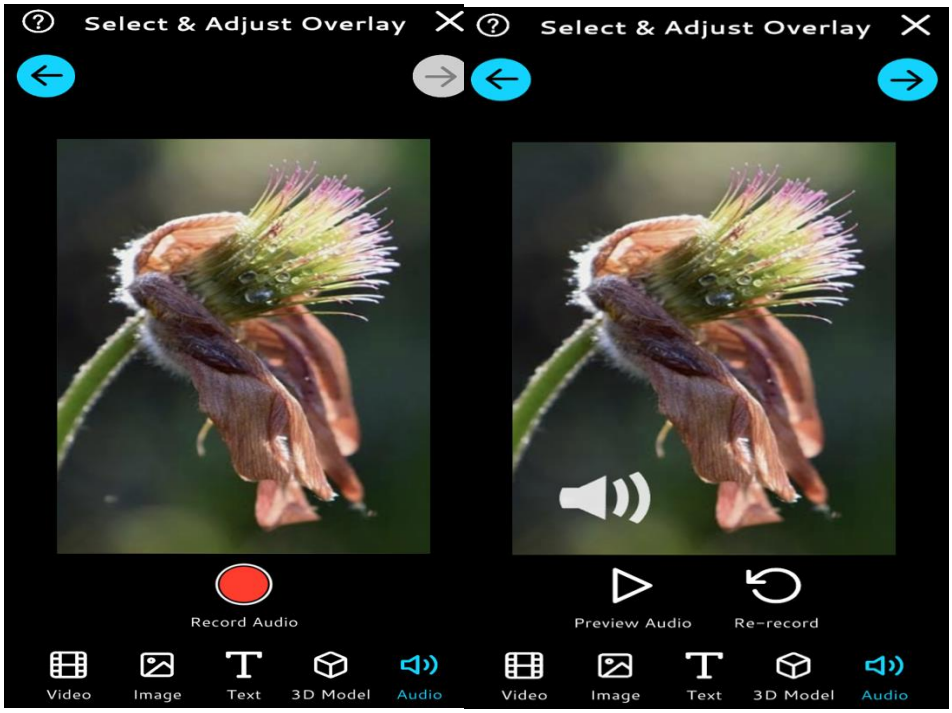




Şekil 284. Halo AR uygulamasında 3D modeller

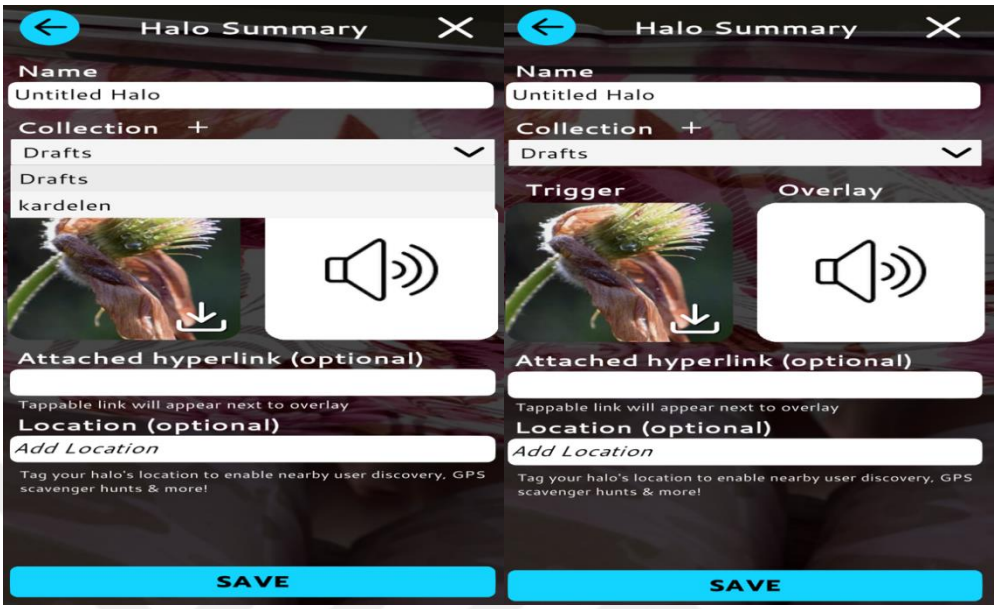
Şekil 284'te metin bölümünde fotoğrafınızın üzerine yazı ekleyebilirsiniz.

3D model bölümünde fotoğrafınızın üzerine örnek 3D resimler ekleyebilirsiniz. Uydu görüntüleri, URL'den bakabilirsiniz. "Sketchfab" tuşuyla istediğiniz bir 3D model seçebilirsiniz. Seçtikten sonra Sketchfab uygulamasına üye olup izin vermeniz gerekmektedir. Daha önceden üyeliğiniz varsa doğrudan giriş yapabilirsiniz.



Şekil 285. Halo AR uygulamasında ses kaydı

Şekil 285'te ses kaydı bölümünde sesinizi kaydedip fotoğrafa ekleme yapabilirsiniz. Fotoğrafın üzerine ses simgesi gözükür. Play tuşuyla sesi dinleyebilir yeniden kayıt yapabilirsiniz.



Şekil 286. Halo AR uygulamasında içeriğin tamamlanması

Şekil 286'da tüm bu işlemler bittikten sonra en üstte iki ok işareti göreceksiniz. Kaydetmeden geriye dönerseniz sol ok işaretini (geri), yeni bir aşamaya geçmek için sağ ok işareti (ileri) tuşuna basınız. Bu sayfa Halo AR için son kayıt sayfasıdır. Burada isim, nereye kaydolacağı seçtiğiniz fotoğraf ve üzerine eklenen ekler (ses, 2. Fotoğraf, yazı vs.), isteğe bağlı köprü, isteğe bağlı konum bilgilerini girdikten sonra kaydedin. Profilde koleksiyonlarınızda kaydedilmiştir. Oraya girip tekrar düzeltme yapabilirsiniz.





Şekil 287. Halo AR uygulamasında B1 seviyesi içeriğin Powerpaint'te hazırlanması

Şekil 287'te B1 seviyesinde isim fiil konusu öğretildikten sonra öğrenciler sınıf ortamında bu uygulamayı kullanabilir ya da evde önceden fotoğraf seçip hazırlık yaparak gelebilir. Örnek olarak 5 kelime. Para, ilaç, güneş gözlüğü, su. Bu kelimelerin görsellerini ekran görüntüsü alarak telefonun galerisine kaydedebilir. Ya da bu eşyaları sınıfta veya evde bulup çekebilirsiniz. Daha sonra telefonda boş bir sayfaya metin kutusu açıp bu kelimeleri kullanarak cümleler yazıp ekran görüntüsü alıp galeriye kaydedebilirsiniz. Yukarıdaki işlemleri takip ederek Halo'larınızı kaydedin. Halo AR kamerasını görsellere tuttuğunuzda görsellere uygun cümleler 3 boyutlu olarak okunacaktır. Kamerayı her tuttuğunuzda yazı ekranınızda çıkacaktır.



Şekil 288. Halo AR uygulamasında B2 seviyesi içeriğin Powerpaint'te hazırlanması

Şekil 288'de B2 seviyesinde sıfat fiil (kalıcı isim) konusu öğretildikten sonra öğrenciler sınıf ortamında bu uygulamayı kullanabilir ya da evde önceden fotoğraf seçip hazırlık yaparak gelebilir. Örnek olarak 6 kelime. Masa, tencere, çiçek, meyve, sokak ve tavuk. Bu kelimelerin görsellerini ekran görüntüsü alarak telefonun galerisine kaydedebilir. Ya da bu eşyaları sınıfta veya evde bulup çekebilirsiniz. Daha sonra telefonda boş bir sayfaya metin kutusu açıp bu kelimeleri kullanarak sıfat fiil örneklerini yazıp ekran görüntüsünü galeriye kaydedebilirsiniz. Yukarıdaki işlemleri takip ederek Halo'larınızı kaydedin.

Telefonunuzun galerisindeki fotoğraflar hazırlandıktan sonra "Create" tuşuna tıklayın. Ardından "Image Overlay" tuşuna basın. Galeriye geçiş yapmak için "upload ımage" tuşuna basıp fotoğrafı seçin. Seçilen fotoğrafı deklanşör tuşuna basıp kırpın. Fotoğraf olarak bir masa seçtim. Bu masa için ses eklenir. Bu masanın fotoğrafına kamerayı tuttuğunuzda ses kendiliğinden açılacaktır. Ses ile

fotoğrafı eşleştirdikten sonra sağ ok tuşunu tıklayın ve isim olarak masa yazılmıştır. Ses kaydında ise katlanır masa denilmiştir. İstediğim koleksiyon dosyasını da seçtikten sonra kaydet tuşuna basılır. Kaydettikten sonra profilde görebilirsiniz. "Scan" yani tarama bölümüne gelip kamerayı fotoğrafa tuttuğunuzda ses kendiliğinden açılacaktır. İsterseniz sesi durdurma özelliği de vardır. Kayıt alıp video linkini veya videoyu galeriye indirerek öğrencilerinize gönderebilirsiniz. Uygulamadan çıkış yapmak isterseniz sağ üst köşedeki üç noktaya tıklayın. Burada oturumu kapat, yardım, vurgulanan özellikler, Discord'da bizimle sohbet edin, geri bildirimde bulunun ve profili düzenle bölümleri bulunmaktadır.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Öğretmenler ve öğrenciler bu uygulamayı rahatlıkla kullanabilmektedir. Uygulamanın ücretsiz olması ve her yerde ulaşılabilir olması kullanıcılar için kolaylık sağlamaktadır. Uygulamanın artırılmış gerçeklik olması hayal gücünü geliştirir ve daha eğlenceli bir ortamda öğrenim ve öğretim sağlamaktadır. Bu uygulamanın içerikleri değiştirildiğinde A1'den C1'e kadar kullanılabilir. A1 seviyesinde sınıftaki eşyaları kullanarak hem kelime öğretimi yapılabilir hem de dil bilgisi örnekleri verilebilir. "Bu ne?" "Bu masa." gibi. Ayrıca sesletim çalışmaları için ses kaydı yapılarak kelimenin fotoğraflarına kamerayı tutarak doğru okunuşunu dinleyebilir. A2 seviyesinde film ve kitap özetlerini dinleyebilir, Youtube'dan link ekleyerek video izlenebilmektedir. Ayrıca sınıf içerisinde duvarlara afiş hazırlanıp duvarlarına asarak bir mekânın videosunu izleyebilir, kültür tanıtımı yapılabilmektedir. Uygulamanın bir diğer avantajı ise daha önce bu uygulamayı kullanan insanların paylaşımlarını görebilir ve kendisi de yeni bir Halo AR hazırlarken diğer etkinliklerden ilham alabilmektedir.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Bu uygulamanın Türkçe versiyonu bulunmamaktadır. Bu hem öğretmen hem de öğrenciler için problem olmaktadır. Yüklenen fotoğraflar net olmadığında tekrar fotoğraf istemektedir. Fotoğraf yüklerken çekim açısı önemlidir. Aksi hâlde kamerayı tuttuğunuzda eklediğiniz ses veya yazı ya gözükmeyecek ya da seste kesintiler yaşanabilmektedir. Ayrıca üç boyutlu görüntüler eklemek isterken "Sketchfab" uygulamasına yönlendirip kayıt ve izin istemesi uygulamalar arası geçiş olması nedeniyle biraz zaman kaybına yol açacaktır. Uygulamanın bir diğer dezavantajı ise aynı sayfaya birkaç

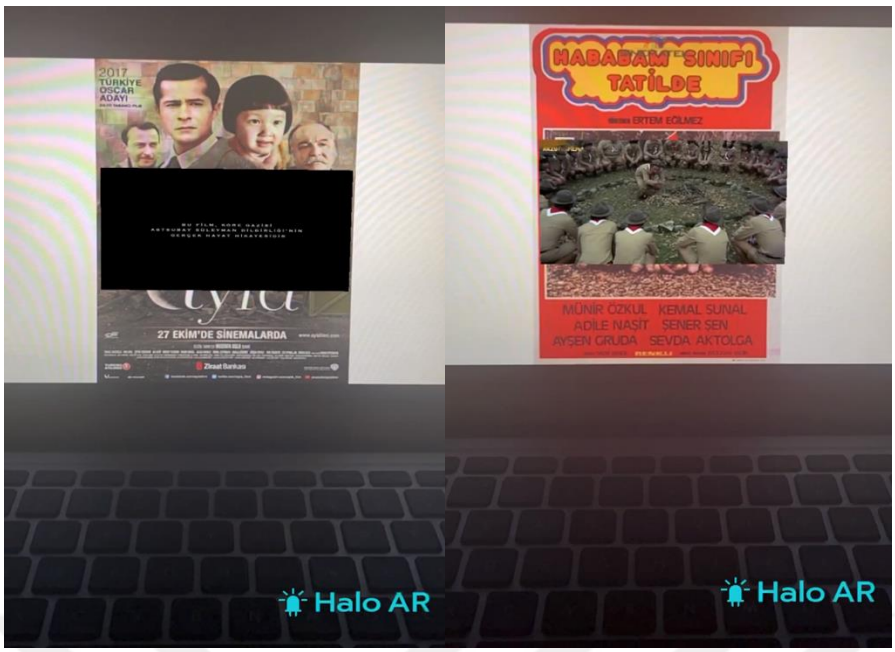
yoldan girişi bulunmaktadır. Hem "Create" bölümünden giriş yapılmakta hem de profil bölümünden giriş yapılmaktadır. Bu durum gereksiz bulunmuştur. Uygulamayı biraz zorlaştırmış karışık hâle getirmiştir. Galeriden yüklenen veya çekilen videonun süresi en fazla 1 dk. olabilmektedir. Bunu durumu link yoluyla genişletebilir ya da birkaç defa Halo AR yaparak bölüm 1, bölüm 2 şeklinde adlandırılarak uzatabiliriz. Uygulamanın 2 ve daha fazla özelliği aynı Halo'da kullanılamamaktadır. Örneğin; aynı anda ses ve fotoğraf eklenememesi uygulamayı biraz sınırlamıştır.

Ölçme ve Değerlendirme: Bu uygulama ile kelimeleri temel seviyelerde tematik şekilde öğrenebilirsiniz. Sınıfta bir sergi şeklinde kağıtlar asılır ve bir tablet yardımıyla izledikleri videolarla ilgili yazı yazabilirler. Bir mekân tanıtımı ise B2 seviyesi 1. Üniteye uygun olarak o mekânla ilgili gezi broşürü hazırlanabilir. Ülkesini tanıtan öğrenciler slaytlarının yanı sıra görseller eklenebilir. Bir okuma ya da dinleme metninden sonra önce tahmin edip sonra kameraya tutup cevapları görebilir.

Öğrencilere film afişleriyle sınıfta sanal tur yaptıktan sonra Türk kültürü hakkında bilgi verdikten sonra Beyoğlu'nda bulunan İstanbul Sinema Müzesi Atlas Sineması'na götürüp konuşma yapılabilir. Bu uygulama ile sesletim yapılarak öğrencilerin telaffuzları düzeltilebilir.

Ölçme ve Değerlendirme: Bu uygulama ile kelimeleri temel seviyelerde tematik şekilde öğrenebilirsiniz. Sınıfta bir sergi şeklinde kağıtlar asılır ve bir tablet yardımıyla izledikleri videolarla ilgili yazı yazabilirler. Bir mekân tanıtımı ise B2 seviyesi 1. Üniteye uygun olarak o mekânla ilgili gezi broşürü hazırlanabilir. Ülkesini tanıtan öğrenciler slaytlarının yanı sıra görseller eklenebilir. Bir okuma ya da dinleme metninden sonra önce tahmin edip sonra kameraya tutup cevapları görebilir.

Öğrencilere film afişleriyle sınıfta sanal tur yaptıktan sonra Türk kültürü hakkında bilgi verdikten sonra Beyoğlu'nda bulunan İstanbul Sinema Müzesi Atlas Sineması'na götürüp konuşma yapılabilir. Bu uygulama ile sesletim yapılarak öğrencilerin telaffuzları düzeltilebilir.



Şekil 289. Halo AR uygulamasında hazırlanan film fragman video örnekleri

Etkinlik 8: Memoji

Kullanılan Uygulama Adı: Memoji

Düzeyi: A1-A2

Öğrenme Alanı: Konuşma-Dinleme-Dil Bilgisi

Amaç: Öğrenci kendini tanıtabilir. Arkadaşlarını tanıyabilir. Grup çalışmasıyla beraber daha çok diyalog kurabilir. Hayali bir karakter ile bir hikâye ya da masal yazabilir.

Süre: 45 dk. (1 ders saati)

Hazırlık Aşaması: En az 1-2 gün önce, öğrencilere fiziksel ve karakter özellikler nelerdir? Bunlardan bahsedilir. Bu konuya uygun sıfatlar öğretilir. Ayrıca (-lı, -li, -lu, -lü) dil bilgisi konusundan sonra bu etkinliğin yapılması gerekmektedir. A2'nin ilk haftasına denk gelmesi uygun görülmüştür. A1 tekrar ve sınıftaki yeni öğrencilerle tanışmak için kullanılabilir. Bu uygulama İphone Apple (İOS 12 ve üzeri) telefonlarının içinde bulunmaktadır. Ama diğer Android telefonları için de uygun uygulamaları da önceden telefonlara ücretsiz olarak indirilebiliriz. (Bitmoji, Gboard vb.) Böylece her öğrenci etkinliğe katılabilir. Öğrencilerin telefonlarında video ekran kaydı ve fotoğraf-video kolaj uygulaması gerekmektedir. İphone gibi bazı telefonlarda video kaydı otomatik vardır. Bazı öğrencilere ise video ekran kaydı için (Mobizen, DU Recorder vb.) uygulamalar

tavsiye edilir. Öğretmenin video kolajı yapabilmesi için de Unfold adlı video-fotoğraf kolaj uygulamasını kullanması gerekmektedir. Başka uygulamalar da olabilir. Derse gelmeden 1 gün önce öğretmen öğrenci gruplarından uygulamaların isimlerini vererek telefonlarına indirmelerini derse hazır hâle gelmelerini sağlamalıdır.

Uygulama Sırası (Yönerge):

Tüm hazırlıklar yapıldıktan sonra İphone telefonları için;

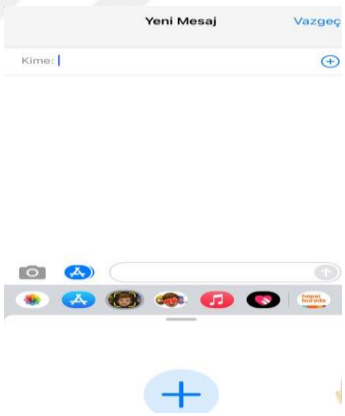
Mesajlar uygulamasına girin.



Şekil 290. Memoji uygulamasının telefondaki yeri

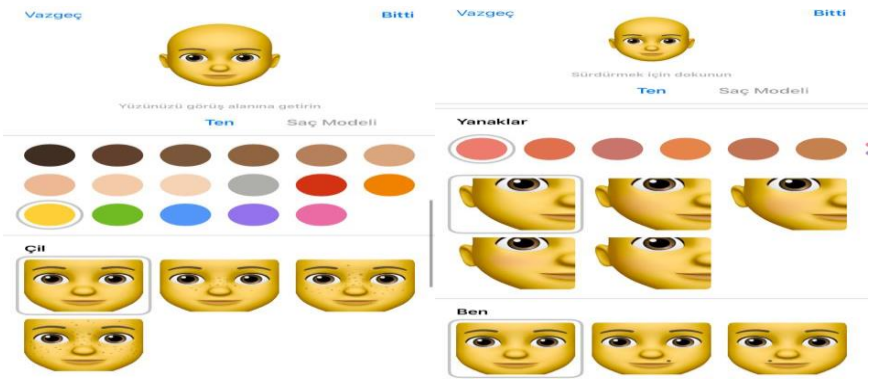
Şekil 290'da mesaj yaz kısmında alttaki Memoji yazan kutuya tıklayın.

Yeni Memoji + tuşuna basarak hayali karakterinizi ya da kendi karakterinizi oluşturmaya başlayabilirsiniz.



Şekil 291. Memoji uygulamasında karakterleri oluşturma

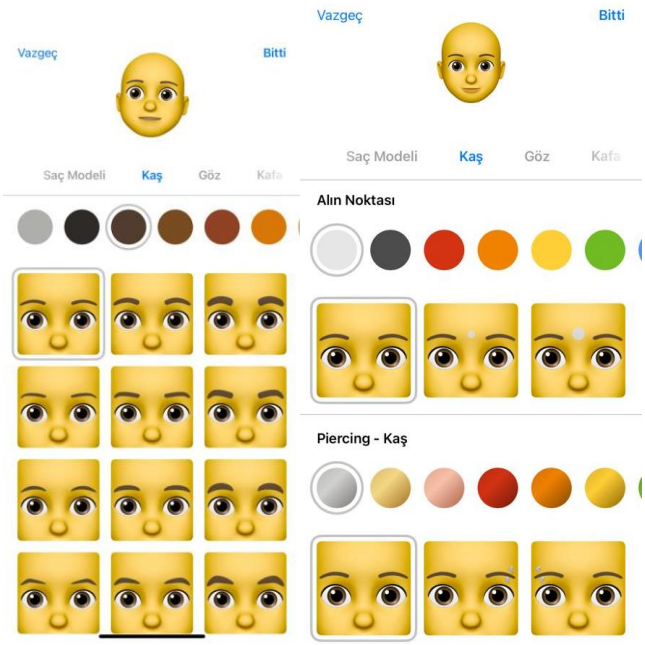
Şekil 291'da uygulamanın içinde kategoriler vardır. Renk skalasından kendi tercihlerinizi seçebilirsiniz.



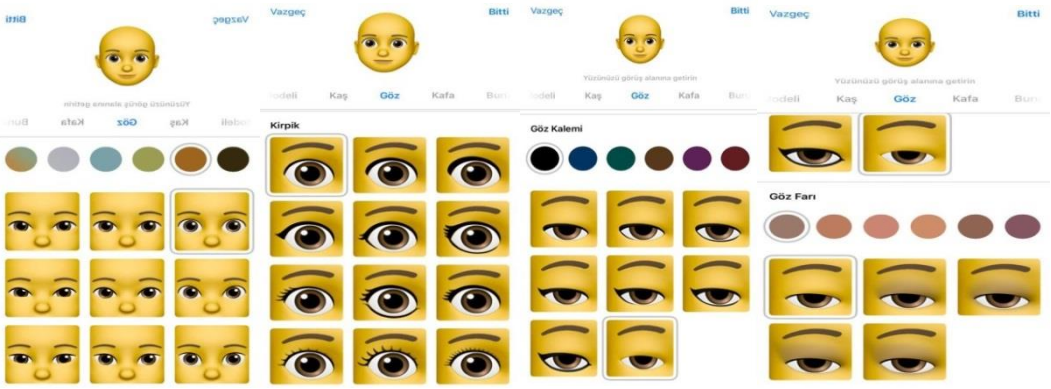
Şekil 292. Memoji uygulamasında Ten: çil, yanaklar, ben



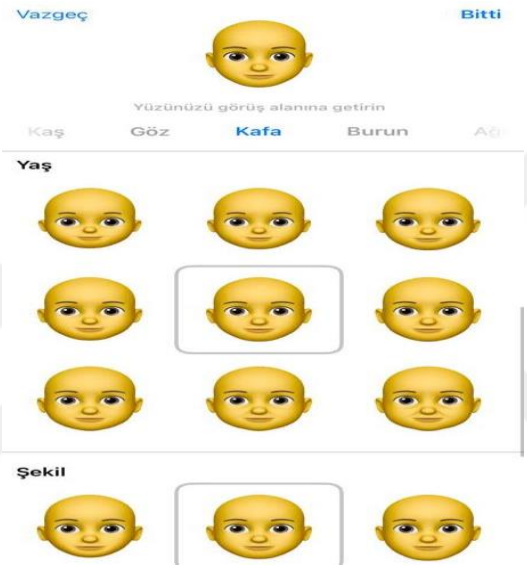
Şekil 293. Memoji uygulamasında saç modelleri



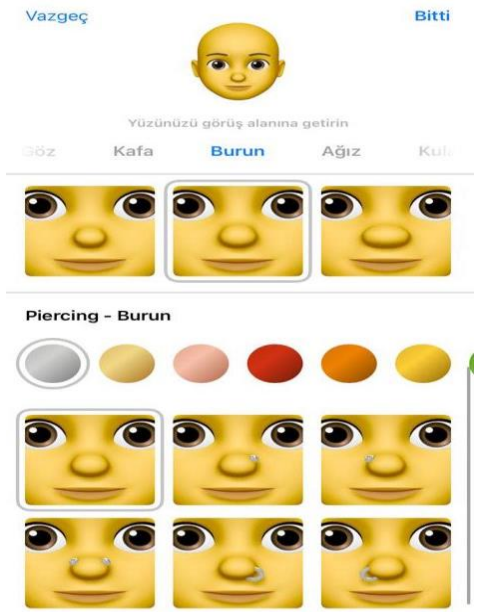
Şekil 294. Memoji uygulamasında kaş: alın noktası, piercing-kaş



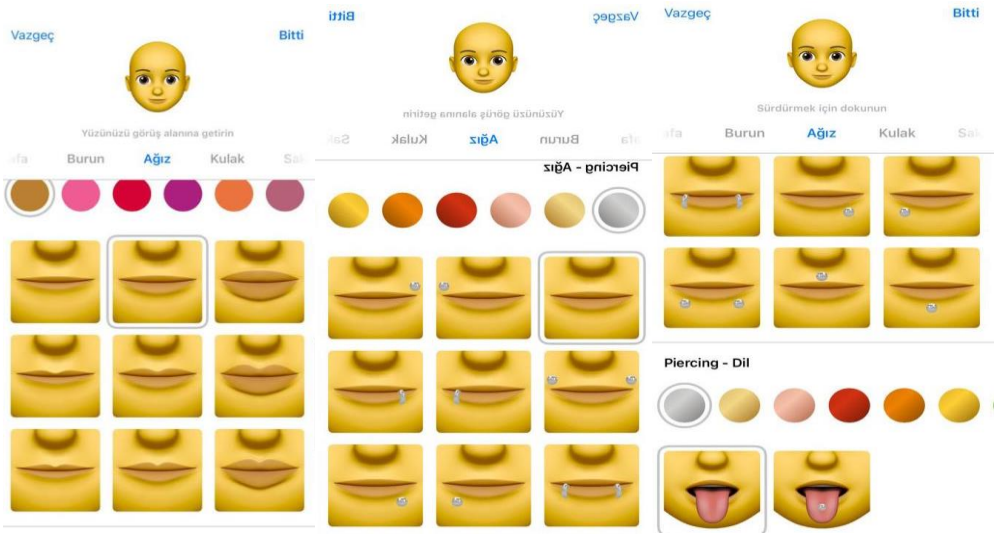
Şekil 295. Memoji uygulamasında göz: kirpik, göz kalemi, göz farı



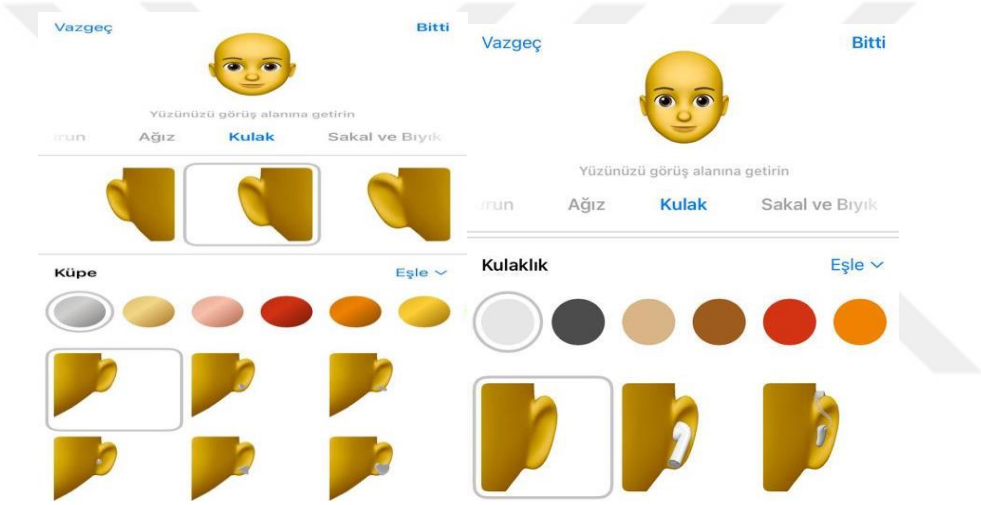
Şekil 296. Memoji uygulamasında Kafa: yaş, şekil



Şekil 297. Memoji uygulamasında Burun: piercing-burun



Şekil 298. Memoji uygulamasında Ağız: diş, piercing-ağız, piercing- dil

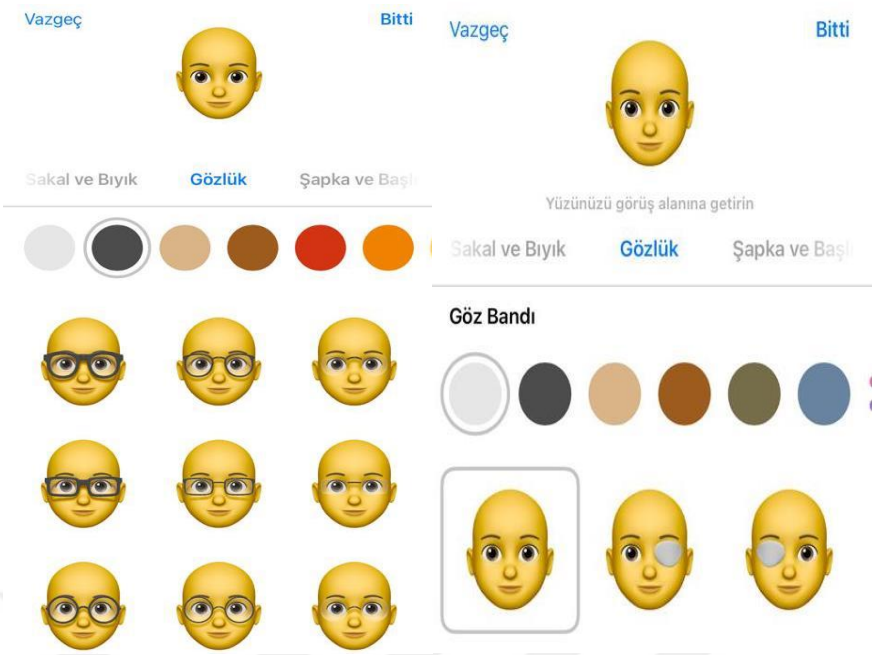


Şekil 299. Memoji uygulamasında Kulak: küpe, kulaklık

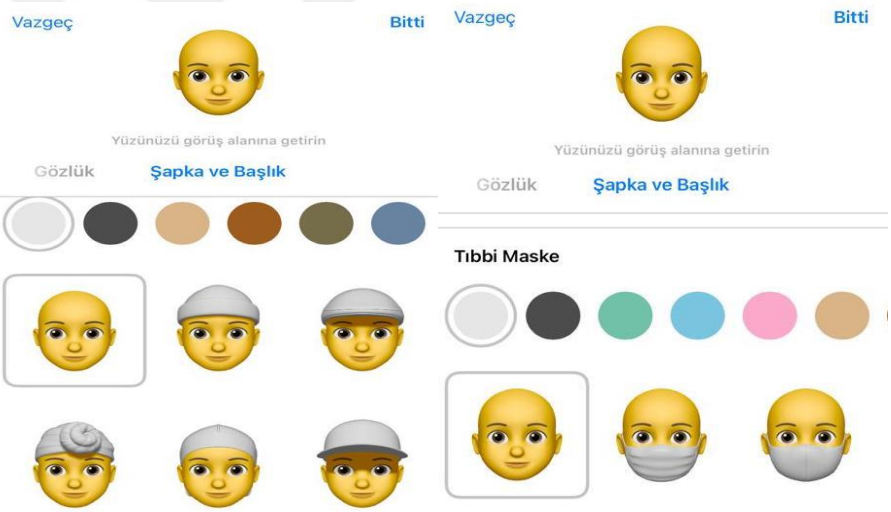


Şekil 300. Memoji uygulamasında Sakal ve Bıyık: favori

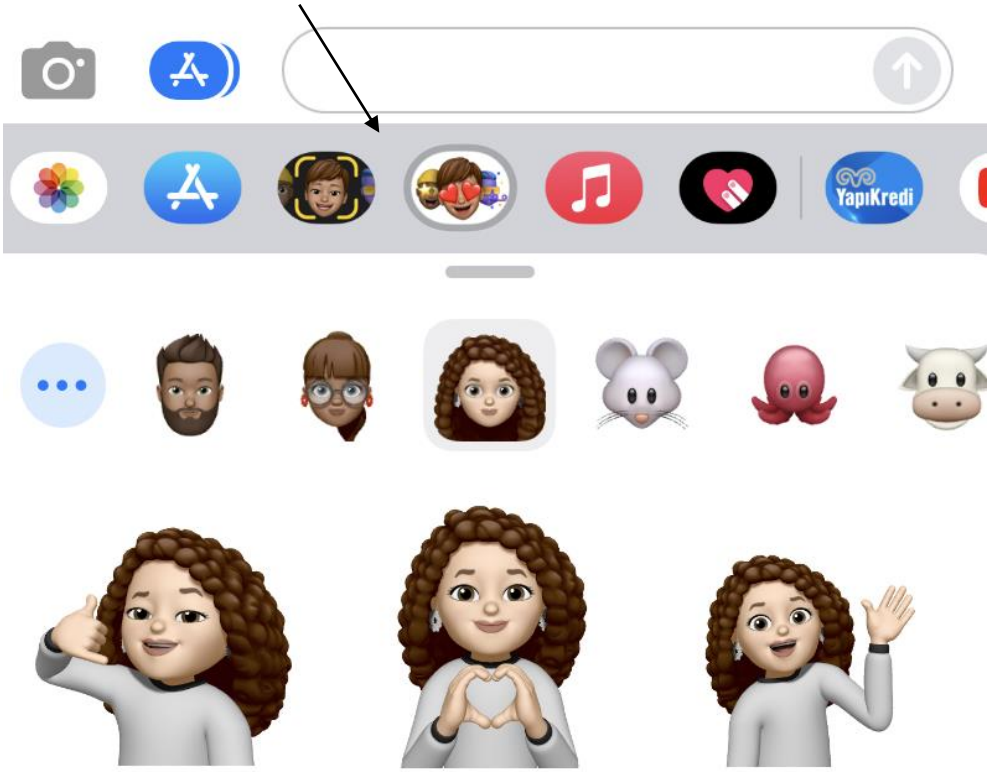
Gözlük: göz bandı



Şekil 301. Memoji uygulamasında Gözlük: göz bandı

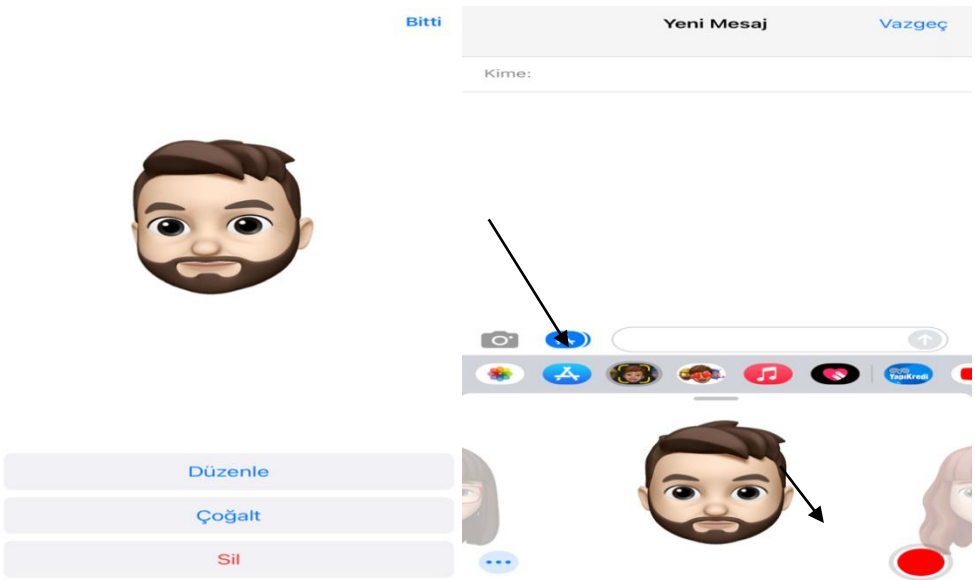


Şekil 302. Memoji uygulamasında Şapka ve başlık: tıbbi maskeler



Şekil 303. Memoji uygulamasında karakterimizin davranışlarını izleme

Şekil 303'te kendi karakterinizi tasarladıktan sonra bitti tuşuna bastığınız zaman karakteriniz kaydedilir. Bu karakter kendini tanıtabilir, fiziksel ve karakter özelliklerini söyleyebilir. Aynı şekilde birkaç karakter oluşturabilirsiniz. Karakteriniz kameradan sizi algıladığı gibi mimiklerinizi taklit etmektedir.



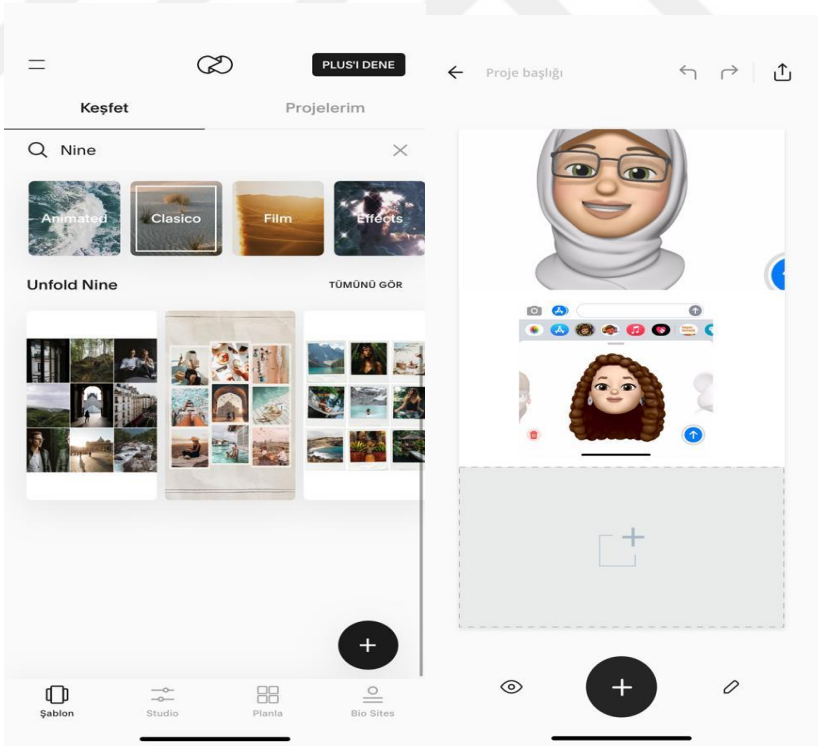
Şekil 304. Memoji uygulamasında karakterimizin davranışlarını ses ile kaydetme

Şekil 304’te sağ altta kırmızı kayıt tuşu bulunmaktadır. 30 saniye boyunca konuştuklarınızı mimiklerinizle beraber kaydetmektedir. Kayıt süresi yetmediği takdirde bu işlemi arttırabilirsiniz. Kayıt bittikten sonra ekran video kaydı ile konuşmanızı galeriye kaydetmelisiniz. Aksi takdirde konuşmanız silinir. Galerideki videonuzu ekranını ve uzunluğunu kırparak kolaj için daha estetik bir hale getirebilirsiniz. Her öğrenci 1 ya da 2 emoji hazırlayarak öğretmenine WhatsApp ya da başka uygulama yoluyla gönderebilir.



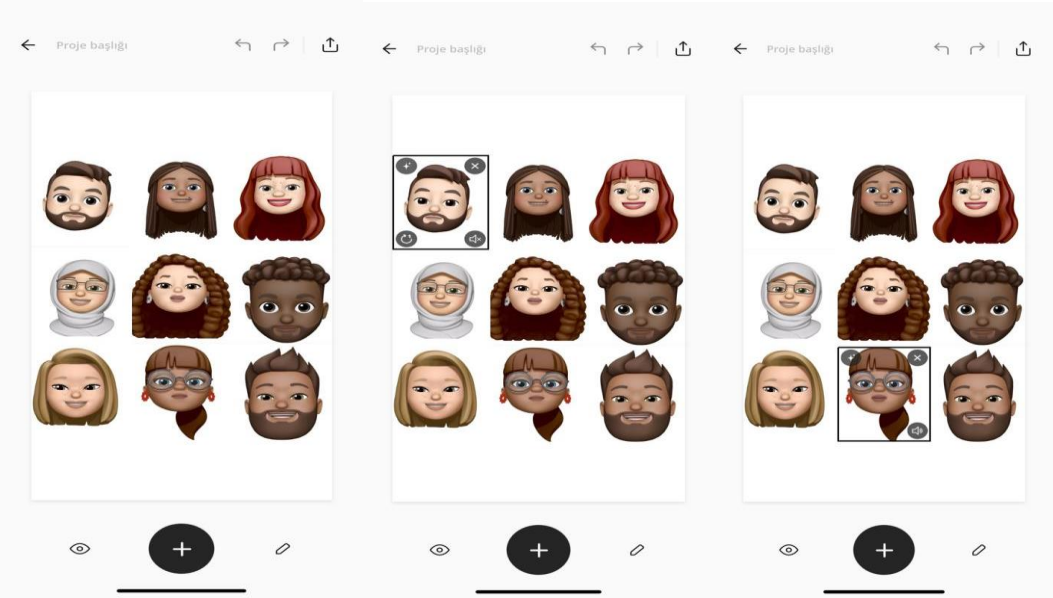
Şekil 305. Memoji uygulamasında ekran kaydı alma

Şekil 305’te bu işlemler yapıldıktan sonra telefondan ekran video kaydı yapılır.



Şekil 306. Unfold uygulamasıyla kolaj yapma

Şekil 306’da öğretmen öğrencilerden topladığı karakterleri Unfold adlı uygulamanın Unfold Nine adlı şablonlardan ücretsiz olanlardan birini seçerek kullanabilir. Öğretmen 9 karakteri + tuşuna basarak galeriden ekleyebilir.



Şekil 307. Unfold uygulamasıyla düzenleme yapma

Şekil 307’de küçük karelere arka kısmı beyaz olacak şekilde ekranlara sığdırılır. Öğretmen 8 karakterin sesini kapatmalıdır. Yalnızca 1 karakterin sesini duymalıyız. Daha sonra to device tuşuna bastığınızda galerinize kaydedilir. Bu işlemi farklı seslerle 7-8 defa tekrar edebiliriz. Bu kayıtları bilgisayarımızdan öğrencilere açarız. Konuşan karakterin kim olduğunu bulmaya çalışacaklar. Çünkü hepsinin görüntüsü konuşuyor gibidir. Sesin kimden geldiğini bulmak için karakterin fiziksel özellikleri yardımcı olacaktır. Örneğin; ben kahverengi ve kıvırcık saçlıyım. Bu cümle denildiğinde bütün karakterlerin ağzı oynamaktadır.

Avantajlar ve Tavsiyeler: Öğrenciler ve öğretmenler bu uygulamaları kullanırken teknolojik aletleri ve uygulamaları kullanma becerileri artmaktadır. Ayrıca öğrencilerin kendi aralarındaki iletişimi daha eğlenceli bir ortama taşımaları öğrenmeyi arttıracaktır. Öğrenciler sosyal medyaları aktif olarak kullanmaktadır. Bu etkinlik ile hem A1 seviyesi konuları hatırlatılır hem de A2’ye gelen yeni öğrencilerle tanışma daha sıcak bir ortamda gerçekleşir. Öğretmenler için şu tavsiyeler verilebilir. Bu uygulamayı doğrudan anlatım, belirsiz geçmiş zaman, komşuluk ilişkilerinde ya da diyalog metinleri canlandırmada da kullanabiliriz. Ayrıca bu uygulamanın hayvan karakterleri de bulunmaktadır. A1 seviyesinde en ve daha dil bilgisinde, şimdiki zaman ve fiil

öğretimlerinde de kullanılabilir. Örnek: Bir zürafa karakterini seslendirirken en uzun hayvan diyebiliriz.

Dezavantajları ve Sınırlılıkları: Bu uygulamanın bir telefona özgü olması açısından sıkıntı yaşanabilir. Ama benzer uygulamaları da başka telefon modellerinde veya uygulamayı ücretsiz indirerek bulabiliriz. Uygulamadaki diğer bir sıkıntı sürenin 30 saniye ile sınırlı olmasıdır. Ayrıca yaptığımız karakterin doğrudan telefon galerisine kaydedilmesi daha iyi olacaktır. Fakat bu uygulamada böyle bir özellik yoktur. Bu uygulamada sadece yüz olarak fiziksel özellikleri görebiliyoruz. Bu uygulamadaki karakterlere boy ve kilo özelliklerini de görmek daha faydalı olacaktır. Özel kıyafet tercihi de getirilmelidir. Örnek: Yeşil etekli kız, kırmızı tişörtlü adam gibi. Ayrıca tek değil birden fazla uygulamayı ilk kullanırken hem öğrenciyi hem de öğretmeni zorlayabilir.

Ölçme ve Değerlendirme: Öğrenci, sesi dinleyerek fiziksel özelliklerinden hareketle kişinin kim olduğunu tahmin eder. Öğretmen en sonunda farklı 2 karakteri 2 öğrenciye vererek onlardan günlük bir diyalog ya da küçük bir hikâye isteyebilir. Böylece başka öğrencinin konuşturduğu karakterin özelliklerinden ipuçlarını yakalar ona göre mekân, konu ve hikâye seçebilir.

VI. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde, yabancı dil olarak Türkçe öğreten bireylerin uzaktan öğretimde dijital içerik geliştirme öz yeterlikleri ve bu alanda kullanılabilecek dijital araçlar ile ilgili araştırma sonuçlarına yer verilmiş ve sonuçlardan hareketle çeşitli öneriler sunulmuştur.

A. Sonuç ve Tartışma

Türkçeyi yabancı dil olarak uzaktan öğretenlerin ölçeğin genelinden aldıkları ortalama puana bakıldığında dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterliklerinin "yüksek" düzeyde olduğu görülmektedir. Bu bağlamda katılımcıların ölçeğin web 2.0 geliştirme alt boyutundan "yüksek", tasarım alt boyutundan "yüksek", olumsuz bakış alt boyutundan "düşük" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Katılımcılaran ölçeğin olumsuz bakış alt boyutundan "düşük" düzeyde puan almaları uzaktan eğitime yönelik algıların yüksek olduğunun bir işaretidir. Alanyazında farklı alanlarda (Karademir, 2018; Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş, 2019; Göçen Kabaran ve Uşun, 2021; Uzun ve Akay, 2021) çeşitli dijital materyal oluşturabilme öz-yeterlik ölçekleri geliştirildiği görülmektedir. Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimine yönelik öğreticilerin dijital materyal oluşturabilme öz-yeterliklerini belirleyecek bir çalışma olmadığı için bu araştırmada Korkmaz, Arıkaya ve Altıntaş (2019) tarafından geliştirilen ölçek kullanılmıştır. Bu bağlamda Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimine yönelik öğreticilerin dijital materyal oluşturabilme öz-yeterlikleri için ayrı bir ölçeğe ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Araştırmada katılımcıların her ne kadar dijital öğretim materyali geliştirme öz yeterliklerinin "yüksek" düzeyde olduğu tespit edilse de uygulama boyutunda bu durumun tartışmaya açık bir konu olduğu söylebilir. Öyleki Daşkın (2017) çalışmasında, öğretim üyelerinin ve okutmanların yabancı dil eğitimi süreçlerinde Web 2.0 araçları farkındalıklarını, rutinlerini ve kullanımlarını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırma sonucunda öğretim üyelerinin ve okutmanların araçlarla

ilgili farkındalıklarının yüksek olduğunu tespit edilmiş fakat ilgili farkındalık yüksekken bu araçların pratikte çok fazla kullanmadığı görülmüştür.

Katılımcıların web 2.0 geliştirme alt boyutundan "yüksek" düzeyde puan aldıkları görülmüş ve ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin "M13. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun 3D modeller oluşturabilirim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin ise "M9. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çalışma yaprağı hazırlayabilirim." maddesi olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun 3D modeller oluşturabilmesi konusunda kendilerini yeterli görmekte iken Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çalışma yaprağı hazırlayabilme konusunda daha yetersiz görmeleri üzerinde ayrıca durulması gereken bir konudur. Bu bilgilere ek olarak tasarım alt boyutundan alınan puan ortalamalarının da "yüksek" düzeyde olduğu görülmektedir. Bu çerçevede ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin "M29. İçeriği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin de "M23. Materyale ve içeriğe uygun bir başlık oluşturabilirim." maddesi olduğu görülmektedir.

Katılımcıların ölçeğin olumsuz bakış alt boyutundan "düşük" düzeyde puan aldıkları görülmektedir. Bu sonuçla ilgili alanda çalışanların uzaktan eğitimde dijital içerik geliştirmeye yönelik algılarının olumlu olduğu söylenebilmektedir. Bu çerçevede ilgili alt boyuta ilişkin maddelerden en düşük ortalamaya sahip maddenin "M36. Sınıf yönetiminde dijital platformları kullanmakta zorluk çekerim.", en yüksek ortalamaya sahip maddenin de "M38. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun içerik oluşturmaya çok zaman ayırmam gerekir." maddesi olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Türkçe öğretenlerin Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun içerik oluşturmaya çok zaman ayırılması gerektiğine dair bir görüş birliği içinde oldukları sonucuna ulaşılmaktadır. Erdoğan (2022) tarafından yapılan çalışmada öğretmen adaylarına öğretim sürecinde eğitim vererek Web 2.0 araçları tasarlama üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda verilen eğitimin Dijital içerik geliştirmede olumlu etkisi görülmüş, bu konuyla ilgili farkındalık artmıştır. Aynı şekilde Türkçeyi uzaktan öğretenlere yönelik yapılacak çalışmalarla Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve

kazanımlara uygun içerik oluşturma noktasında yeterlikleri ve farkındalıkları artırılabilir.

Araştırma bulgularına bakıldığında cinsiyete, öğrenim durumuna, mezun olunan bölümlere, görev yapılan birimlere, mesleki deneyimlere, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme programına katılma durumuna ve uzaktan Türkçe öğretiminde dijital öğretim materyaline ihtiyaç duyulan beceri görüşüne göre istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunamamıştır. Bu bilgilere ek olarak katılımcıların yaş, hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma, uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme değişkenlerinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Alanyazında yapılan diğer çalışmalara bakıldığında (Bediroğlu, 2021; (Erbenzer,2021;Tanrıkulu, 2021) dijital içerik geliştirme öz yeterliliğinin farklı değişkenler bağlamında anlamlı farklılıklar yarattığı fakat bu değişkenlerin daha çok bu konuda eğitim alam gibi spesik bir değişken olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Yılmaz (2021), çalışmasında Türkçe öğretmenlerinin uzaktan eğitime karşı tutumlarının Türkçe dersi temel dil becerileri kazanımlarının bu eğitime uygunluğuna göre değişip değişmediğini ortaya koymuştur. Öğretmenlerin uzaktan eğitim bilgilerini yeterli bulma, uzaktan eğitimle ilgili eğitim alma ve pandemi öncesi tecrübesi olan öğretmenlerin tutumunda anlamlı bir fark görülmüştür.

Yukarıdaki bilgiler kapsamında yaş değişkenine göre ölçeğin tasarım alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu tespit edilmiştir. Bu farkın yaşları 25 ve altı ile 26-30, 31-35, 36-40 olanlar arasında, 26-30 ile 46 ve üzeri arasında, 31-35 ile 46 ve üzeri arasında 36-40 ile 46 ve üzeri arasında olduğu görülmektedir. Bu bağlamda yaş açısından teknoloji kullanma ile dijital içerik geliştirme arasında bir ilişkinin varlığından doğrudan söz edilemeyebilir. Çünkü Bilgin (2022), yapılan çalışmada öğretmenlerin bazı uygulamaları kullanıp kullanmamaları ile yaşları arasında ilişki bulunamamıştır. Fakat teknoloji ve yaş arasındaki uyum dikkate alınarak özellikle yaşa bağlı özyeterlikleri geliştirici eğitici eğitimleri düzenlemenin faydalı olacağı söylenebilir.

Katılımcıların hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma durumları ile ölçeğin bütün alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir. Ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve

tasarım alt boyutlarında, uzaktan Türkçe öğretimi yapmayanlara göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin yapmayanlara göre daha az ortalama puana sahip oldukları görülmektedir. Bu anlamlı farklılıkların hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin lehine olduğu görülmektedir. Bu bağlamda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticilerin özellikle özyeterliklerinin yüksek olması sınıf yönetimi gibi uzaktan eğitimin niteliğini doğrudan etkileyen temel becerilerini de etkilediği söylenebilir. Çünkü İlhan (2011) çalışmasında öğretmenlerinin uygulamaya dayalı öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme becerileri ile sınıf yönetimi becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu kapsamda katılımcı öğretmenlerinin öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme beceri algılarının sınıf yönetimi becerilerinin tüm alt boyutlarıyla anlamlı bir şekilde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda uzaktan Türkçe öğretimi yapan öğreticlerin dijital içerik geliştirme özyeterlikleri ve sınıf yönetimi becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi alanyazın için önemli olduğu görülmektedir. Çünkü uzaktan eğitimde öğrenci motivasyonunun istenilen düzeyde tutuması etkili bir sınıf yönetiminden geçer. Öyleki Öztürk (2019), çalışmasında dijital içeriklerin öğrencilerin konuyla ilgili bilgi edinmelerine katkı sağladığı, derse olan ilgiyi, katılımı artırdığı ve öğrencilerin dikkatini çektiğini tespit etmiştir.

Katılımcıların uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma durumlarına göre ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alan öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve tasarım alt boyutlarında uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim almayan öğreticilere göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alan öğreticilerin almayanlara göre daha az ortalama puana sahip oldukları görülmektedir.

Katılımcıların uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme durumlarına göre ölçeğin alt boyutlarından alınan ortalama puanlar incelendiğinde uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin web 2.0 geliştirme ve tasarım alt boyutlarında uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirmeyen öğreticilere göre daha yüksek ortalama puana sahip oldukları, olumsuz bakış alt boyutunda ise uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin dijital materyal geliştirmeyenlere göre daha az ortalama puana sahip

oldukları görülmektedir. Bu bağlamda anlamlı farklılıkların uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştiren öğreticilerin lehine olduğu görülmektedir.

Katılımcıların uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme durumlarına göre ölçeğin web 2.0 geliştirme, tasarım ve olumsuz bakış alt boyutlarında anlamlı farklar bulunmuştur. Bu bağlamda katılımcıların dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme durumlarının bu konuda belirleyici olduğu söylenebilir. Çünkü Erbenzer (2021) tarafından yapılan çalışmada sınıf öğretmenlerinin dijital öğretim materyali geliştirme öz-yeterlikleri orta düzeyde olsa da katılımcıların dijital materyal geliştirme öz-yeterlikleri, eğitim düzeyi yüksek, mesleki deneyimi düşük olanlar, teknoloji konusunda hizmet içi eğitimi alan ve tüm bu gelişmeleri takip edenler lehine anlamlı farklılıklar oluşturmuştur. Öğretmenlerin bu uygulamaları derse olan ilgiyi arttırmak için kullandıklarının tespiti ise yukarıda da ifade edildiği gibi uzaktan dil öğretiminde sınıf yöntemine katkı sağlayacaktır.

Araştırmada "İçeriği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilme" konusunda yabancı dil olarak Türkçe öğretenlerin öz yeterliklerinin düşük olduğu görülmektedir. Bu bağlamda yabancı dil olarak uzaktan Türkçe öğretiminde dijital içerik geliştirmek için kullanılan araçların neler olduğu ve bunlardan nasıl yararlanılabileceği hususunda detaylı bilgi aktarımının gerekli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Karademir (2018) tarafından yapılan çalışmada dijital materyallerin geliştirilmesinde yönetici ve meslektaşların desteği, bireysel isteklik, dijital materyallere ihtiyaç duyma, teknoloji bilgisinin etkili olduğu görülmüştür. Bu bilgi paralelinde Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde dil becerilerinin geliştirilmesi, dil bilgisi ve kelime öğretiminde, ölçme ve değerlendirme sürecinde kullanılabilecek birçok web 2.0 aracı bulunmaktadır. Fakat bu araçlardan hangilerinin niçin seçilip, nasıl kullanılabileceğine dair çok az çalışma (Gün, 2015; Tabak, 2017; Turhan ve Baş, 2017; Tıraşoğlu, 2019; Aydın, 2019; Çangal, 2020; Kanal, 2020; İnal ve Arslanbaş, 2021) vardır. Bu bağlamda bu çalışmada ayrıca seçilen Halo AR, Storyjumper, Chegg Prep, Genial.ly, Memoji, Rytr, Blackout Poetry, Classtools, Mindmeister" uygulamaları detaylı bir şekilde amaçlanan gelişim alanı bağlamında (dil becerileri, dil bilgisi, kelime bilgisi) adım adım açıklanmıştır.

B. Öneriler

Bu çalışmadan elde edilen veriler bağlamında Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretimine dair sunulan öneriler aşağıdaki gibidir:

- Araştırmada, katılımcıların dijital içerik geliştirme öz yeterlikleri yüksek çıkmıştır. Fakat bu yüksek düzeyin uygulama boyutunda ne derece karşılık bulduğuna dair uygulamalı çalışmalar yapılmalıdır.
- Türkçeyi yabancı dil olarak öğretenlerin bazı değişkenlere göre yeterliklerinde (yaş, hâlihazırda uzaktan Türkçe öğretimi yapma, uzaktan Türkçe öğretimiyle ilgili eğitim alma, uzaktan Türkçe öğretiminde dijital materyal geliştirme ve uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendilerini yeterli hissetme) anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu kapsamda Türkçe öğreticileri için dijital içerik geliştirme eğitimleri yapılmalıdır.
- Alanda düzenlenen sertifika programlarında teorikten çok uygulamalı web tabanlı materyal tasarımı eğitimleri yapılmalıdır.
- Türkçe Öğretmenliği lisans programında ilgili materyal geliştirme dersleri işlenirken klasik materyallerle birlikte web tabanlı materyal tasarlama eğitimleri verilmelidir.
- Türkçenin yabancı dil olarak uzakatan öğretiminde bütün paydaşların hizmetine sunulması için dijital içerik geliştirmeye yönelik rehber kitaplar hazırlanmalıdır.
- Türkçenin yabancı dil olarak uzakatan öğretiminde beceri, dil bilgisi, kelime ve ölçme değerlendirme alanlarına göre kullanılabilecek materyal havuzu hazırlanmalıdır. Çünkü hâlihazırda bulunan programların hemen hepsi yurtdışı kaynaklı ve İngilizce tabanlıdır.
- Türkçenin yabancı dil olarak uzakatan öğretiminde özgün içerik hazırlanabilmesi için özellikle TÖMER'ler, bilgisayar ve öğretim teknolojileri bölümü ve grafik tasarımı bölümleri ile ortak çalışmalar yapıp materyaller tasarlamalıdır.
- Dijital içeriklerin öğrencilerin konuyla ilgili bilgi edinmelerine katkı sağladığı, derse olan ilgiyi, katılımı artırdığı ve öğrencilerin dikkatini çektiği

bilgisi göz önünde bulundurularak Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde ortak materyal kullanımını sağlamak amacıyla web tabanlı materyal hazırlama çalıştayları yapılmalıdır. Bu uzaktan dil öğretiminde belirli bir standartlaşmaya bir nebze de olsa yaklaşılmış olacaktır.

- Uzaktan dil öğretiminde kullanılmak üzere çeşitli sitelerde yer alan uygulamaların birçoğu ücretlidir. Ücretsiz olan uygulamaların çoğunda da sınırlı kullanım hakkı verilmiştir. Bu sebeple Premium paket alınması gerekebilmektedir. Bu gibi ücretlendirmelerden dolayı öğreticiler web araçlarını yeterince detaylı kullanamamaktadır. Bu nedenle kurum bütçelerinden ya materyal bütçesi ayrılmalı ya da bu sorunun çözümüne yönelik uygun ortamlar tasarlanmalıdır.
- Bu çalışmada elde edilen bulgulara göre mesleki deneyim ile dijital i.erik geliştirme arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Daha sonraki çalışmalarda mesleğe yeni başlayan ve deneyimli olarak nitelenen öğretmenler arasında bu durum ayrıca incelenmelidir.
- Web tabanlı materyaller sadece çevrim içi derslerin değil yüz yüze verilen derslerin bir parçası olmalıdır. Haftalık ders programlarında ders planı olarak yer verilmelidir ve zaman ayrılmalıdır.
- Dijital materyallerin daha etkili kullanılabilmesi için internet altyapısının güçlendirilmesi gerekmektedir. Ayrıca ders bağlantılarının kurulduğu uygulamaların, sitelerin özellikleri güncellenmeli ve gelişmelere uygun yeni araçlar tasarlanmalıdır.
- Öğrencilerin online derslerde (kamera, mikrofon vb.) gibi teknolojik özelliklerini kullanmaları teşvik edilmelidir ve buna uygun çalışmalar yapılmalıdır.
- Web tabanlı uygulamaların beceriler, dil bilgisi ve kelime öğretimiyle ilgili uygun içeriklere göre sınıflandırma çalışmaları yapılmalıdır. Bu uygulamaların nasıl seçildiği ve seçilen türe göre uygunluğu açıklanmalıdır.
- Sonraki araştırmalarda araştırmacılar tarafından seçilen uygulamalarla ilgili deneysel çalışmalar yapılmalıdır. Bu çalışmalar sonucunda uygulamaların artı eksi yönleri incelenmelidir.

VII. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

AKSU RAFFARD, C. ve (2021). "Web ve Mobil Destekli Uzaktan Türkçe Öğretimi Uygulamaları", **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, ss. 77-118, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

AKYÜZ, Y. (2012). **Türk Eğitim Tarihi,** Ankara, Akademi Yayınları, 22. Baskı.

AYDEMİR, M. (2018). **Uzaktan Eğitim Program, Ders ve Materyal Tasarımı,** Konya, Eğitim Yayınevi, 1. Baskı.

BOYLU, E. ve ARSLANBAŞ, F. (2021). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretiminde Ölçme ve Değerlendirmeye Yönelik Çevrim İçi Web 2.0 Araçları", **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, ss. 349-377, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

BOYLU, E. ve GÜNGÖR, H. (2021). **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

CARZAN, C. ve SCALCO, S. (2020). **Sherlock Holmes Gibi Düşün-Çalıştır Saksıyı Dahiler,** İstanbul, Domingo Yayınevi.

ÇUKURBAŞI, B., ÇAM, E. ve KIYICI, M. (2022). "Web 2.0, 3.0, 4.0… İlerlemenin Neresindeyiz?" **Öğretim Teknolojilerinde Web Araçları Uygulamalar, Araştırmalar ve Eğilimler,** ss. 1-18, Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 1. Baskı.

GÜNGÖR, H. (2021). "Uzaktan Dil Öğretimi Tarihi.", **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, ss. 61-76, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

İŞMAN, A. (2011). **Uzaktan Eğitim,** Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 4. Baskı.

KARASAR, N. (2007). **Bilimsel Araştırma Yöntemi.** Ankara, Nobel Yayınları.

KAYA, Z. (2002). **Uzaktan Eğitim,** Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 1. Baskı.

PARNWELL, E. C. ve YELLOWHAİR, M. (1988). **The New Oxford Picture Dictionary,** England, Oxford University Press.

ŞEN, Ü. (2021). **Dil Eğitimin Temel Kavramları,** Ankara, Pegem Akademi Yayınları, 3. Baskı.

TDK (2015). **Genel Açıklamalı Sözlük,** Ankara, TDK yayınları.

TUNCER, C. (2021). "Uzaktan Öğretimin Temel Kavramları", **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, ss. 1-22, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

USTABULUT, M. Y. ve SERTDEMİR, E. (2021). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretiminde Sorunlar ve Çözüm Önerileri", **Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimi**, ss. 499-515, Ankara, Nobel Yayınları, 1. Baskı.

UZUN, N. E. (2017). **Yeni Hitit II Yabancılar İçin Türkçe Ders Kitabı ve Çalışma Kitabı,** Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi.

MAKALELER

ADIYAMAN, Z. (2002). "Uzaktan Eğitim Yoluyla Yabancı Dil Öğretimi", **The Turkish Online Journal of Educational Technology,** cilt 1, sayı 1, ss. 92-97.

ALPER, A. (2020). "Pandemi Sürecinde K-12 Düzeyinde Uzaktan Eğitim: Durum Çalışması", **Milli Eğitim Dergisi,** cilt 49, özel sayı, ss. 45-67.

ALTUNIŞIK, M. ve AKTÜRK, A. O. (2021). "Türkiye'de Web 2.0 Araçlarının Eğitim Öğretim Ortamlarında Kullanımına Bir Bakış: 2010-2020 Dönemi Tezlerinin İncelenmesi", **Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi,** cilt 5, sayı 2, ss. 205-227.

BAKAÇ, E. ve ÖZEN, R. (2015). "Materyal Tasarımı Öz-Yeterlik İnancı Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması", **International Journal of Human Sciences,** cilt 12, sayı 2, ss. 461- 476.

BİRİŞÇİ, S, KUL, Ü., AKSU, Z., AKASLAN, D. Ve ÇELİK, S. (2018). "Web 2.0 Hızlı İçerik Geliştirme Öz-Yeterlik Algısını Belirlemeye Yönelik Ölçek

(W2ÖYAÖ) Geliştirme Çalışması", **Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama,** cilt 8, sayı 1, ss. 187-208.

ÇELİK, T. (2021). "Web 2.0 Araçları Kullanımı Yetkinliği Ölçeği Geliştirme Çalışması", **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,** sayı 21, ss. 449-478.

ÇOPUR, E. (2022). "Sınıf Öğretmenlerinin Uzaktan Eğitim Sürecinde Gerçekleştirilen Matematik Derslerinde Materyal Kullanımı Hakkındaki Görüşleri", **Ulusal Eğitim Dergisi,** cilt 2, sayı 1, ss. 100-116.

ÇUKADAR, S. ve ÇELİK, S. (2003). "İnternete Dayalı Uzaktan Öğretim ve Üniversite Kütüphaneleri", **Doğuş Üniversitesi Dergisi,** cilt 4, sayı 1, ss. 31-42.

DEMİR ÖZTÜRK, S. ve EREN, E. (2020). "Değerlendirme Aracı Olarak Oyunlaştırma Platformlarının Kullanımının Öğrencilerin Derse Katılım ve Motivasyonlarına Etkisi", **Asya Öğretim Dergisi,** cilt 8, sayı 1, ss. 47-65.

DEMİR ÖZTÜRK, S. ve EREN, E. (2021). "Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Öğrenme Ortamına İlişkin Memnuniyet Düzeyleri", **Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi,** cilt 4, sayı 2, ss. 67-84.

DEMİR, E. (2014). "Uzaktan Eğitime Genel Bir Bakış", **Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,** sayı 39, ss. 203-211.

DEMİRLİ, C. ve KÜTÜK, Ö. F. (2010). "Anlamsal Web (Web 3.0) ve Ontolojilerine Genel Bir Bakış", **İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi,** cilt 9, sayı 18, ss. 61-71.

DOĞAN, Y. (2020). "Üniversite Öğrencilerinin Uzaktan Çevrim-içi Yabancı Dil Öğrenmeye yönelik Görüşlerinin Değerlendirilmesi", **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi,** cilt 18, sayı 1, ss. 483-504.

DOLMACI, M. ve DOLMACI, A. (2020). "Eş Zamanlı Uzaktan Eğitimle Yabancı Dil Öğretiminde Öğretim Elemanlarının Görüşleri: Bir Covid 19 Örneği", **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi,** cilt 18, sayı 2, ss. 706-732.

ERSÖZ, B. (2020). "Yeni Nesil Web Paradigması: Web 4.0", **Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi,** cilt 1, sayı 2, ss. 58-65.

ERTURGUT, R. (2008). "İnternet Temelli Uzaktan Eğitimin Örgütsel, Sosyal, Pedagojik ve Teknolojik Bileşenleri", **Bilişim Teknolojileri Dergisi,** cilt 1, sayı 2, ss. 79-85.

GENÇ, S. Z., ENGİN, G. ve YARDIM, T. (2020). "Pandemi (Covid-19) Sürecindeki Uzaktan Eğitim Uygulamalarına İlişkin Lisansüstü Öğrenci Görüşleri", **Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi,** sayı 41, ss. 134-158.

GÖÇEN KABARAN, G. ve UŞUN, S. (2021). "Dijital Materyal Tasarımı Yeterlikleri Ölçeği (Dmtyö): Bir Ölçek Geliştirme Çalışması", **Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama,** cilt 11, sayı 2, ss. 281-307

GÖKER, M ve İNCE, B. (2019). "Web 2.0 Araçlarının Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanımı ve Akademik Başarıya Etkisi", **Turkophone Dergisi, ,** cilt 6, sayı 1, ss. 12-22.

GÜNGÖR, H., ÇANGAL, Ö. ve DEMİR, T. (2020). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretimine İlişkin Öğrenici ve Öğretici Görüşleri", **Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi,** cilt 40, sayı 3, ss. 1163-1191.

HORZUM, M. B. (2010). "Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarından Haberdarlığı, Kullanım Sıklıkları ve Amaçlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi", **Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi,** cilt 7, sayı 1, ss. 603-634.

IŞIK, Ö. F. ve IŞIK, P. (2022). "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Uzaktan Türkçe Öğrenimleri Üzerine Bir Değerlendirme", **Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi,** cilt 11, sayı 3, ss. 1130-1149.

İSKENDER, M. E. (2021). "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Uzaktan Eğitim Derslerine İlişkin Deneyimler", **RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi,** sayı 22, ss. 96-117."

İNAL, E. ve ARSLANBAŞ, F. (2021). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Öğretiminde İletişim Odaklı Web 2.0 Araçları ve Uygulama Örnekleri", **Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi,** cilt 16, özel sayı, ss. 228 – 249.

KAPAN, K. ve ÜNCEL, R. (2020). "Gelişen Web Teknolojilerinin (Web 1.0- Web 2.0- Web 3.0) Türkiye Turizmine Etkisi", **Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi,** cilt 3, sayı 3, ss. 276-289.

KARA, S. (2019). "Bilim Çizgi-Aziz Sancar", **Bilim ve Teknik Dergisi,** sayı 618, ss. 26-27.

KARAKUŞ, N. ve ER, Z. (2021). "Türkçe Öğretmeni Adaylarının Web 2.0 Araçlarının Kullanımıyla İlgili Görüşleri", **IBAD Sosyal Bilimler Dergisi,** sayı 9, ss. 177-197.

KORKMAZ, Ö., ARIKAYA, C. ve ALTINTAŞ, Y. (2019). "Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme ÖzYeterlik Ölçeğinin Geliştirilmesi Çalışması", **Turkish Journal of Primary Education,** cilt 4, sayı 2, ss. 40-56.

KORKMAZ, Ö., VERGİLİ, M., ÇAKIR, R. ve UĞUR ERDOĞMUŞ, F. (2019). "Plickers Web 2.0 Ölçme ve Değerlendirme Uygulamasının Öğrencilerin Sınav Kaygıları ve Başarıları Üzerine Etkisi", **Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi,** cilt 5, sayı 2, ss. 15-37.

KURTOĞLU, M. ve SEFEROĞLU, S. S. (2014). "Öğretmenlerin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Türkiye Kaynaklı Dergilerde Yayımlanmış Makalelerin İncelenmesi.", **Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi,** cilt 2, sayı 3, ss. 1-10.

OZAN, Ö ve GÖÇMENLER, H. (2018). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Uzaktan Farklılaştırılmış Öğretimi Projesi" **Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,** cilt 31, sayı Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretimi Özel Sayısı, ss. 129-134.

ÖZ CEVİZ, N., TEKTAŞ, N., BASMACI, G. ve TEKTAŞ, M. (2020). "Covıd-19 Pandemi Sürecinde Üniversite Öğrencilerinin Uzaktan Eğitime Bakışı: Türkiye Örneği", **Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi,** cilt 50, ss. 1322-1335.

ÖZALKAN, G. Ş. (2021). "Uzaktan Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme: Pandemi Sürecinde Sosyal Bilimler Eğitimini Yeniden Düşünmek", **International**

Journal of Economics Administrative and Social Sciences, sayı 4, ss. 18-26.

ÖZBAY, Ö. (2015). "Dünyada ve Türkiye'de Uzaktan Eğitimin Güncel Durumu", **Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi,** cilt 2, sayı 5, ss. 376-394.

ÖZDOĞAN, A. Ç. ve BERKANT, H. G. (2020). "Covıd-19 Pandemi Dönemindeki Uzaktan Eğitime İlişkin Paydaş Görüşlerinin İncelenmesı", **Milli Eğitim Dergisi,** cilt 49, özel sayı 1, ss. 13-43.

PETERSEN, K. B. (2014). "Learning Theories And Skills İn Online Second Language Teaching And Learning: Dilemmas And Challenges", **Journal of the International Society for Teacher Education,** volume 18, ıssue 2, ss. 41-51.

PİLANCI, H. (2009). "Uzaktan Türkçe Öğrenen Yabancıların Türkçeyi İletişim Aracı Olarak Kullanabilme Yeterlikleri", **Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi,** cilt 5, sayı 2, ss. 49-61.

PİLANCI, H. (2015). "Web Tabanlı Uzaktan Dil Öğretimindeki Gelişmeler ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi", **International Journal of Languages Education and Teaching,** cilt 3, sayı 3, ss. 253-267.

SARIABDULLAHOĞLU, A. ve ERSOY, A. F. (2008). "Uzaktan Eğitim", **Karınca Kooperatif Postası,** cilt 73, sayı 860, ss. 26-35.

ŞEN, Ü. (2016). "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Uzaktan Eğitim Programları", **Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi,** cilt 12, sayı 2, 411-428.

TANRIKULU, F. (2021). "Türkçe Öğretiminde Materyal Tasarımı Dersinin Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dijital Öğretim Materyal Geliştirme Öz-yeterlik Algılarına Etkisi", **Avrasya Öğretmen Eğitimi Dergisi,** cilt 2, sayı 2, ss. 113-128.

TURHAN, O. ve BAŞ, B. (2017). "Yabancılara Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisine Yönelik Web 2.0 Araçları: Poll Everywhere Örneği." **Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,** cilt 13, sayı 3, ss.1233-1248.

UZUN, N. B. ve AKAY, C. (2021). "Öğretmenlerin Dijital Materyal Oluşturabilme Öz-Yeterlilikleri Ölçeğinin Geliştirilmesi", **Kesit Akademi Dergisi,** cilt 7, sayı 26, ss. 240-254.

YILDIZ, E. (2020). "Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Topluluk Hissine Etki Eden Faktörlerin İncelenmesi", **Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi,** cilt 8, sayı 1, ss. 180-205.

YILMAZ, E. O. ve TOKER, T. (2022). "Covıd-19 Salgını Öğretmenlerin Dijital Yeterliliklerini Nasıl Etkiledi?", **Milli Eğitim Dergisi,** cilt 51, sayı 235, ss. 2713-2730.

YOLCU, H. H. (2015). "Harmanlanmış (Karma) Öğrenme ve Uygulama Esasları", **Akademik Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi,** sayı 33, ss. 255-260.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 "T.C. Sağlık Bakanlığı, COVID-19 Bilgilendirme Platformu", https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html , (Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2022)

URL-2 "Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2021", https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437 , (Erişim Tarihi: 26 Haziran 2022)

URL-3 "Türkçe Öğretmenliği Lisans Programı", https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen Yetistirme-Lisans-Programlari/Turkce_Ogretmenligi_Lisans_Programi.pdf , (Erişim Tarihi: 26 Haziran 2022)

URL-4 "Türk Dil Kurumu", https://sozluk.gov.tr/ , (Erişim Tarihi: 26 Haziran 2022)

URL-5 "Chegg Prep Sitesi" , https://www.chegg.com/flashcards , (Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022)

URL-6 "Chegg Prep Kart Uygulama Örneği", https://chegg-prep.app.link/VmXAH1sVFqb

(Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022)

URL-7 "Genial.ly Sitesi", https://genial.ly/ (Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022)

URL-8 "Google Sanal Zar", https://www.google.com/search?q=sanal+zar&oq=sanal+zar&aqs=chrome..69i57j0i512j0i22i30l8.1836j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8 (Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022)

URL-9 "Mona Lisa'nın Sırrı adlı dinleme metni" , https://www.youtube.com/watch?v=-xs7aeVEBe0 (Erişim Tarihi: 17 Haziran 2022)

URL-10 " Karart-ma Şiirlerimiz Eçev'de" , https://www.pevkolej.com/karart-ma-siirlerimiz-ecevde/ , (Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2022)

URL-11 "Classtools Çark Uygulaması Örnek Sorular" , https://www.classtools.net/random-name-picker/56_7KPUS9 (Erişim Tarihi: 19 Haziran 2022)

URL-12 "Classtools Fakebook Uygulaması" , https://www.classtools.net/FB/202206-yrY6Mk

(Erişim Tarihi: 24 Mayıs 2022)

URL-13 "Her Kitap Ayrı Bir Dünya" , https://herkitapayribirdunya.wordpress.com/2018/07/08/sairler-masasi/amp/ (Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2022)

URL-14 "Classtools QR Yarışması: MANTIK BULMACA Uygulaması" , https://www.classtools.net/QR/16-5f2Fh (Erişim Tarihi: 28 Mayıs 2022)

URL-15 "Ücretsiz, Telifsiz, Rastgele Resim", https://www.rastgeleresim.com/ (Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2022)

URL-16 "Shutterstock sitesi", https://www.shutterstock.com/tr/ (Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2022)

URL-17 "Blackout Poetry Maker Sitesi", https://blackoutpoetry.glitch.me/ (Erişim Tarihi: 29 Nisan 2022)

URL-18“LearningApps”https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=

(Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2022)

URL-19 “Powtoon Sitesi”, https://www.powtoon.com/ (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2022)

URL-20 “Quizlet Sitesi”, https://quizlet.com/tr (Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2022)

URL-21 “Canva Sitesi”, https://www.canva.com/tr_tr/ (Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2022)

URL-22 “Wordwall Sitesi”, https://wordwall.net/tr (Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2022)

URL-23 “Voki Sitesi”, https://l-www.voki.com/ (Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2022)

URL-24 “Padlet Sitesi”, https://tr.padlet.com/(Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2022)

URL-25 “Halo AR sitesi”, https://www.lightup.io/halo?nodownload (Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2022)

URL-26 “Storyjumper Sitesi”, https://www.storyjumper.com/ (Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2022)

URL-27 “Classtools Sitesi”, https://classtools.net/ , (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)

URL-28 “RYTR Sitesi”, https://rytr.me/ (Erişim Tarihi: 28 Mayıs 2022)

URL-29 “Mindmeister Sitesi”, https://www.mindmeister.com/ (Erişim Tarihi: 28 Mayıs 2022)

TEZLER

AKALAN, M. E. (2012). “Bilgisayar Destekli Programlı Öğretim Yaklaşımına Göre Hazırlanmış Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Dersinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi ve Öğrenci Görüşleri” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

AKÇAY, A. (2009). "Webquest (Web Macerası) Öğretim Yönteminin Türkçe Dersindeki Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi" (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Atatürk Üniversitesi.

AKÇAY, A. (2013). "Yapılandırmacı Yaklaşıma Dayalı Ağ (Web) Destekli Eğitimin Türkçe Öğretmeni Yetiştirilmesine Etkisi" (Yayımlanmış doktora lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Atatürk Üniversitesi.

AKKAYA, A. (2019). "Bilgisayar Donanımı Konusunda Web 2.0 Araçlarıyla Geliştirilen Etkinliklerin Öğrenci Başarısına Etkisi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Balıkesir Üniversitesi.

ALBAYRAK, İ. (2017). "Uzaktan Eğitim Sistemi, Uzaktan Eğitim Sisteminde Sanal Sınıf Ortamı ve Sanal Sınıf Ortamında Sınıf Yönetimi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Trakya Üniversitesi.

ALDIR, Z. (2014). "Web 2.0 Araçlarının Öğretimde Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Ana Bilim Dalı, Sakarya Üniversitesi.

ALPAY, S. İ. (2021). "Özel Lisede İngilizce'yi Yabancı Olarak Öğrenen Öğrencilerin ve Öğretmenlerin Uzaktan Eğitimle İngilizce Eğitimine İlişkin Görüşleri", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İngiliz Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı, Süleyman Demirel Üniversitesi.

ALTUN, E. (2020). "Eğitmenlerin Uzaktan Eğitime Yönelik Pedagojik Yeterliliklerinin Uzaktan Eğitim Ders Videoları Aracılığıyla İncelenmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

AYDIN, E. (2019). "Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dijital Hikâye Anlatımının Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi" (Yayımlanmamış doktora tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, İnönü Üniversitesi.

AYDIN, O. (2015). "Rusçanın Uzaktan Eğitim Yoluyla Yabancı Dil Olarak Öğretimi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Slav Dilleri ve Edebiyatları Ana Bilim Dalı, İstanbul Üniversitesi.

BAHADIR, D. (2019). "İlkokullarda İngilizce Öğretiminde Web 3.0 Teknolojilerinin Kullanımı: Artırılmış Gerçeklik Üzerine Bir Araştırma" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Yabancı Dil Öğretimi Ana Bilim Dalı, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa.

BATIBEY. E. F. (2019). "Web 2.0 Uygulamalarının Türkçe Dersinde Motivasyona ve Başarıya Etkisi: Kahoot Örneği" (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi.

BEDİROĞLU, R. (2021). "Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlikleri" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi.

BEKTAŞ, G.A. (2012). "İnternet Tabanlı Eğitim Sistemlerinde Web 3.0 Teknolojisinin Kullanılması Üzerine Bir Uygulama" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

BİLGİN, E. (2022). "Yabancı Dil Öğretiminde Web 2.0 Araçlarının Eğitimsel Kullanımı: En İyi Uygulamaları Tanımlayan Bir Çalışma" (Yayımlanmamış doktora tezi), Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

BOZKURT, A. (2016). "Bağlantıcı Kitlesel Açık Çevrim içi Derslerde Etkileşim Örüntüleri ve Öğreten-Öğrenen Rollerinin Belirlenmesi" (Yayımlanmamış doktora tezi), Uzaktan Eğitim Ana Bilim Dalı, Anadolu Üniversitesi.

BUCAK, S. (2021). "Uzaktan Eğitimde Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğrenen Öğrencilerin Özerklikleri ve Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İngiliz Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çağ Üniversitesi.

BULUT, İ. (2021). “Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminin Uzaktan Eğitim Yolu ile Yapılmasına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, İnönü Üniversitesi.

CANALICI YAŞAMALI, M. (2021). “Türkçe Öğretmenlerinin Türkçe Derslerinin Uzaktan Eğitimine İlişkin Tutumlarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi”, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gaziantep Üniversitesi.

CEYLAN, B. (2021). “Türkiye'de İngilizce'yi Yabancı Dil Olarak Öğrenen Lisans Öğrencileri İçin Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi'nin Uzaktan Eğitimde Kelime Öğretimi Üzerine Etkileri”, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Selçuk Üniversitesi.

ÇANGAL, Ö. (2020). “Yabancılara Türkçe Öğretiminde Sosyal Medya Kullanımının Yazma Becerisine Etkisi”, (Yayımlanmamış doktora tezi), Türkiyat Araştırmaları Ana Bilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi.

ÇELEBİ, A. (2002) “Anadil Öğretiminde Materyal Geliştirme ve Teknikleri (İlköğretim I. Kademe)” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

ÇETİN, G. (2022). “Türkçe Öğretmenlerinin Uzaktan Eğitim Sürecindeki Deneyimleri”, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Bahçeşehir Üniversitesi.

ÇOCUK, H. E. (2020). “Dijital Öykü Uygulamalarının Türkçe Öğretmen Adaylarının Akademik Başarılarına, Dijital Okuryazarlık ve Türkçe Öğretimi Öz yeterlik Algılarına Etkisi” (Yayımlanmamış doktora tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Mersin Üniversitesi.

DAŞKIN, Z. (2017). “Öğretim Üyeleri ve Okutmanların Yabancı Dil Öğretiminde Web 2.0 Araçları Farkındalıkları, Rutinleri ve Kullanımı”, (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi.

DEMİRLİ, C. (2002). “Web Tabanlı Öğretimin Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Dersinde Öğrenci Başarısına Etkisi (F.Ü. Teknik Eğitim

Fakültesi Örneği)" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Fırat Üniversitesi.

DÜNDAR, Ş. N. (2019). "Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dinleme Becerisinin Bir Web Uygulaması Aracılığıyla Geliştirilmesi" (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

ERBENZER, E. (2021). "Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Algıları ve Kullanım Durumları" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

ERDOĞAN, A. (2022). "Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarına Öğretim Sürecinde Web 2.0 Araçlarını Kullandırmaya Yönelik Yapılan Bir Eğitimin Değerlendirilmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi.

GEZER, B. (2020). "Dijital Materyallerin İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Dinlediğini Anlama Düzeylerine Etkisi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.

GÖÇEN KABARAN, G. (2020). "Dijital Materyal Tasarımına Yönelik Bir Hizmet İçi Eğitim Programının Geliştirilmesi ve Etkililiğinin Değerlendirilmesi" (Yayımlanmamış doktora lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.

GÖK, V. (2020). "Yabancılara Türkçe Öğretimi İçin Oluşturulmuş Eğitsel Web Sitelerinin Kullanılabilirlik ve Öğretici Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi", (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilgiler Ana Bilim Dalı, Düzce Üniversitesi.

GÖKER, M. (2019). "Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretiminde Uzaktan Eğitim Web Sitelerinin Kullanılabilirlik Açısından İncelenmesi (3 Dakikada Türkçe Örneği)" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilgiler ve Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Sakarya Üniversitesi.

GÜN, S. (2015). "Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretiminde Web 2. 0 Sesli ve Görüntülü Görüşme (Skype) Uygulamalarının Konuşma Becerisine Etkisi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

HACIÖMEROĞLU, M.S. (2007). "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenler İçin Kiplik Öğretimi Üzerine Materyal Geliştirme" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Ana Bilim Dalı, Dokuz Eylül Üniversitesi.

İLHAN, S. (2011). "İlköğretim Sınıf Öğretmenlerinin Uygulamaya Dayalı Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Becerileri ile Sınıf Yönetimi Becerileri Arasındaki İlişki" (Yayımlanmamış doktora lisans tezi), İlköğretim Ana Bilim Dalı, Afyon Kocatepe Üniversitesi.

İNCE, M. (2011). "Web 2.0 Teknolojileri Kullanımının Farklı Öğrenme Stillerine Sahip Öğrencilerin İngilizce Yazma Becerilerine Etkisinin İncelenmesi" (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Eğitim Programları ve Öğretimi Ana Bilim Dalı, Zonguldak Karaelmas Üniversitesi.

KABAK, K. (2020). "Dijital İçerik Tasarımı ile Geliştirilen Arayüzün Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Tutumlarına Etkisi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Necmettin Erbakan Üniversitesi.

KANAL, Y. (2020). "Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Yabancı Öğrencilere Türkçe Sözcük Öğretiminde Akademik Başarıya Etkisi", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

KARADEMİR, T. (2018). "Teknolojinin Benimsenmesine Ekolojik Bir Yaklaşım: Sürdürülebilir Bir Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Ekosistemi" (Yayımlanmamış doktora tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara Üniversitesi.

KARAGÖZ, M. (2019). "Web Tabanlı Uygulamalarla Yabancılara Türkçe Sözcük Öğretimi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilgiler ve Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi.

KARAMAN, A. B. (2003), "İngiliz Dili Eğitimi Bölümündeki İDÖ 387 Eğitim Teknolojisi ve Materyal Geliştirme Dersi İçin Web Tabanlı Bir Ders Materyali Geliştirilmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi.

KESKİN, A. (2021). "Web 2.0 Uygulamalarının Öğrencilerin Türkçe Dersindeki Akademik Başarılarına ve Türkçe Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilgiler Ana Bilim Dalı, Düzce Üniversitesi.

KESKİN, F. (2021). "Covid19 Acil Uzaktan Öğretim Sürecine Yönelik Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğrenen Öğrencilerin Tutumlarının ve Dikkat Dağıtan Çevrim içi Unsurların Araştırılması", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Ordu Üniversitesi.

MERTER, S. (2006). "İngilizce Kelime Öğretimi İçin Kaynak Materyal Geliştirme", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Uludağ Üniversitesi.

OKCU, H. (2022). "Fransızca Yabancı Dil Bölümü Birinci Sınıf Öğrencilerinin Uzaktan Eğitime İlişkin Görüşleri: Anadolu Üniversitesi Örneği", (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Anadolu Üniversitesi.

ORHAN, A. (2016). "Uzaktan Eğitimle Yürütülen Yabancı Dil Dersi Öğretim Programının Bağlam, Girdi, Süreç Ve Ürün (CIPP) Modeli ile Değerlendirilmesi" (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Düzce Üniversitesi.

ÖNGÜN, E. (2006). "Türkiye'nin Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programlarına Katılımı Sürecinde Erasmus Yoğun Türkçe Dil Kursu İçin Web Tabanlı Tanısal Ölçek Ve E-Ders Uygulaması" (Yayımlanmamış doktora lisans tezi), İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Marmara Üniversitesi.

ÖRDEKÇİ, S. (2005). "Öğretmen Yetiştirme Programlarındaki Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Dersinin Değerlendirilmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Ankara Üniversitesi.

ÖZBAL, A. (2017). "Yazma Becerisinin Geliştirilmesinde Web 2.0 Araçlarının Kullanılması" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Akdeniz Üniversitesi.

ÖZTÜRK. E. (2019). "İlkokul Öğretmenlerinin Derslerinde Dijital İçeriklerden Yararlanma Durumları" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İlköğretim Ana Bilim Dalı, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.

POTUR, Ö. (2004). "Dördüncü ve Beşinci Sınıf Türkçe Öğretiminde Materyal Geliştirme" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

SOYDAN, C. (2018). "Bilişim Teknolojileri Öğretmeni Rehberliğinde Branş Öğretmenlerinin Dijital Materyal Geliştirme Süreçlerinin İncelenmesi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

SÜLÜKÇÜ, Y. (2011). "Yabancılara Türkçe Öğretiminde (Temel Seviye A1) Bilgisayar Destekli Materyal Geliştirme ve Bunun Öğrenci Başarısına Etkisi" (Yayımlanmamış doktora lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Selçuk Üniversitesi.

ŞENER, F. (2019). "Teknopedagojik Eğitim Kapsamında Türkçe Öğretmenlerinin Web 2.0 Araçlarını Kullanma Durumları" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

TABAK, G. (2017). "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Dijital Öykü Kullanımı" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Erciyes Üniversitesi.

TAŞLIÇAY ARSLAN, Ş. (2019). "Web 2.0 Araçlarının Tanıtımının Öğretmen Adaylarının Eğitim Teknolojisi Standartları Özyeterliliği ve Öğretim Teknolojisine Yönelik Tutumlarına Etkisi" (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

TEKİN, İ. (2021). "Web 2.0 Aracıyla Desteklenen İngilizce Kelime Öğretiminin Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" (Yayımlanmamış doktora tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Düzce Üniversitesi.

TIRAŞOĞLU. C. (2019). “Yabancılara Türkçe Öğretiminde Söz Varlığını Geliştirmeye Yönelik Web 2.0 Araçları: Kahoot! Örneği” (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Akdeniz Üniversitesi.

TÜRKER, F. M. (2014). “Web Tabanlı Uzaktan Türkçe Öğretimi Uygulamalarının Yazılı Anlatım Dersinde Başarı ve Tutuma Etkisi” (Yayımlanmış doktora lisans tezi), Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

ULU, H. (2017). “Türkçe Dersinde Ağ Araştırması'na Dayalı Öğretim: Bir Eylem Araştırması” (Yayımlanmış doktora tezi), İlköğretim Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

ULU, H. (2017). “Türkçe Dersinde Ağ Araştırması'na Dayalı Öğretim: Bir Eylem Araştırması” (Yayımlanmamış doktora lisans tezi), İlköğretim Ana Bilim

YALÇIN, S. (2022). “Arapça Kelime Öğretiminde Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları ve Arapça Öğretmenlerinin Bu Araçlara Yönelik Algıları” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Arap Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi.

YERMEYDAN UĞUR, B. (2017). “Eğitim Fakültesi Öğretim Elemanlarının Eğitimde Web 2.0 Kullanımını Etkileyen Etmenlerin Teknoloji Kabul ve Kullanımı Birleştirilmiş Modeli Çerçevesinde İncelenmesi” (Yayımlanmamış doktora tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi.

YILDIRIM, L. (2021). “İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Web 2.0 Araçları ile Oyunlaştırmanın Dinlediğini Anlama Becerisi Üzerine Etkisi” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.

YILMAZ, İ. (2021). “Türkçe Öğretim Programlarının Öğretmenlerin Uzaktan Eğitime Karşı Tutumlarına Etkisi”, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Sakarya Üniversitesi.

YÖRÜK, M. (2016). “Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Materyal Geliştirme ve Paylaşım Rehberi ile İlgili Görüşleri” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İlköğretim Ana Bilim Dalı, Celal Bayar Üniversitesi.

EKLER

EK 1. Demografik Bilgi Formu

EK 2. Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği

EK 3. Etik Kurul İzni

EK 1. Demografik Özellikler Formu

Değerli Katılımcı,

Elinizdeki ölçek yabancı dil olarak Türkçe öğreten öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik düzeyini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada elde edilen bilgiler gizlidir. Bu bilgiler bilimsel veriler doğrultusunda kullanılacak olup farklı amaçlar için başkalarıyla paylaşılmayacaktır.

Ölçekteki maddelerde yer alan ifadeler hakkındaki fikrinizi size en yakın olan ifadeyi işaretleyerek belirtebilirsiniz. Araştırmaya sunacağınız katkı için teşekkür ederim.

Kardelen ŞENDOĞDU

İstanbul Aydın Üniversitesi

Türkçe Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Aşağıda bulunan kişisel bilgi formunu size uygun olan seçeneği işaretleyerek doldurunuz.

1. **Cinsiyet**

( ) Erkek

( ) Kadın

2. **Yaş**

( ) 25 ve altı

( ) 26-30

( ) 31-35

( ) 36-40

( ) 41-45

( ) 46 ve üzeri

3. **Öğrenim Durumu**

( ) Lisans

( ) Yüksek lisans

( ) Doktora

4. Mezun Olduğunuz Bölüm

( ) Türkçe Öğretmenliği

( ) Türk Dili Ve Edebiyatı Bölümü

( ) Yabancı Dil Bölümleri

( ) Sınıf Öğretmenliği

5. Görev Yapılan Birim

( ) TÖMER

( ) Yunus Emre Enstitüsü

( ) Türkiye Maarif Vakfı

( ) MEB

( ) Özel Kuruluşlar

6. Mesleki Kıdem

( ) 0-1 yıl

( ) 2-3 yıl

( ) 4-6 yıl

( ) 7-10 yıl

( ) 10 yıl üzeri

7. Hâlihazırda Uzaktan Türkçe Öğretimi yapıyor musunuz?

( ) Evet

( ) Hayır

8. Uzaktan Türkçe Öğretimi ile ilgili eğitim aldınız mı?

( ) Evet

( ) Hayır

9. **Uzaktan Türkçe Öğretiminde dijital öğretim materyali geliştirdiniz mi?**

( ) Evet

( ) Hayır

10. **Uzaktan Türkçe Öğretiminde dijital öğretim materyali geliştirme eğitim programı açılsa katılır mısınız?**

( ) Evet

( ) Hayır

11. **Uzaktan Türkçe öğretiminde hangi becerilerde dijital öğretim materyallerine daha çok ihtiyaç duyulur?**

( ) dinleme

( ) okuma

( ) yazma

( ) konuşma

( ) dil bilgisi

( ) kelime öğretimi

12. **Uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyalinin önemi nedir?**

ÖNEMLİ DEĞİL 1 2 3 4 5 ÇOK ÖNEMLİ

13. **Uzaktan Türkçe öğretimi için dijital öğretim materyali geliştirme konusunda kendinizi ne kadar yeterli hissediyorsunuz?**

AZ 1 2 3 4 5 ÇOK

EK 2. Öğretmenlerin Dijital Öğretim Materyali Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği

ÖĞRETMENLERİN DİJİTAL ÖĞRETİM MATERYALİ GELİŞTİRME ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ					
Aşağıdaki İfadelerden Her Birini Dikkatle Okuyup Size Ne Derece Uyduğunu (X) Şeklinde İşaretleyiniz.	Katılma Dereceniz Soru Maddeleri Olumlu İse; Soru Maddeleri Olumsuz İse; 1 "Kesinlikle Katılmıyorum." "Kesinlikle Katılıyorum" 2 "Katılmıyorum" "Katılıyorum" 3 "Kararsızım" "Kararsızım" 4 "Katılıyorum" "Katılmıyorum" 5 "Kesinlikle Katılıyorum" "Kesinlikle Katılmıyorum"				
	1	2	3	4	5
WEB 2.0 GELİŞTİRME					
1.Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara, uygun grafik, şekil ve nesne oluşturabilirim.					
2. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak resim ve fotoğraflar ile düzenlemeler yapabilirim.					
3. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun sunu oluşturabilirim.					
4. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun interaktif(etkileşimli) ölçme araçları (değerlendirme soruları, test vb.) oluşturabilirim.					
5. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun video oluşturabilirim.					
6. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun interaktif etkinlikler oluşturabilirim.					
7. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çoklu ortam takımları oluşturabilirim.					
8. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun kavram haritası oluşturabilirim.					
9. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun çalışma yaprağı					

hazırlayabilirim.					
10. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun karikatürler oluşturabilirim.					
11. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun animasyon oluşturabilirim.					
12. Web 2.0 araçlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun anket oluşturabilirim.					
13. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun 3D modeller oluşturabilirim.					
14. Video materyallerinde, görüntü estetiğini sağlayacak şekilde içerik geliştirebilirim.					
TASARIM					
15. İçerik ve materyalde uygun yazı boyutunu belirleyebilirim.					
16. İçerik ve materyalde uygun yazı tipini belirleyebilirim.					
17. Bütünlük ilkesini dikkate alarak ilişkili ögeleri yakın, ilişkisiz ögeleri uzak olacak şekilde yerleştirebilirim.					
18. Materyali öğrencinin ihtiyacına yönelik olarak tasarlayabilirim.					
19. İçeriği ve materyali hedef kitlenin(grubun) özelliklerini gözeterek oluşturabilirim.					
20. Materyalde kullanılacak uygun renkleri belirleyebilirim.					
21. Sunumu arka plan ve şekiller arasında zıt renkler kullanarak tasarlayabilirim.					
22. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından görsel açıdan ilgi çekici bir şekilde içerik geliştirebilirim.					
23. Materyale ve içeriğe uygun bir başlık oluşturabilirim.					
24. İçeriği her öğrencinin kullanımına uygun olacak şekilde tasarlayabilirim.					
25. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından					

kolay okunabilir ve anlaşılır bir şekilde içerik geliştirebilirim.					
26. Materyali öğrencilerin farklı öğrenme stillerini gözeterek farklı şekillerde tasarlayabilirim.					
27. İçerik ve materyalleri geliştirirken, yoğunluk, renk ve hizalama özellikleri açısından sınıf düzeyine uygun bir şekilde içerik geliştirebilirim.					
28. İçeriği öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.					
29. İçeriği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek şekilde tasarlayabilirim.					
30. Dijital öğretim materyallerini kolay anlaşılabilir olacak şekilde geliştirebilirim.					
31. Dijital öğretim materyallerinde arka plan ve kullanılan nesnelerin birbirleriyle uyumlu olacak şekilde geliştirebilirim.					
32. Dijital öğretim materyallerini renkleri birbiri ile uyumlu olacak şekilde geliştirebilirim.					
OLUMSUZ BAKIŞ					
33. Dijital öğretim materyallerini içeriğe uygun olacak şekilde geliştirmekte kendimi yetersiz hissederim. (-)					
34. Dijital öğretim materyallerini görsel tasarım ilkelerine göre tasarlamakta zorlanırım. (-)					
35. Bir işi Web 2.0 araçlarını kullanarak yapmak çok zaman alır. (-)					
36. Sınıf yönetiminde dijital platformları kullanmakta zorluk çekerim. (-)					
37. Materyali farklı öğrenme stillerine göre tasarlamakta zorlanırım. (-)					
38. Web 2.0 yazılımlarını kullanarak hedef ve kazanımlara uygun içerik oluşturmaya çok zaman ayırmam gerekir. (-)					

EK 3. Etik Kurul İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 01.12.2021-32153

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-88083623-020-32153 01.12.2021
Konu : Etik Onayı Hk.

Sayın KARDELEN ŞENDOĞDU

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 01.12.2021 tarihli ve 2021/12 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur. Bilgilerinize rica ederim.

Dr.Öğr.Üyesi Alper FİDAN
Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSU3VD57J2 Pin Kodu : 03542 Belge Takip Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-aydin-universitesi-ebys?

Adres : Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL
Telefon : 444 1 428
Web : http://www.aydin.edu.tr/
Kep Adresi : iau.yazisleri@iau.hs03.kep.tr

Bilgi için : Tuğba SUNNETCİ
Ünvanı : Yazı İşleri Uzmanı
Tel No : 31002

ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı- Soyadı: Kardelen Şendoğdu

ÖĞRENİM DURUMU

Lisans: 2017, İstanbul Aydın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği

Yüksek Lisans: 2022, İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Türkçe Eğitimi Programı

MESLEKİ DENEYİM

2017- devam ediyor, İstanbul Aydın Üniversitesi, TÖMER'de 5 yıldır Uzman olarak çalışmaktadır.

2018-2019, İstanbul Aydın Üniversitesi, Çocuk Üniversitesinde 4 ay Çocuk Edebiyatı derslerine girdi.

2017-2019, İstanbul Aydın Üniversitesi, ile Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı (IBC) iş birliğinde "Suriyeli Çocuk ve Gençlere Türkçe Dil Eğitimi" projesinde dönemsel olarak çalıştı.

SERTİFİKALAR

2016, İstanbul Aydın Üniversitesi, "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi 90 Saatlik Eğitim Programı" Sertifikası.

2016, İstanbul Aydın Üniversitesi, "Uygulamalı Girişimcilik Eğitimi" KOSGEB Sertifikası.

YAYINLAR

DURMUŞCAN, A. ve ŞENDOĞDU, K. (2020), "ABC Türkçe Çocuklar İçin Türkçe Öğretim Seti A1-A2 Ders Kitaplarındaki Metinlerin Çocuğa Görelik İlkesine Göre İncelenmesi", II. Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretimi Sempozyumu, İstanbul Aydın Üniversitesi.

MURAT, M., SERTDEMİR, E. ve ŞENDOĞDU, K. (2019), "Erzurumlu Şairlerle Yapılan Röportaj Üzerinden Şiir Eğitimi", Uluslararası 29 Ekim Bilimsel Araştırmalar Sempozyumu İzmir, İKSAD.