



WEB 2.0 TEKNOLOJİLERİ

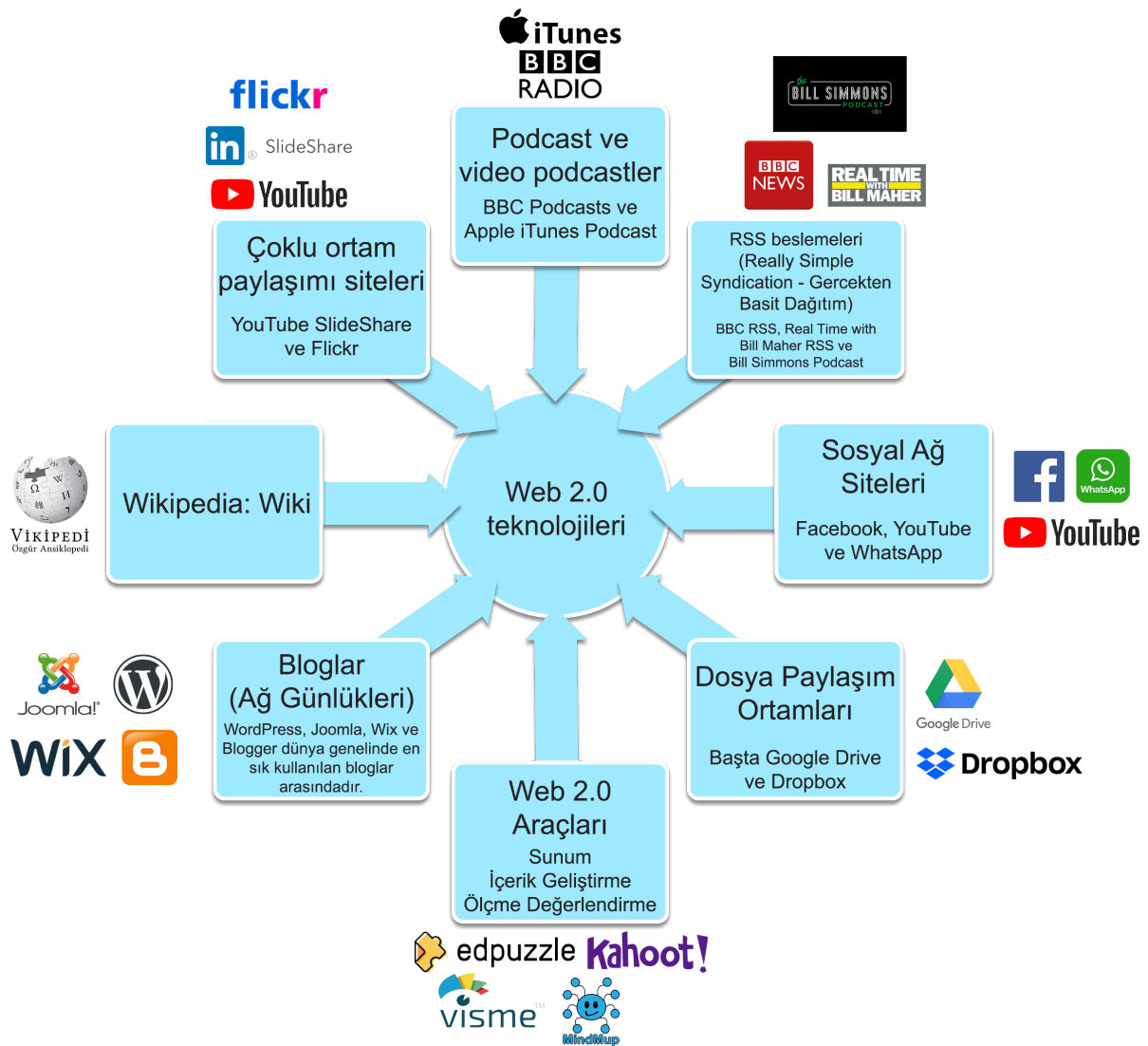


Doç. Dr. Hasan ÖZGÜR
Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Özellikle pandemi sürecinde gerçekleştirilen uzaktan eğitimde ihtiyaç duyulan her şey Web 2.0 uygulamaları aracılığıyla sağlanabilmektedir. Aynı zamanda bu süreçte ihtiyaca uygun olarak da hızlı bir şekilde uygulamalar geliştirilmiş ve kullanıma sunulmuştur.

Web 2.0 teknolojileri, site geliştiricilerinin yanı sıra ziyaretçilerin de içerik(ler) ekleyip değiştirebildiği bilgi ve fikir alışverişine olanak sunan Web tabanlı ortamlar olarak tanımlanmaktadır. İçeriğe erişim ve işbirliği ile içeriğin yeniden şekillendirildiği Web 2.0 teknolojileri (Şekil 1); çeşitli araçlar (etkileşimli

eğitsel video, sunum, ölçme ve değerlendirme, görsel oluşturma vb.), çoklu ortam paylaşım uygulamaları, sosyal ağ siteleri, wikipedia, bloglar (ağ günlükleri), podcastler ve RSS beslemeleri olarak sıralanmaktadır.



Şekil 1. Web 2.0 Teknolojileri (Özgür, 2019, s.98'den uyarlanmıştır).

Eğitim ortamlarında kullanılan Web 2.0 uygulamalarının, öğrenmeyi desteklediği, ekip çalışmalarına uygun bir ortam sağladığı, üst düzey düşünme becerilerini geliştirdiği belirlenmiştir (Karaman, Yıldırım ve Kaban, 2008). İçerisinde bulunduğumuz pandemi sürecinde öğretim faaliyetlerinin devam ettirilmesinde bu uygulamalar çok büyük rol oynamıştır. Web 2.0 araçlarının sunmuş olduğu özellikler sayesinde, eğitimler etkileşimli içerikler hazırlayabilmiş ve

paylaşabilmiş, öğrencileri ile işbirliğine dayalı etkinlikler gerçekleştirebilmiştir. Özellikle pandemi sürecinde gerçekleştirilen uzaktan eğitimde ihtiyaç duyulan her şey Web 2.0 uygulamaları aracılığıyla sağlanabilmiştir. Aynı zamanda bu süreçte ihtiyaca uygun olarak da hızlı bir şekilde yeni uygulamalar geliştirilmiş ve kullanıma sunulmuştur. Bu durum da bize gösteriyor ki Web 2.0 araçlarını geliştirme süreci yakın zamanda durulacak gibi görünmüyor.

Web 2.0 Araçları

Günümüzde bütün alanlarda ve disiplinlerde kullanılan birçok Web 2.0 uygulaması mevcuttur. Bunlar içerisinden birçoğu her alanda kullanılabilirlikle birlikte birçoğu da belirli özel alanlarda ihtiyaçları karşılamak için geliştirilmiştir. Eğitim alanında kullanılan Web 2.0 uygulamaları, öğretim materyali

hazırlama, ölçme ve değerlendirme etkinlikleri, işbirlikli öğrenme etkinlikleri, ödev ve not paylaşımı, tartışma ve beyin fırtınası gibi öğretim yöntemleri göz önünde bulundurularak geliştirilmiştir. Bu uygulamalardan en sık kullanılan Web 2.0 araçlarından bazıları ise aşağıda anlatılmaya çalışılmıştır.

Etkileşimli Eğitsel Video Oluşturma Araçları

Alanyazındaki araştırmalarda kullanıcılar tarafından etkileşimli video içeriklerini kolay kullanılabilir ve yararlı olduğu, bu tür videoların etkili ve verimli bir öğrenme

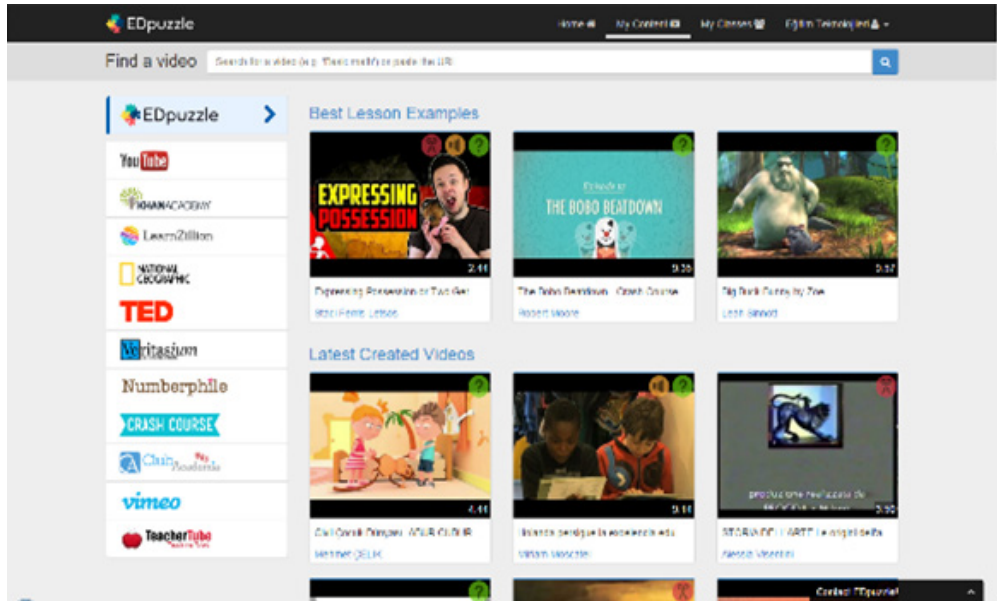
sağladığı belirtilmiştir (Koçdar, Karadeniz, Bozkurt ve Büyük, 2017). Etkileşimli videolar hazırlanması için yaygın olarak kullanılan bazı Web 2.0 araçları şunlardır:

Edpuzzle



Edpuzzle, internet ortamında yer alan videoları kullanarak video düzenlemeleri yapabilmeyi, videolar üzerine seslendirmeler yapabilmeyi, video içerisine sorular ekleyerek interaktif videolar oluşturabilmeyi, video izleme istatistiklerini takip edebilmeyi sağlayan ücretsiz bir Web 2.0 aracıdır.

Uygulama ile YouTube ve Khan Akademi gibi video paylaşım sistemlerinde yer alan videoları da doğrudan içeriklerinize ekleyebilirsiniz.



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

Edpuzzle, basit ara yüzü ve kolay kullanım olanakları ile eğitimde içerik geliştirme süreçlerinin en çok zaman alan kısmı olan video içerikler hazırlanması sürecini oldukça kolaylaştıran bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Uygulama ile daha önceden hazırlanmış olduğunuz videolar üzerinde düzenlemeler yapabileceğiniz gibi YouTube ve diğer video paylaşım sistemlerinde yer alan videoları kullanarak da içerikler hazırlayabilirsiniz. Videoların içerisine öğrencilerin dikkatini toplamak ve öğrenmelerini kontrol etmek için sorular ve notlar ekleyebilirsiniz. Bu özelliklerinin yanı sıra

uygulamada yer alan katılımcılara dair istatistikleri de yine uygulama içerisinde takip edebilir; video izleme sayılarını, video içerisinde yer alan sorular için kullanıcıların video tamamlama puanlarını inceleyebilirsiniz. Uygulama ayrıca öğrenci bazlı ve soru bazlı dökümlerle öğrencilerimizi takip olanağı da sunmaktadır. Alanyazında gerçekleştirilen bir çalışmada Edpuzzle uygulamasının ters yüz eğitim modelinin etkin kullanımı için uygun teknik araçlardan bir tanesi olduğu belirlenmiştir (Kaya, 2018).

Vizia



Vizia, etkileşimli videolar ile sınav uygulamaları geliştirebilmenizi sağlayan ücretsiz bir Web 2.0 aracıdır.

Uygulama ile YouTube ve Vimeo gibi video paylaşım sistemlerinde yer alan videoları kullanarak videolar içerisine açık uçlu ve çoktan seçmeli sorular ekleyebilir, interaktif videolar oluşturabilirsiniz.

Vizia

Kaynak: <https://vizia.co/>

Vizia, video içeriklerine sorular ekleyebileceğiniz ve son dönemde oldukça popüler olan video içeriklerini birer eğitim materyaline dönüştürebilmenizi sağlayan bir uygulamadır. Uygulama, hazırlanan içeriğe ilişkin kullanıcı verileri ve içerikte yer alan sorulara ait yanıtları içeren verileri bir rapor olarak alabilmenize

olanak tanımaktadır. Vizia uygulaması ile, Edpuzzle uygulamasından farklı olarak daha önce bir video platformuna yüklemiş olduğunuz video adresinizi belirterek video zaman çizelgesi üzerine eklemeler yapabilirsiniz.

Sunum Araçları

Visme



Visme, sunumlar hazırlayabileceğiniz, belgeler düzenleyebileceğiniz, videolar, sosyal medya içerikleri, grafikler, el ilanları, raporlar, zaman çizelgeleri ve akış şemaları oluşturabileceğiniz ücretsiz web 2.0 araçlarından bir tanesidir.

Uygulama ile hazırlamış olduğunuz içeriği; doğrudan e-posta ile, bağlantı olarak veya sosyal medya içerikleri olarak paylaşabilirsiniz.



Kaynak: <https://www.visme.co/>

Visme, yalnızca sürükle bırak ile etkileşimli sunumlar hazırlayabileceğiniz bir uygulamadır. Barındırdığı şablonlar, grafikler ve görseller ile profesyonel sunumlar hazırlayabilir, sunumunuza dair istatistikler elde edebilirsiniz. Kişisel, kurumsal, eğitim ve bir kereye mahsus kullanım olmak üzere dört farklı üyelik imkanı sunan uygulama ile kişisel sunumlarınızı hazırlayabileceğiniz gibi ekibinizde

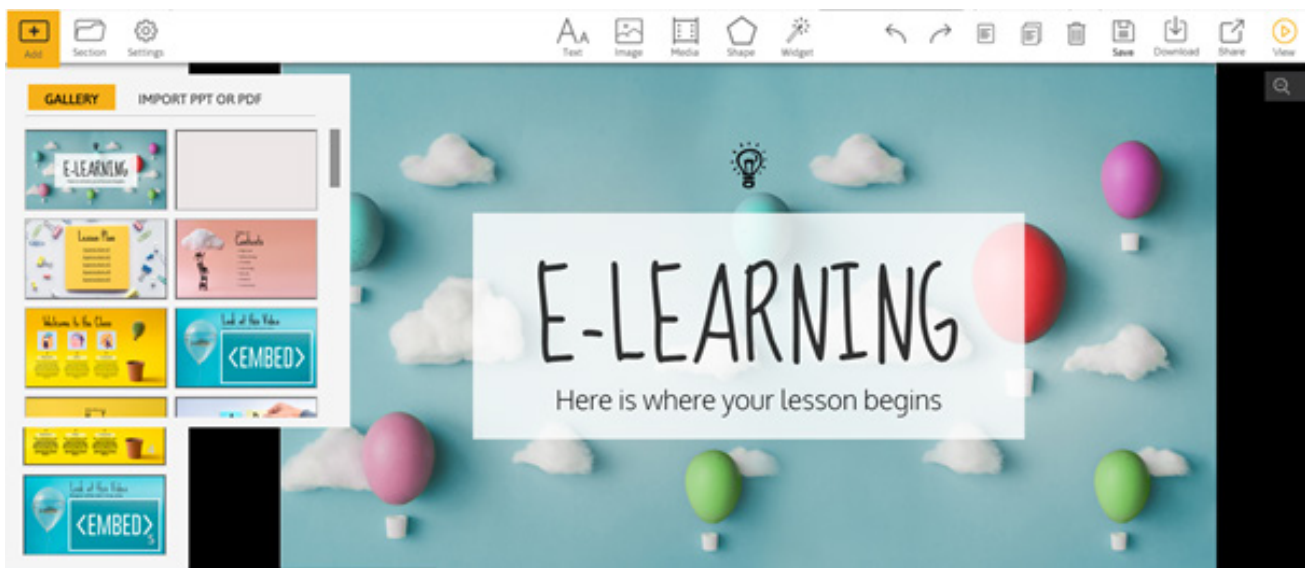
yer alan insanlar ile ortak sunumlar geliştirmeniz de mümkündür. Eğitim hesabı açmanız halinde, öğrenciler tarafından hazırlanan sunumların öğretmen tarafından kontrol ve değerlendirmesi de oldukça kolaylaşmaktadır. Uygulama, sunum çalışmalarının yanı sıra; infogram, doküman, kitap/dergi, grafik arayüzler ve sosyal medya içerikleri hazırlamanıza da imkan tanımaktadır.

Emaze



Emaze, sunumlar, web siteleri, blog sayfaları ve fotoğraf albümleri oluşturabileceğiniz ücretsiz Web 2.0 araçlarından bir tanesidir.

Uygulama ile hazırladığınız içeriği çevrimiçi olarak paylaşabilir veya bilgisayarınıza indirerek kullanabilirsiniz.



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

Emaze, yeni nesil online sunum uygulamalarından birisi olarak dikkat çekmektedir. Kolay kullanımı ve basit arayüzü ile dikkat çeken uygulama 3D sunum imkanları ile benzerlerinden ayrılmaktadır. Yapılan çalışmalarda kullanıcılar, Emaze ve benzeri sunum araçlarının eğitim ortamlarında kullanılmasının dersi eğlenceli ve anlaşılır hale getirdiğini belirtmişlerdir (Altıok, Yüksekürk ve Üçgül, 2017). Emaze, Google Drive ve YouTube hesaplarınız ile entegre çalışabilmektedir.

Benzer uygulamalarda da olduğu gibi pek çok görsel materyal hazırlanmasına imkan veren Emaze, aynı zamanda web sayfaları tasarımları yapabilmenize de olanak sağlamaktadır. Özellikle kütüphanesinde yer alan 3D arayüz şablonlarını da kullanarak 3D arayüz tasarımları yapabilmenize imkan sağlıyor olması ile benzerlerinden ayrılan bir uygulama olarak dikkat çekmektedir.

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Vizia gibi video sınav uygulamalarının yanı sıra ölçme değerlendirme süreçlerini doğrudan çevrimiçi ortamlara aktarabileceğiniz Web 2.0 araçları da bulunmaktadır. Gelişen web teknolojileri ile daha önce az sayıda soru seçeneği sunulabilen uygulamalar günümüzde ise çoktan seçmeli, açık uçlu ve karşılaştırma/eşleştirme sınavlar yapılabilmesine olanak tanımaktadır. Online

sınav uygulamalarına ilişkin yapılan çalışmalarda neredeyse tüm kullanıcıların Web 2.0 araçları ile hazırlanan sınav uygulamalarına ilişkin algılarının olumlu olduğu görülmüştür (Baş ve Turhan, 2017). Ölçme ve değerlendirme uygulamaları geliştirilmesi için yaygın olarak kullanılan bazı Web 2.0 araçları şunlardır:

Kahoot



Kahoot, anketler ve online sınav uygulamaları oluşturabileceğiniz ücretsiz web 2.0 araçlarından bir tanesidir.

Uygulama ile, özellikle sunumlar esnasında anlık olarak sınavlar, bilgi yarışmaları ve anketler geliştirebilirsiniz.

Konuşmacı Paradoksu nedir?

60

Kahoot!

2 Answers

▲ Sunucunun içerik hakkında bilgi sahibi olmaması durumudur.

◆ Dinleyicilerin sunumdan sıkıldığını gösteren durumdur.

● Sunucunun ses tonunun iyi anlaşılmadığı durumdur.

■ Anlatılması gereken tüm bilgilerin sunuma aktarılmasıdır.

Kaynak: <https://kahoot.com>

Kahoot, anlık sınavlar, yarışmalar ve anketler hazırlayabileceğiniz bir uygulama olarak dikkat çekmektedir. Özellikle sunumlarınız esnasında kullanıcıların mobil cihazlar ile katılabileceği anlık uygulamalar gerçekleştirmenize olanak sağlayan Kahoot en çok tercih edilen Web 2.0 araçlarından bir tanesidir. Araştırmalar Kahoot ve benzeri

anlık online sınav uygulamalarının öğrenmeyi kolaylaştıran bir etki yarattığını belirtmektedirler (Zengin, Bars ve Şimşek, 2017). Çalışmalarda yer alan öğrencilerin Kahoot uygulamalarının eğitimde kullanılmasından memnuniyet duydukları da gözlemlenmiştir (Korkmaz ve Tetik, 2018).

Quizlet



Quizlet, kelime kartı olarak tanımlanan online kart içerikleri hazırlayabileceğiniz ücretsiz web 2.0 araçlarından bir tanesidir.

Uygulama ile, özellikle dil eğitiminde kullanılan kelime kartlarını online olarak hazırlayabilir, kullanıcıların bilgilerini saklayabilir, gelişimlerini takip edebilirsiniz.

Herkes görebilir	Yalnızca ben değiştirebilirim
Değiştir	Değiştir
Kart ekle (kartın altına eklerseniz)	Ctrl + Shift + R
Sonraki taraf veya kart	Sekme
Kartı yukarı/aşağı taşı	Alt + ↑ / ↓
Resim galerisini açmak için (Düzenler arasında Sekme (Tab) tuşuyla gezin; yapıştırmak için Enter'a basınız)	Ctrl + Shift + I
Resim yükle	Ctrl + Shift + U
Otomatik önerileri aç/kapat	Ctrl + Shift + A
Ses kayıt özelliğini açmak için	Ctrl + Shift + O

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

Quizlet, daha çok yabancı dil eğitiminde kullanılan kelime ezberleme alıştırmalarını online ortama taşıma olanağı sunan bir uygulamadır. Uygulama Google Classroom gibi ortamlar ile uyumlu çalışma olanağı sağlaması ile de dikkat çekmektedir. Yapılan çalışmalarda katılımcılar, uygulamanın eğitim ortamlarında kullanılmasını dikkat çekici olarak

değerlendirmektedirler (İlhan ve Aydın, 2019). Kişisel ve eğitim amaçlı iki farklı üyelik imkanına sahip olan uygulama aynı zamanda yedi farklı çalışma modu da sunmaktadır. Kelime ezberleme çalışmalarını küçük oyunlar ve animasyonlarla ile eğlenceli hale getiren uygulama kullanıcı bilgilerini analiz imkanı da sağlamaktadır.

Görsel Düzenleme ve Oluşturma Araçları

Görsel içerikler gazeteler, reklam çalışmaları, eğitim içerikleri, bilgi broşürleri gibi farklı alanlarda ve yaygın olarak kullanılan materyaller olarak dikkat çekmektedir (Boyacı ve İnel Ekici, 2020). Görsel materyallerin Web 2.0 teknolojilerinin doğuşundan bu yana eğitim ortamlarında kullanıldığı ve yapılan çalışmalarda kullanıcılar üzerinde olumlu etkiler

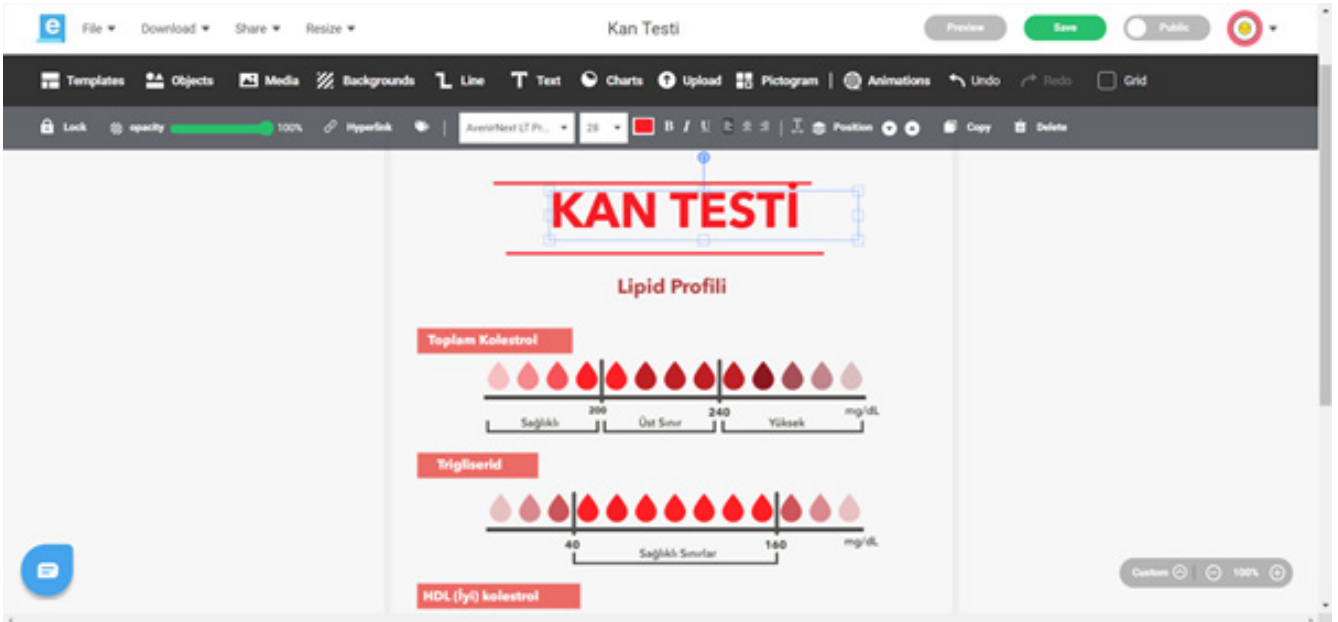
yaratıldığı gözlemlenmiştir. Çalışmalarda yer alan kullanıcılar görsel materyallerin dersleri daha eğlenceli hale getirdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca kullanıcıların kitap ve geleneksel eğitim materyallerinin yerine Web 2.0 araçları ile hazırlanan materyalleri tercih ettikleri de görülmüştür (Boyacı ve İnel Ekici, 2020).

Easelly

easelly
create and share visual ideas online

Easel.ly, ders planları tablolar ve sunumlar hazırlayabileceğiniz bir Web 2.0 uygulamasıdır.

Sahip olduğu hazır temalar ve hazır nesnelere ile yalnızca sürükleyip bırakarak kolay bir kullanım sunmaktadır.



Kaynak: <https://www.easel.ly/>

Yapılan çalışmalarda hazırlanan poster ve infogramların eğitim ortamlarında kullanılmasının katılımcılar üzerinde olumlu etki gösterdiği gözlemlenmiştir (Noh, Kavanaugh ve Studer, 2015). Sahip olduğu şablon kütüphanesi ile oldukça

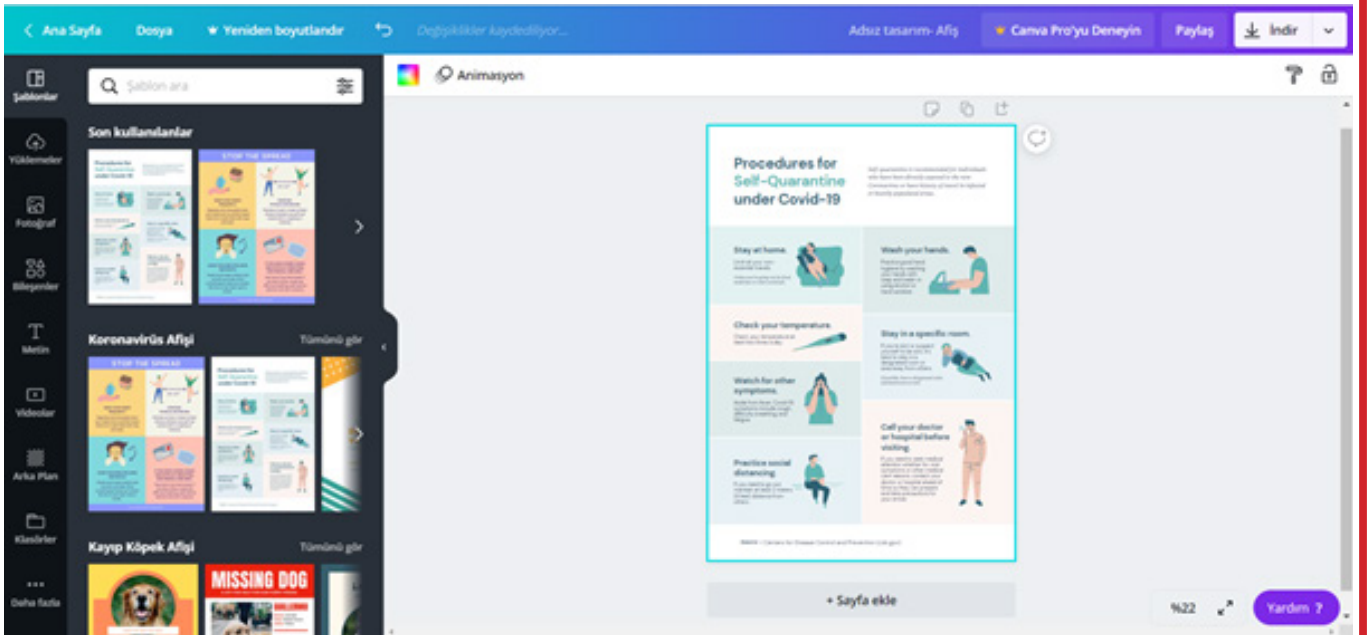
zengin içerikler hazırlanmasına olanak sağlayan uygulama ile hazırlanmış olduğunuz infogram ve posterleri bilgisayarınıza indirebilir ya da doğrudan paylaşabilirsiniz.

Canva



Canva, posterler, kavram haritaları, grafik sunumlar hazırlayabileceğiniz bir Web 2.0 uygulamasıdır.

Uygulama hem içerisinde yer alan hazır şablonlar, görseller, yazı tipleri ile tasarım imkanı sunarken hem de hazırlamış olduğunuz görselleri de kullanmanıza olanak sağlamaktadır.



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

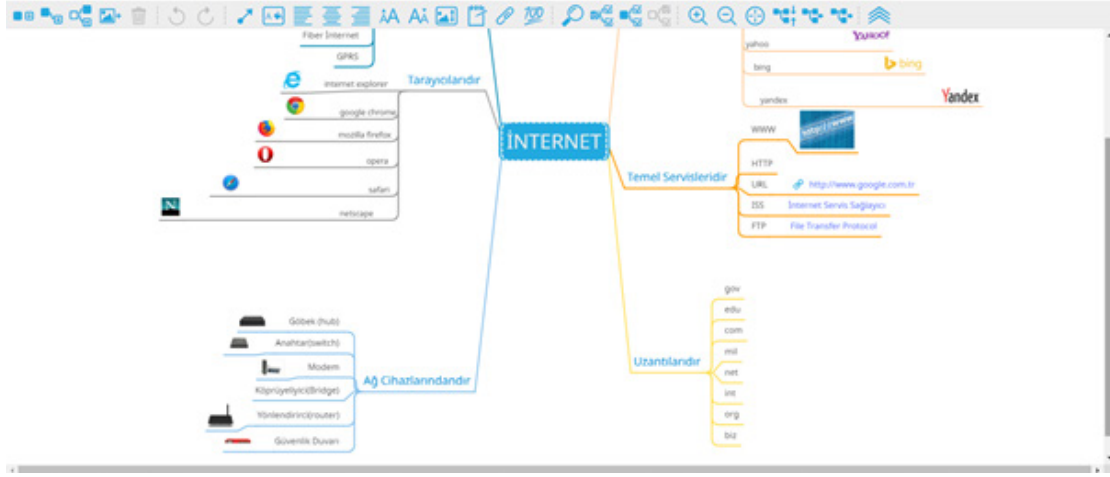
Pek çok Web 2.0 aracında olduğu gibi kişisel, eğitim ve kurumsal üyelik hesapları imkanı sunan Canva uygulaması son dönemde çokça tercih edilen uygulamalardan bir tanesidir. Uygulama ile sunun,

poster ve infogram gibi eğitim materyallerinin yanı sıra hareketli sosyal medya içerikleri üretilmesi de mümkündür. Hazırlanan içerikler doğrudan sosyal medya uygulamaları üzerinden paylaşılabilir.

MindMup



MindMup, kavram haritaları oluşturabileceğiniz bir Web 2.0 aracıdır. MindMup ile resim, video ve çeşitli dosyalar ekleyebildiğiniz zengin içeriklere sahip kavram haritaları oluşturmanız mümkündür.



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

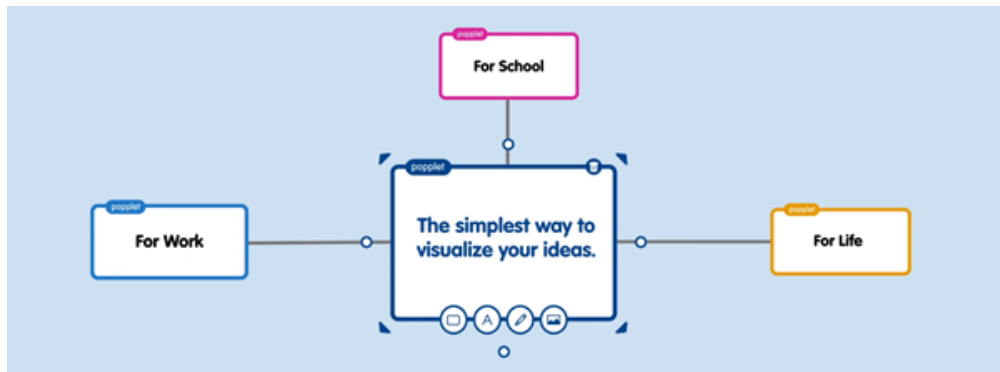
MindMup benzer Web 2.0 araçlarından farklı olarak basit arayüzü ve sürükle bırak seçenekleri ile dikkat çekmektedir. Uygulama bünyesinde

üyelik imkanları bulunmasının yanı sıra üyelik gerçekleştirilmeden de kavram haritaları üretmek bilgisayarınıza indirebilmenize imkan tanımaktadır.

Popplet



Popplet, kavram haritaları oluşturabileceğiniz bir diğer Web 2.0 aracıdır. Ayrıca Popplet ile öğrenciler arası grup çalışmaları da yapılabilir.



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

Uygulama oldukça sade bir arayüz ve kolay kullanım olanakları sağlamaktadır. Uygulama, birbirinden bağımsız farklı çalışma alanları oluşturmanızı veya

bu alanlar arası ilişkiler kurabileceğiniz bir çalışma ortamı sağlayabilmektedir.

Kaynaklar

- Altıok, S., Yükseltürk, E., & Üçgöl, M. (2017). Web 2.0 eğitime yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: Katılımcı görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.
- Baş, B. & Turhan, O. (2017). Yabancılara Türkçe öğretiminde yazma becerisine yönelik Web 2.0 araçları: Poll Everywhere Örneği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 1233-1248.
- Boyacı, R., & İnel Ekici, D. (2020). Bilgi grafikleri ile zenginleştirilmiş Fen öğrenme ortamlarının öğrencilerin kavramsal öğrenmelerine ve motivasyonlarına etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 54, 200-232.
- İlhan, V., & Aydın, H. (2019). Okul topluluğu üyelerinin İnternet ve mobil iletişim teknolojileri ile etkileşimin olası riskleri üzerine düşünceleri. *The Journal of International Social Research*, 12(64), 755-772.
- Karaman, S., Yıldırım, S., & Kaban, A. (2008). Öğrenme 2.0 yaygınlaşıyor: Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımına ilişkin araştırmalar ve sonuçları. XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara
- Kaya, D. (2018). Matematik öğretiminde ters yüz öğrenme modelinin ortaokul öğrencilerin derse katılımına etkisi. *Sakarya University Journal of Education*, 8(4), 232-249. doi: 10.19126/suje.453729.
- Koçdar, S., Karadeniz, A., Bozkurt, A., & Büyük, K. (2017). Açık ve uzaktan öğrenmede sorularla zenginleştirilmiş etkileşimli video kullanımı. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(2), 93-113.
- Korkmaz, Ö. (2013). İlk ve orta öğretimde öğretimsel amaçlı teknoloji kullanımı. K. Çağıltay & Y. Göktaş (Ed.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri: Teoriler, araştırmalar, eğilimler* içinde (s. 431-446). Ankara: Pegem Akademi.
- Korkmaz, Ö. & Tetik, A. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde Kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 7(2), 46-55.
- Noh, H., Kavanaugh, M., & Studer, L. (2015). "It'd be nice if someone asked me how I was doing. Like, 'cause I will have an answer". Exploring support needs of young carers of a parent with Huntington's disease. *Vulnerable Children and Youth Studies*, 10(1), 12-25.
- Özgür, H. (2019). Erişim. Odabaşı, Ferhan Ozan Leymun, Şenay (Ed.), *Bilişim Etiği ve Güvenliği* içinde (s. 93-110). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Zengin, Y., Bars, M., & Şimşek, Ö. (2017). Matematik öğretiminin biçimlendirici değerlendirme sürecinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 602-626.