

Uluslararası Eğitim Projelerinde Teknoloji Kullanımı: Web 2.0 Araçlarının Rolü

Zeynep ÖÇALAN^{1*}  Ataner TOKAT² 

¹ Milli Eğitim Bakanlığı, Konya, Türkiye

² Milli Eğitim Bakanlığı, Konya, Türkiye

Makale Bilgisi

Geliş Tarihi: 27.09.2024

Kabul Tarihi: 28.12.2024

Yayın Tarihi: 30.06.2025

Anahtar Kelimeler:

Web 2.0 araçları,
öğretim içeriği geliştirme,
e-twinning,
iş birliğine dayalı öğrenme.

ÖZET

Çalışmamız, Türkiye ve Azerbaycan' dan proje ortaklarıyla gerçekleştirilmiş Uluslararası bir e-twinning projesidir. Çalışmamızda 7 farklı okuldan 8 öğretmen ve 53 öğrenci yer almıştır. Çalışma konusu Web 2.0 araçlarını kullanarak eğitim amaçlı ders öğretim içerikleri geliştirmektir. Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanımı iş birliği, iletişim ve sosyalleşme açısından önemli avantajlar sağlamaktadır. Web 2.0 araçlarının sunduğu daha etkileşimli ve güçlü öğrenme ortamları ile öğrenenlerin bilgi üretme, düzenleme, değerlendirme ve eleştirel düşünme noktasında oldukça geliştikleri görülmektedir. Web 2.0 araçları ile ders etkinlikleri oluşturularak derslerin teorik ve düz anlatıma dayalı öğrenme modellerinden kurtarılacak ders süreçlerinin zenginleştirilmesi, öğrenme yaşantılarının daha kolay elde edilmesi, teknolojinin olumlu yönlerinin öğrenmeye entegrasyonu hedeflenmiştir. Çalışma başlangıcında e- güvenlikle ilgili webinara tüm üyeler katılarak eğitim almıştır. Çalışma kapsamında 12 etkinlik, 15 farklı Web 2.0 aracının ücretsiz versiyonları kullanarak derslerimizin Öğretim Programlarındaki kazanımları ile ilişkilendirilerek, eğitim ve öğretim faaliyetlerine uyumlu olarak gerçekleştirilmiştir. 8 tane etkinlik çalışma grupları arasında ortak etkinlik olarak yapılmış, e- kitap ve video vb. ortak ürünler oluşturulmuştur. Web 2.0 araçları çalışma başlangıcında çalışma üyeleri tarafından belirlenmiş, etkinliklerden önce öğrencilere anlatılarak örnek uygulamalar yapılmış ve öğrencilerden etkinlikleri yapmaları istenmiştir. Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin Web 2.0 araçları ve projelere dahil olma ile ilgili görüşleri çalışma öncesinde ve sonrasında alınmıştır. Görüşmelere 8 öğretmen ve 45 öğrenciden oluşan 53 kişi katılmıştır. Çalışma kapsamında elde edilen bulgularla katılımcıların projelerde yer alma konusunda olumlu tutum geliştirdikleri, Web 2.0 araçlarını tanıdıkları ve kullanmayı öğrendikleri ve projeyi faydalı buldukları tespit edilmiştir. Çalışmamızın tüm üyeleri Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir.

The Use of Technology in International Education Projects: The Role of Web 2.0 Tools

Article Info

Received: 27.09.2024

Accepted: 28.12.2024

Published: 30.06.2025

Keywords:

Web 2.0 tools,
teaching content development,
e-twinning
collaborative learning.

ABSTRACT

Project is an international e-Twinning project conducted between project partners from Turkey and Azerbaijan. The project involved 8 teachers and 53 students from 7 different schools. The subject of our project is to develop educational teaching content using Web 2.0 tools. The use of Web 2.0 tools in education provides significant advantages in terms of collaboration, communication, and socialization. It has been observed that more interactive and powerful learning environments offered by Web 2.0 tools significantly enhance learners' abilities in knowledge creation, organization, evaluation, and critical thinking. By creating lesson activities with Web 2.0 tools, we aim to enrich lesson processes, moving away from theoretical and lecture-based learning models, making learning experiences more accessible, and integrating the positive aspects of technology into learning. At the beginning of the project, all members participated in a webinar on e-safety and received training. Within the scope of the project, 12 activities were carried out using the free versions of 15 different Web 2.0 tools, aligned with the learning objectives in our curriculum and adapted to educational activities. Eight activities were conducted as joint activities among project groups, resulting in shared products such as e-books and videos. Web 2.0 tools were selected by project members at the start, explained to the students before the activities, demonstrated through sample applications, and students were then asked to complete the activities. This study was conducted using a phenomenological design, a qualitative research method. The views of teachers and students regarding Web 2.0 tools and participation in projects were collected before and after the project. The findings from the project indicated that participants developed positive attitudes toward involvement in projects, became familiar with Web 2.0 tools, learned to use them, and found the project beneficial. All project members were awarded the National and European Quality Label.

Bu makaleye atıfta bulunmak için:

Öçalan, Z., & Tokat, A. (2024). Uluslararası eğitim projelerinde teknoloji kullanımı: web 2.0 araçlarının rolü. Necmettin Erbakan Üniversitesi, *UPUES Journal*, 2(1), 1-19. <https://doi.org/10.64087/Upues.2025.6>

*Sorumlu Yazar: Zeynep Öçalan, zeynep.ocalan@hotmail.com



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

GİRİŞ

Teknoloji bilgi toplumuna geçişte en etkili araçlardan birisidir. Dijital teknolojiler hayatımızın her aşamasında vazgeçilmez konuma gelmiş durumdadır (Ünsal, Karasu, Akan, 2024). Teknolojik gelişmeler, tüm alanları olduğu gibi eğitim alanını da etkilemiştir ve eğitimin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Eğitimde bilgi edinme süreci, derslerde kazanılan teorik bilgilerin, teknolojinin gelişmesi ve sürdürülebilirliği ile güncellenebilmesi için teknolojiyi kullanmalıdır. İnsanları yaşam boyu öğrenme bakış açısıyla eğitmek ve 21. yüzyıl becerilerini kazanmak, inovasyon ve teknoloji ile sağlanır (Kayaduman, Sırakaya ve Seferoğlu, 2011). Bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişmeyle birlikte ortaya çıkan Web 2.0 araçları interaktif öğrenme imkanının yanında zamandan ve mekândan bağımsız öğrenme ortamı da sağlamaktadır. Öğrencilerin içerik tasarlamasına olanak tanıyan Web 2.0 araçları eğitim ortamlarında yaygınlık kazanmaya devam etmektedir (Çelik, 2021). Bu yeni teknolojiler, faydaları ve kullanım kolaylığı nedeniyle öğrencilere ve öğretmenlere ihtiyaç duydukları kolaylığı ve yardımı sağlar. Web 2.0 teknolojileri, öğrencilerin öğrenme ortamlarında aktif katılımcı olmaya ve içeriğe katkıda bulunmaya teşvik edildiği modern dünyada öğrencilerin materyal üretmesine, içeriği değiştirmesine, içeriği yönetmesine ve sosyalleşmesine olanak tanır. Bu bağlamda, Web 2.0 teknolojilerinin eğitim sisteminde dönüşümü teşvik eden teknik bir yenilik olarak görülmesi nedeniyle eğitim ortamlarına uyarlanması tavsiye edilmektedir (Elmas ve Geban, 2012). 21. yüzyıl becerilerinin eğitim sürecinde öğrencilere kazandırılması, teknoloji entegrasyonu ile sağlanabilir. Öğrencilerin mevcut yeteneklerini geliştirip, bireysel öğrenimi sağlayan, eleştirel düşünme ve bağımsız öğrenme ortamı oluşturan Web 2.0 araçları (Bozna, 2017) bu süreçte etkili olabilir. Eğitim teknolojilerini ifade eden web 2.0 araçları, kullanıcıların aktif olarak katılabilecekleri ve içerik oluşturabilecekleri uygulamalar ile belirli düzeyde bilgisayar okuryazarlığına sahip bireylerin içerik oluşturmaya ve bu içeriği başkalarıyla paylaşmasına, bu içeriği gelişmiş platformlar aracılığıyla etkili ve verimli bir şekilde kullanmasına olanak sağlayan çevrimiçi uygulamalardır. Bu araçlar sayesinde kullanıcılar, web okuru olmaktan uzaklaşarak web okuryazarlığına geçmekte ve bilgi oluşturma, bilgi paylaşımı, işbirliği ve geri bildirim gibi özelliklerden yararlanma fırsatı bulabilmektedirler (Horzum, 2010).

Eğitim araçlarının güncel teknolojiyle yapılandırılması veya yeniden tasarlanması öğretim ortamlarının ve eğitimin niteliğini artırmak açısından önemlidir. Verimlilik, ekonomiklik, hedef kitleye uygunluk açısından web 2.0 araçları alternatif oluşturmakta ve yeni olanaklar sunmaktadır. Bu olanaklar; bulunuşluk, etkin bulunuşluk, kullanıcının oluşturduğu içerik ve sosyal katılım olarak belirlenmiştir (Baran ve Ata, 2013). Gündüzalp (2022) Web 2.0 araçlarının eğitim alanında etkileşim ve motivasyon sağlama, işbirliği yapabilme, öğrenmeyi eğlenceli hale getirebilme gibi farklı bir çok amaç için kullanılabileceğini belirtmektedir. Web 2.0 araçları, öğrencileri 21. yüzyıl iş ve eğitim hayatına hazırlarken kritik bir rol oynar ve öğrencilerin yaratıcı ve kritik düşünme becerilerini destekler. Eğitim ve iş hayatının yanı sıra öğrencilerin aktif katılımcı olması yönünde olumlu etkiler sağlar (Khan, Hassan ve Clements, 2019). Değişen dünya koşulları insanoğlunu sürekli yeni şeyler üretmeye teşvik etmektedir. Yaşanan bu değişimler, başarılı olmak için belli becerilere sahip olmayı zorunlu kılmaktadır. 21.yy. becerilerini genel olarak öğrenme ve yenilenme becerileri (yaratıcılık ve yenilenme, eleştirel düşünme ve problem çözme, iletişim ve iş birliği); bilgi, medya ve teknoloji becerileri (bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, bilgi ve iletişim teknolojileri okur-yazarlığı), yaşam ve meslek becerileri (esneklik ve uyum, girişimcilik ve öz yönelim, sosyal ve kültürlerarası beceriler, üretkenlik ve sorumluluk, liderlik ve sorumluluk) oluşturmaktadır. Web 2.0 araçları, okul sıraları ile teknolojik araçlar arasında büyüyen öğrencilerin öğrenmelerini eğlenceli hâle getirmenin yanı sıra kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmekte, akran öğretiminin geliştirilmesine ve fırsat eşitliğine imkân sağlamaktadır (Mete ve Batıbay, 2019). İletişim kurma, kendini ifade etme ve okuryazarlık gibi fırsatlar Web 2.0 teknolojilerinin eğitime sunduğu diğer katkı boyutlarıdır. Kullanıcı merkezli Web 2.0 aktiviteleri, öğrencilerin formal ve informal öğrenmelerinin içeriğinin yenilenmesine, değişmesine ve gelişmesine

destek veren araçlardır. Ayrıca etkin kullanımı ile yön bulma ve kritik düşünme gibi becerilerinin kazanılmasına ve öğrencilerin gelecekteki çalışmalarda daha aktif yer almalarına katkı sağlayabilecektir. Web 2.0 teknolojilerinin üst düzey düşünme becerisi, problem çözme becerisi ve inisiyatif alma becerilerinin gelişimine (Karaman, Yıldırım ve Kaban, 2008) ve başarıyı artırmaya fayda sağlayabildiği yapılan çalışmalarda ortaya çıkmıştır. Web 2.0 araçları birden fazla duyu organına hitap ederek, etkileşimli ve iyi tasarlanmış çoklu ortamlar sunmaktadır. Bu ortamlar öğrenenlere aktif katılım sağlayarak kalıcı öğrenme oluşturmada etkili olurlar. Bilişsel çoklu ortam öğrenme kuramının temeline dayanan bu araçlar etkileşim ve iletişimi sağlama ile de bağlantıcılık kuramının temellerine dayanır. Bu kuramlar öğrenmeye yeni bakış açısı kazandırmış ve 21. yüzyılda artmış olan enformasyona rağmen öğrenenlere gereksiz ve ikincil bilgileri filtrelemeyi sağlamıştır. Bu bağlamda Web 2.0 araçlarının 21. yüzyıl öğrenen özelliklerini desteklediği söylenebilir. Eğitim ortamlarının bu gibi farklı uyaranlarla zenginleştirilmesi oldukça önemlidir (Baş ve Yıldırım, 2018).

Web 2.0 araçları, sadece okunan ve statik bilgi veren web siteleri ve bunları sağlayan araçlar yerine video, resim, metin vb. her çeşit içeriğin kolay bir şekilde indirilebildiği, paylaşılabildiği ve okuyucuların yorum bırakabildiği bir ortamdır. Daha geniş anlamda Web 2.0 araçları, kullanıcılar arasında fikir ve bilgi alışverişini destekleyebilen, kullanıcıların birbirleriyle iş birliği yapabileceği ve içerik geliştirebileceği ikinci nesil bir web platformu olarak tanımlanır. Web 2.0 araçları, birçok kullanıcının aktif ve sosyal bir ortamda ortak düşüncelerle birlikte aynı amaca veya ürüne odaklanmasını mümkün kılmıştır. Web 2.0 araçları ile öğretim yapılırken öğrencilerin öğrenme süreci öğretmen tarafından bütünüyle görülebilir. Bu durum tüm yönlerine öğrenmeye hâkim olmayı kolaylaştırabilir. Dolayısıyla tüm yönleriyle öğretim sürecine hâkim olabilen öğretmenler, öğrenmedeki eksikliklerini görebilecek ve bunları kolay bir şekilde giderebileceklerdir (Horzum, 2010).

Bilim ve teknoloji alanında gerçekleşen hızlı gelişmeler, öğrenme ve öğretme süreçlerinin tüm boyutlarındaki dinamik yapıyı etkileyerek öğretmenlerin mesleki becerilerinin sorgulanmasını ve geliştirilmesi zorunluluğunu beraberinde getirmektedir (MEB, 2006, s. 1492). Teknoloji konusunda yetkin olan öğretmen ve öğrencilerin bilgi ve becerilerini günlük yaşamlarında pratik şekillerde kullanmaları beklenmektedir (Günüç, Odabaş ve Kuzu, 2013). 21. yüzyıl öğretmen becerileri, değişen sosyal yaşam ve eğitim ortamı, öğretmen becerilerinin belirlenmesini önemli ölçüde etkilemektedir. Pedagojik beklentilerin yanında teknolojinin öğrenme ortamına olan etkisinin yoğun bir şekilde hissedilmesi, eğitimcilerin teknoloji ve buna bağlı olan değişimleri yakından takip ediyor olmasını önemli hâle getirmiştir. 21. yüzyılda öğretmenin kazanması gereken beceriler söz konusu olduğunda eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim, iş birliği, yaratıcılık, liderlik ilk sırada sayılan beceriler arasında olurken etkin rehberlik, karakter gelişimi ve meslek etiği gibi bazı kavramlar da öne çıkmaktadır (Gümüç, 2019). Son yapılan araştırmalarda öğretmenlerin teknolojik olarak zengin bir ortamda problem becerisi iyiye öğrencilerin problem çözme becerileri de o oranda iyi olduğu görülmüştür (OECD, 2019). Geleceğin öğretmenlerinin sahip olması gereken özelliklerden biri de 2023 Eğitim Vizyon Belgesi'nde "Dijital içerikleri etkin olarak kullanma ve geliştirme kültürü edinmiş lider öğretmenler" olarak yer almıştır. 21.yy. öğretmenlerinin teknolojik gelişmelere açık olması gerekmektedir. Öğretmen güncel olmazsa öğrenci ile arasında güçlü bir bağ kuramaz, onu anlayamaz. Son yıllarda sıkça kullanılan tabirle dijital yerli nesil için öğretmen verimli çalışmalı ki gelecek kuşaklar daha iyi yetişebilsin. Dijital göçmen öğretmenler bu açığı kapatmak için teknolojiye daha da hâkim olmalıdır. Böylece öğretmen meslekte uzun süre verimli çalışabilecektir. Öğrencileri geleceğe hazırlamak için sadece öğretim tekniklerini bilmek, teknolojiyi takip etmek yeterli değildir. Önemli olan teknolojiyi müfredata entegre etme konusunda başarılı olmaktır (Karakuş ve Er, 2021). Teknoloji entegrasyonu, öğrencilerin bilgisayar becerilerini anlamlı şekillerde nasıl uygulayacaklarını öğrenmelerini sağlamak için bilgisayarları etkili ve verimli bir şekilde kullanmaktır. Entegrasyon, teknolojiyi öğrencinin öğrenmesini geliştirecek şekilde birleştirmektir. Teknolojiyi eğitime entegre

etmek gerektiğinin nedenleri arasında şunlar gösterilebilir: İçerik-alan müfredatına daha fazla derinlik, bilgi çağında daha fazla teknolojik öğrenmeye ihtiyaç duyulması, öğrencilerin teknolojiyle motive olması, öğrencilerin bilginin ötesine (uygulama ve analiz) geçebilmesi, öğrencilerin bilgi açısından zengin bir dünyada bulunması, öğrenme sürecinin bir parçası olarak çeşitli bilgisayar becerilerini uygulayarak bilgisayar okuryazarlığını geliştirebilmeleridir (Dockstader, 1999). Gelişen teknolojileri öğretecek öğretmenlere teknolojiyi sadece tanıtmak yerine, kendi öğretim deneyimlerine uyarlama, entegrasyon sürecine yardımcı olacak yeni fikirler edinme ve öğrenme-öğretme etkinlikleri oluşturmak için gerekli becerileri geliştirme şansı verilmelidir (Akpınar, 2003).

Problem Durumu

- Öğrenciler ve öğretmenlerin Web 2.0 araçları ve e- Twinning Projeleri hakkında bilgi sahibi olma düzeylerinin incelenmesi
- Öğrenciler ve öğretmenlerin derslerde Web 2.0 araçlarından faydalanma ve e- Twinning Projelerine katılım düzeylerinin incelenmesi

Projemizin alt problemleri şu şekildedir;

- Web 2.0 araçları ile ders anlatım içeriklerinin oluşturulmasının öğrenme yaşantıları üzerine etkisinin incelenmesi
- Ders öğretim etkinliklerinin Web 2.0 araçları ile desteklenmesinin öğrencilerin ders motivasyonlarına etkisinin incelenmesi

Amaç

Web 2.0 ile Öğren Projemizin amacı; Web 2.0 araçları ile ders etkinlikleri oluşturarak;

- Derslerin teorik ve düz anlatıma dayalı öğrenme modellerinden kurtararak ders süreçlerinin zenginleştirilmesi,
- Öğrenme yaşantılarının daha kolay elde edilmesi,
- Teknolojinin olumlu yönlerinin öğrenme amaçlı kullanılması ve projelere katılma isteğinin artırılması hedeflenmiştir.

YÖNTEM

Web2.0 ile Öğren projemiz, Türkiye ve Azerbaycan' dan çalışma ortaklarıyla gerçekleştirilmiş Uluslararası bir e-Twinning çalışmasıdır. Çalışmamızda 7 farklı okuldan 8 öğretmen ve 45 öğrenci yer almıştır. Çalışmamızın konusu Web 2.0 araçlarını kullanarak eğitim amaçlı ders öğretim içerikleri geliştirmektir.

Çalışma kapsamında; veri inceleme, değerlendirme, bireysel görüşmeler, grup eğitimi, gibi bilimsel yöntemlerden yararlanılmıştır. Daha sonra etkinlikler kapsamında, yaparak yaşayarak öğrenme, birlikte uygulama yöntemi, anlatım yöntemi, soru cevap yöntemleri kullanılmıştır. Projenin fikir aşamasında beyin fırtınası yöntemi ile yapmak istenilen ve yapılabilecek çalışmaların ön planlaması oluşturulmuştur. Arkasından veriler inceleyerek bu konuda yapılan çalışmaları değerlendirilmiştir.

Çalışma başlangıcında e- güvenlikle ilgili webinarla tüm üyeler katılarak eğitim almıştır. Webinar Burhan Sel tarafından verilmiş ve eğitim çok faydalı olmuştur. Öğrencilerimiz çocuk oldukları için velilerden izin dilekçesi alınmıştır. Fotoğraflarda öğrencilerin yüzleri ve kimliklerini belirten bilgiler gizlenmiştir. Ayrıca 7 Nisan Kişisel Verilerin Korunması Günü projemizde kutlanmıştır ve bu konuda farkındalık oluşturulmuştur.

Çalışmamızda etkinlikler 8 aylık bir sürede tamamlanmıştır. Çalışmamız kapsamında proje ortaklarıyla 8 çevrimiçi toplantı yapılmıştır. Toplantılar ESEP üzerinden oluşturulmuş ancak sistem

sıkıntısı ve yeni üyelerin bu sistemi kullanamaması nedeniyle Microsoft Teams ile yapılmıştır. İletişim telefon görüşmesi, WhatsApp grupları ve yüz yüze görüşme şeklinde olmuştur. Çalışma takvimi doğrultusunda her üye bireysel ve ortak etkinlikleri yapmıştır ve ESEP ve Padlet sayfalarına sonuçları yüklenmiştir.

Çalışma kapsamında 12 etkinlik, 15 farklı Web 2.0 aracının ücretsiz versiyonları kullanarak derslerimizin Öğretim Programlarındaki kazanımları ile ilişkilendirilerek, eğitim ve öğretim faaliyetlerine uyumlu olarak gerçekleştirilmiştir. 8 tane etkinlik proje grupları arasında ortak etkinlik olarak yapılmış, e- kitap ve video vb. ortak ürünler oluşturulmuştur. Web 2.0 araçları çalışma başlangıcında proje üyeleri tarafından belirlenmiş, etkinliklerden önce öğrencilere anlatılarak örnek uygulamalar yapılmış ve öğrencilerden etkinlikleri yapmaları istenmiştir. Etkinlikler bireysel, ortak çalışma, karışık okul takımları, multi disiplinler arası etkinlik şeklinde yapılarak, bireysel çalışma, iş birliği yapma sağlanmaya çalışılmıştır. Projenin başında ve sonunda öğrenciler ve öğretmenlerle görüşme yapılmış, elde edilen bulgular projemizin değerlendirilmesinde kullanılmıştır.

Proje Uygulama Sürecinde Yapılan Etkinlikler

Çalışmamızı yaptığımız Ekim ile Mayıs ayları arasında toplam 8 tane toplantı yapılmıştır. Toplantılarda Zoom ve M.Teams çevrimiçi toplantı araçları kullanılmıştır. İletişim telefon görüşmesi ve WhatsApp öğretmen ve öğrenci grupları üzerinden ve aynı ilde olanlar arasında zaman zaman yüz yüze olmuştur.

Çalışmamızda en önemli amacımız Web 2.0 Araçlarının derslerde kullanımı ve bunun için farklı etkinlikler oluşturmak olduğu için 12 etkinlikte 15 araç öğrencilerimiz tarafından kullanılmıştır. Projemiz kapsamında gerçekleştirdiğimiz etkinliklerde; WordArt, Padlet, Voki, Canva, WordWall, Quizizz, Book Creator, Kahoot, Quizlet, Wix, JeopardyLabs, FlexClip Web 2.0 araçları kullanılmıştır. Bu araçların kullanımı öğrencilere öğretildikten sonra verilen konu ile alakalı tek veya takımlar halinde etkinlikleri telefon ve bilgisayar yardımı ile gerçekleştirmiştir. Etkinliklerimiz telefon, tablet gibi araçlarda uygulamalar ile ve bilgisayar üzerinden web siteleri ile yapılmıştır. Çalışmamız kapsamında kullandığımız Web 2.0 araçları ve bu araçlarla yapılan etkinlikler hakkında tanıtım bilgileri verilmektedir. Web 2.0 araçlarının tanıtımı kendi web siteleri üzerinden elde edilen bilgileri de dikkate alınarak hazırlanmıştır.

Pixton

Pixton rapor, ödev, okul projeleri gibi çalışmalarını çizgi roman tarzında hazırlayabileceğimiz bir WEB 2.0 aracıdır. Tasarlanabilir metin, resim yazıları ve konuşma balonları değişken panel genişliği ve yüksekliği ile esnek yerleşim düzenleri bulunmaktadır. Pixton ile bir kavramı ya da düşüncüyü kısa ve öz bir şekilde anlatabilirsiniz. Özelleştirilebilir karakterlerle incelikli duyguları betimleyebilirsiniz Bir film senaryosu çizebilirsiniz (Pixton, 2024).

Çalışmamızda Pixton aracı ile öğrencilerimiz ve öğretmenlerden avatarlarını oluşturmaları istemiştir. Öğrencilerimizin yaşı 18'den küçük olduğundan proje tanıtımlarında bu avatarlar kullanılmıştır. Ayrıca öğrencilerimiz kendilerini tanımlamak istedikleri, görmek istedikleri şekilde 2000 den farklı nesneden avatarlarını oluşturmaları sağlanarak yaratıcılıklarının gelişimine katkı sağlanmıştır. Sınıf avatırı ile de grup avatırı alınarak ortak takvim ve padlet dijital pano içeriği hazırlama çalışmasında kullanılmıştır.

Padlet

Padlet, insanların içerik oluşturmak ve başkalarıyla paylaşmak için kullandıkları bir yazılımdır. Bir doküman ile tam teşekküllü bir web sitesi oluşturucu arasında bir yerde bulunan Padlet, ister hızlı bir ilan panosu, ister bir blog veya bir portföy olsun, herkesin istediği içeriği oluşturmasını sağlar

(Padlet, 2024). Padlet uygulaması temel olarak kullanıcının yaratıcılığı ile ilişkili olmasının yanında sunumlarda, takım çalışmalarında, ortak proje ödev süreçlerinde ve beyin fırtınalarında kullanılabilir. Padlet, çevrim içi derslerde veya ders dışında işbirlikli çalışmayı kolaylaştıran; hazırlanan içeriklerin, yazıların videoların, görsellerin ve birçok sanal materyallerin toplanabileceği dijital bir pano oluşturma aracıdır. Bir web 2.0 aracı olan Padlet, öğrencilerin ve öğretmenlerin birbirleriyle etkileşim içinde bulunabileceği genel bir paylaşım platformudur (İnal, E. ve Arslanbaş, F,2021).

Padlet aracı kullanılarak projemizi tanıtan dijital panolar oluşturulmuştur. Bu pano sayesinde projemizin tanıtımı yapılmıştır. Öğrenciler padlet etkinliğiyle dijital pano hazırlama ve hem kendi çalışmalarını hem de projede yaptıkları etkinlikleri sergileme imkanı bulmuşlardır.

WordArt

WordArt.com, kolaylıkla şaşırtıcı ve benzersiz kelime bulutları oluşturmanıza olanak tanıyan çevrimiçi bir kelime bulutu oluşturun. Önceden grafik tasarım bilgisi olmayan kullanıcılar için bile profesyonel kalitede sonuçlar hiç vakit kaybetmeden elde edilebilir. Kelime bulutları (etiket bulutu, kelime kolajı veya wordle olarak da bilinir), daha sık görünen kelimelere daha fazla sıralama veren metnin görsel temsidir. Kelime bulutları, çarpıcı kişiselleştirilmiş hediyeler oluşturmak için mükemmeldir. Kayıt olmanıza gerek yok! (WordArt, 2024)

Çalışmamız kapsamında Kasım ayının ilk etkinliği olan WordArt aracının nasıl kullanılacağı öğrencilere anlatılmış ve disiplinler arası etkinlik olarak farklı branşları anlatan kelimelerden oluşan kelime bulutları oluşturmaları istenmiştir. Oluşturulan kelime bulutlarının ortak padlet sayfasına öğrencilerimiz tarafından yüklenmesi sağlanmıştır.

Voki

Voki for Education Uygulaması, Voki çevrimiçi platformunun tamamlayıcısıdır. Uygulama, çevrimiçi deneyimi yansıtmak ve öğrencilere ödevleri ve projeleri üzerinde çalışmaları için kullanışlı ve eğlenceli bir araç sağlamak için oluşturulmuştur. Öğrenciler ödevlerini görüntüleyebilir ve Voki'lerini uygulamadan gönderebilir (Voki, 2024). Voki uygulaması ise çeşitli karakterler oluşturularak bu karakterlerin konuşturulmasına yönelik bir web 2.0 aracıdır. Voki uygulaması ile çevrim içi ortamlarda karakterler oluşturulup bu karakterler ile yazılı metinleri seslendirerek öğrencilerle paylaşılabilir. Uygulama sayesinde oluşturulan karakterler link olarak istenilen ortamda öğrencilerle paylaşılabilir (İnal, E. ve Arslanbaş, F,2021). Derste öğrencilerin dikkatini çekmek için veya ders dışı sistem üzerinden ödevler verilerek öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmek için kullanılması yararlı olacak bir uygulamadır (Yalçın, 2020). Voki'nin çekingen öğrencileri derslere karşı isteklendirdiğini gösteren çalışmalar mevcuttur. Bunun nedeni ise, Voki'nin ses kaydı yaparken öğrencilerin kendi yüzlerini göstermeden konuşmalarına imkân vermesidir (Yalçın, 2020).

Öğrencilerimizin bütün üyelere kendilerini tanıtılabilmeleri için Voki ile tanıtım videosu hazırlamaları sağlanmıştır. Daha sonra bu videonun padlet sayfasına yüklenmesi sağlanmıştır.

Canva

Canva, tasarım yapmayı kolaylaştıran bir çevrimiçi araçtır. Herhangi bir tasarım deneyiminiz olmasa bile Canva ile profesyonel görünümlü görsel içerikler oluşturabilirsiniz. Canva ile logo, afiş, broşür, kartvizit, davetiye, sunum ve sosyal medya görseli gibi birçok tasarım üretebilirsiniz. Canva'nın kullanımı çok kolaydır. Sadece sürükleyip-bırak yöntemiyle istediğiniz tasarımı oluşturabilirsiniz. Ayrıca kendi resimlerinizi de yükleyerek tasarımlarınıza ekleyebilirsiniz (Canva, 2024).

Projemiz kapsamında Canva aracı projemizin afiş ve logolarının tasarlanmasında kullanılmıştır. Her öğrenci projemizi anlatan bir logo ve afiş tasarlamıştır. Tasarlanan afişler öğrencilerimizin hayal

etme ve tasarım yapma becerilerinin gelişmesine yardımcı olmuştur. Ayrıca bu logo ve afişler okuldaki diğer öğrencilerle paylaşarak oylama yapılması istenmiş, dereceye giren logo ve afişlerin tasarımcısı öğrencilerimiz ödüllendirilmiştir.

Canva öğretmenlerimiz ve öğrencilerimizin en çok kullandığı ve öğrenmekten mutlu olduğunu belirttikleri araç olmuştur.

Wordwall

Wordwall hem interaktif hem de yazdırılabilir etkinlikler oluşturmak için kullanılabilir. Şablonlarımızın çoğu hem interaktif hem de yazdırılabilir sürümler halinde mevcuttur. İnteraktifler bilgisayar, tablet, telefon veya interaktif beyaz tahta gibi web e bağlanabilen herhangi bir cihazda oynanabilir. Öğrenciler tarafından bireysel olarak veya öğrencilerin sırayla sınıfın önünde, öğretmen önderliğinde oynanabilirler. Wordwall etkinlikleri, öğrenci tarafından tamamlanan ödevler olarak kullanılabilir. Bu özellik, öğrencilerin kendi cihazlarına erişebildiği sınıfta veya ödev vermenin bir yolu olarak kullanılabilir (Wordwall, 2024). Wordwall uygulamasının farklı branşlarda ve her seviyede kullanıldığı bilinmektedir. Çünkü uygulama içeriği oldukça zengindir ve farklı içerikler oluşturarak derslerin daha etkili geçmesine katkı sağlamaktadır (İnal, E. ve Arslanbaş, F,2021).

Wordwall aracı öğrencilere tanıtıldıktan sonra öğrencilerimize her öğretmenimiz tarafından öğretmenlerimizin branşları ile ilgili ders müfredatında yer alan birer konu verilmiş, bu konu hakkında etkinlik oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerimiz etkinlikleri oluşturarak padlet sayfasına yüklemişlerdir.

Quizizz

Quizizz, sahip olduğu basit arayüz ile kolay bir şekilde çevrimiçi testler oluşturmaya olanak tanıyan bir Web 2.0 uygulamasıdır. Quizizz, değerlendirme işlemini eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek için oluşturulmuş web platformudur. Quizizz günlük hayatta, işte veya eğitim içerisinde kullanılabilecek değerlendirme platformudur (Quizizz, 2024).

Quizizz aracı öğrencilerimize çevrim içi bilgi yarışması yapılmak için bir kullanılmıştır. Test soruları projemiz, araçlarımız ve üyelerimiz ile ilgili olarak öğretmenler tarafından hazırlanmış ve öğrencilere çevrim içi uygulanmıştır. Bu sayede aracın nasıl kullanılacağını uygulamalı olarak göstermiştir. Aynı zamanda öğrencilerimiz projemiz ile ilgili bilgileri ölçülmüştür. Dereceye girenlere sertifika verilmiştir.

Book creator

Book Creator, öğrencilerin ve öğretmenlerin kendi dijital kitaplarını oluşturabilmelerini sağlayan yaratıcı bir uygulamadır. Bu uygulama, eğitimde kullanılabilecek çeşitli materyallerin yaratılmasını mümkün kılar. Metin, resim, ses ve video gibi çeşitli multimedya öğelerini birleştirerek interaktif hikayeler, dijital portföyler, araştırma günlükleri, şiir kitapları, bilim raporları, kullanım kılavuzları, 'Benim Hakkımda' kitapları ve çizgi maceralar gibi içerikler yaratılabilir. Öğrenciler, öğrendiklerini anlamlı ve yaratıcı bir şekilde ifade edebilirler, aynı zamanda yazma ve diğer dil becerilerini geliştirebilirler (Book Creator, 2024).

Book Creator aracı ile projemizde yer alan Web 2.0 Araçlarının tanıtan e-kitap hazırlanmıştır. Araçlarımız okullar arasında dağıtılmış ve her okul aynı e-kitap üzerinde çalışarak araçları ile ilgili kısımları oluşturmuşlardır. Böylece öğrencilerimiz hem Web 2.0 araçları hakkında bilgilerini arttırmışlar hem de başka öğrencilerin faydalanması için ortaya ortak bir ürün çıkartılmıştır.

Kahoot

Kahoot!, eğitim kurumlarında eğitim teknolojisi olarak kullanılan öğrenme tabanlı bir test oyunudur. Oyunlar (kahootlar) bir web tarayıcısı veya Kahoot uygulaması aracılığıyla erişilebilen, kullanıcı tarafından oluşturulmuş çoktan seçmeli sınavlardır (Kahoot, 2024).

Kahoot aracı kullanılarak her öğretmen kendi branşı ile ilgili sınav hazırlamış, hazırladıkları sınıflarda öğrencileri ile beraber uygulamıştır. Öğrenciler tarafından sevilen uygulamalardan biri olmuştur.

Quizlet

Öğretmenler için Quizlet, programa uygun materyaller, interaktif çalışma yöntemleri ve oyunlar sayesinde seviyesi ne olursa olsun tüm öğrencilerin en iyi şekilde öğrenmesini sağlar (Quizlet, 2024). Bu uygulama ile daha önce oluşturulmuş hazır çalışma setleri kullanabilir veya kişiler yeni bir set oluşturabilirler.

Quizlet aracı kullanılarak her öğretmen kendi branşı ile ilgili sınav hazırlamış, hazırladıkları sınıflarda öğrencileri ile beraber uygulamıştır. Öğrenciler tarafından sevilen uygulamalardan biri olmuştur.

Wix

Wix Studio, ajanslar ve işletmeler için oluşturulmuş bir platformdur. Akıllı tasarım yetenekleri, esnek geliştirme araçları ve akıcı iş yönetimi, daha fazlasını daha fazlasıyla yapabileceğiniz anlamına gelir (Wix, 2024).

Ortak çalışma araçlarımızdan birisi de Wix aracıdır. Bu araç aynı zamanda yaygınlaştırma aracı olarak kullanılmıştır. Bu aracın nasıl kullanıldığı öğrencilere anlatıldıktan sonra her okul kendi wix web sayfasına okulunu tanıtan bir yazı ve fotoğraf eklemiştir. Böylece öğrencilerimiz bir web sitesinin Wix aracı ile nasıl yapıldığını öğrenmiş oldular.

Jeopardylabs

JeopardyLabs, PowerPoint olmadan özelleştirilmiş bir jeopardy şablonu oluşturmanıza olanak tanır. Yaptığınız oyunlar dünyanın her yerinden çevrimiçi olarak oynanabilir. Kendi tehlike şablonunuzu oluşturmak kolaydır. Oyununuzu çalışır duruma getirmek için basit düzenleyiciyi kullanın. Ücretsiz, hızlı ve kolaydır. Kayıt olmanıza gerek yok! (Jeopardylabs, 2024).

Öğrencilerin bireysel ya da sınıf içinde oynayabilecekleri, konuların tekrar edilmesinde oyun hazırlamak adına öğretmenlerin kullanabileceği güzel bir araçtır. Ayrıca öğrenciler de kendi oyunlarını hazırlayıp birbirleriyle paylaşabilirler. Öğrencilerimizden yaşadığımız şehri tanıtan bir yarışma hazırlamalarını istedik. Bu çalışmada öğrencilerimiz hep beraber çalışarak işbirliği yaptılar. Hazırladığımız yarışmayı tüm okulumuzdaki öğrencilerimize ve çevrim içi velilerimize uyguladık. Hem öğrencilerimiz hem velilerimiz etkinlikle eğlendiklerini ve bilgilerinin arttığını belirttiler.

FlexClip

FlexClip, herkes için basit ama güçlü bir video yapımcısı ve düzenleyicisidir. Kullanıcıların herhangi bir öğrenme eğrisi olmadan kişisel veya ticari amaçlar için kolayca ilgi çekici video içeriği oluşturmalarına yardımcı oluyoruz (FlexClip, 2024).

Final ürünü için FlexClip aracını kullanılmıştır. Her okul kendisine verilen 2 araç ile ilgili birer dakikalık video hazırlamış ve sonra bu kısa videolar bir araya getirilmiş ve final ürünümüz olan 15 dakikalık Web 2.0 araçları ürünümüz ortaya çıkmıştır.

Araştırmanın Modeli

Çalışmamız, Türkiye ve Azerbaycan' dan proje ortaklarıyla gerçekleştirilmiş Uluslararası bir e-Twinning Projesidir. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji kullanılarak temel nitel analiz ile çalışma gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi farklı nitel veri oluşturma yöntemlerinin kullanıldığı, bakış açılarının, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 41). Fenomenoloji, insanların belirli bir fenomen veya kavramla ilgili anlayışlarını, duygularını, bakış açıları ve algılarını ifade etmelerini sağlayan ve bu fenomeni nasıl deneyimlediklerini tanımlamak için kullanılan nitel bir araştırma yöntemidir (Rose, Beeby & Parker, 1995, s. 1124). Fenomenoloji özellikle sosyal ve sağlık bilimlerinde, felsefe, sosyoloji, psikoloji ve eğitim gibi birçok alanda yaygın olarak kullanılmaktadır (Tekindal, & Uğuz Arsu, 2020, s. 153 182). Çalışma grubu belirlenirken örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmamızda 7 farklı okuldan 8 öğretmen ve 60 öğrenci yer almıştır. Çalışmamızın konusu Web 2.0 araçlarını eğitim amaçlı kullanarak Web 2.0 araçları ile ders öğretim içerikleri geliştirmektir.

Veri Toplama Araçları ve Katılımcılar

Çalışmamız, Türkiye ve Azerbaycan' dan proje ortaklarıyla gerçekleştirilmiş Uluslararası bir e-Twinning Projesidir. Bu kapsamda araştırmanın verileri, Konya ilinde ve Azerbaycan İmişli ilinde görev yapan öğretmenler ve öğrenim gören öğrenciler ile yapılan görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Çalışma grubu belirlenirken örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun veya elverişlilik (convenience) örnekleme; araştırmaya hız kazandıran bir yöntemdir. Çünkü bu yöntemde araştırmacı, yakın ve erişilmesi kolay olan bir durumu seçer. Bu örnekleme yöntemi çoğu zaman araştırmacının diğer örnekleme yöntemini kullanma olanağının olmadığı durumlarda kullanılır. Bu yöntemde yanlışlık fazladır. En iyi ve en kötü seçenek olabilir. Örneğin seçilme olasılığı bilinmez (Dawson, Trapp, 2001, 69-72).

Projemizde 7 farklı okuldan 8 öğretmen ve 45 öğrenci yer almıştır. Örneklem evreni 53 kişiden oluşmuştur. Görüşmelere 8 öğretmen ve 45 öğrencilerden oluşan 53 kişi katılmıştır. Katılanların büyük çoğunluğu (%90,6) Türkiye, geri kalanları Azerbaycan'dan olmuştur. Katılımcıların çoğu Konya Selçuklu ilçesindedir (%43,4) Diğer katılanların %26,4'si Konya Meram ilçesinden, %20,7'si Hüyük, Kadınhanı, %9,4'ü Azerbaycan İmişli şehrinde dir.

Tablo 2

Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	Öğretmen	Öğrenci
Erkek	6	30
Kadın	2	15

Proje katılımcılarıyla projenin başında ve sonunda yüz yüze görüşmeler yapılmış, hazırlanan sorular yöneltilmiş; proje yapma ve Web 2.0 araçları hakkında görüşleri alınmıştır. Projenin hemen başında yaptığımız ön görüşme ve projenin sonunda yapılan son görüşme sonuçları karşılaştırılmış ve bulgular elde edilmiştir. Yine e-twinning(ESEP)'in proje sayfasında yer alan form sayfasında katılımcılara yöneltilen açık uçlu sorulara verilen cevaplarda kullanılmıştır.

BULGULAR

Çalışmamızda 7 farklı okuldan 8 öğretmen ve 45 öğrenci yer almıştır. Öğretmenlerimiz lisede çalışan branş öğretmeniyken, öğrencilerimiz lise de öğrenim gören, yaş ortalaması 16 olan öğrencilerden

oluşmaktadır. Örneklem evreni 53 kişiden oluşmuştur. Görüşmelere 8 öğretmen ve 45 öğrenciden oluşan 53 kişi katılmıştır. Katılanların büyük çoğunluğu (%90,6) Türkiye, geri kalanları (%9,4) Azerbaycan'dan olmuştur. Katılımcıların çoğu Konya Selçuklu ilçesindendir (%43,4) Diğer katılanların %26,4'si Konya Meram ilçesinden, %20,7'si Hüyük, Kadınhanı, %9,4'ü Azerbaycan İmişli şehridendir.

Bu araştırma sürecinde elde edilen bilgiler ve edinilen tecrübeler Web 2.0 araçlarının ders anlatım süreçlerinin zenginleştirilmesinde, öğrenme yaşantılarının kolaylaştırılmasında, kalıcı öğrenin sağlanmasında, yaparak yaşayarak öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli katkılarının olduğunu yönündedir. Derslerde öğrencileri daha etkin hâle getirmek, öğrencilerin ilgisini çekmek için interaktif simülasyonlar, ders materyalleri ve bireyselleştirilmiş öğrenme ortamları tasarımları Web 2.0 uygulamalarının eğitim içerikli kullanımı ile yapılabilir, öğrencilere yeni öğrenme yaşantıları sunularak kalıcı öğrenme sağlanabilir. Ayrıca Web 2.0 araçları kullanarak, öğrencinin akademik yetkinliğini ölçmek için testler ve sınavlar hazırlamak, performansını da takip etmek mümkündür. Ayrıca Web 2.0 araçlarının eğitim amaçlı kullanımı öğrencinin kendi öğrenme hızında öğrenmesine olanak sağlamakta, okuldaki öğrenmeyi desteklemekte ve ömür boyu öğrenmelerinin bir parçası olarak kullanmalarına olanak tanımaktadır. Yine çalışmamız kapsamında 15 Web 2.0 aracının kullanımı öğrencilere öğretilmiş, öğrencilerin bu araçları kullanarak 12 farklı etkinlik yapmaları sağlanmıştır. Böylece Web 2.0 kullanılarak öğretim müfredatındaki ders kazanımlarına uygun etkinlikler yapılmıştır.

Çalışma katılımcılarıyla çalışmanın başında ve sonunda yüz yüze görüşmeler yapılmış, hazırlanan sorular yöneltilmiş; proje yapma ve Web 2.0 araçları hakkında görüşleri alınmıştır. Çalışmanın hemen başında yaptığımız ön görüşme ve çalışmanın sonunda yapılan son görüşme sonuçları karşılaştırılmış ve bulgular elde edilmiştir. Yine e-twinning (ESEP)'in proje sayfasında yer alan form sayfasında katılımcılara yöneltilen açık uçlu sorulara verilen cevaplarda kullanılmıştır.

E- twinning Projelerine Katılım

Araştırmada öğretmenlere ve öğrencilere daha önceki yıllarda e-twinning projelerinde yer alıp almadıkları sorusu yöneltilmiş ve ilgili bulgulara ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar incelendiğinde görüşme sonucuna göre öğrencilerin %75'i, öğretmenlerin %71'i daha önce hiçbir e-twinning Projesine katılmadıklarını belirtmişlerdir. Bu sonuç öğretmen ve öğrencilerimizin e-twinning projelerine katılım oranlarının düşük olduğunu, e-twinning hakkında yeterli bilgi ve tecrübeye sahip olmadıklarını göstermektedir.

Proje sonunda yapılan görüşmede ise katılımcılara 'Bir e- twinning Projesine sonra tekrar katılır mısınız?' sorusu yöneltilmiştir. Görüşme sonucuna göre projede yer alan öğrenci ve öğretmenlerden %81,1'i başka projelere de tekrar katılım yanıtını; %17'si belki, %1,9'u hayır yanıtını vererek projenin olumlu etkisini ortaya koymuşlardır. Bu sonuç e-twinning projemizin öğretmen ve öğrencilere proje yapma isteği kazandırma konusunda başarılı olduğunu, öğrenci ve öğretmenlerin proje yapma konusunda ön yargılarının kırıldığını ve özgüvenlerinin arttığını göstermiştir.

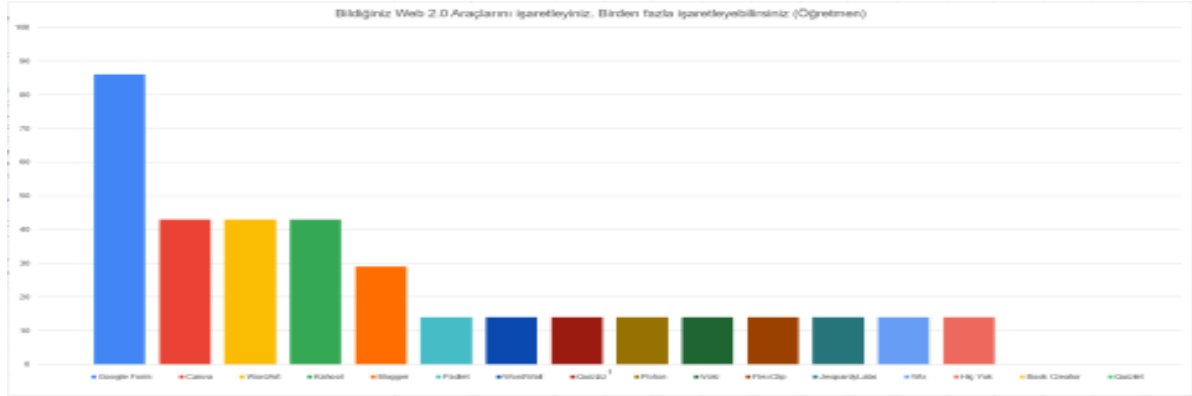
Yine bu bağlanma proje katılımcılarına 'Bu projenin size faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?' sorusu sorulmuştur. Katılımcıların % 98,1 evet; %1,9'u ise emin değilim yanıtını vermiştir. Bu sonuçla projenin katılımcılarına Web 2.0 araçlarını tanıtmaya ve kullanma konusunda faydalı olduğu sonucuna erişilmiştir.

Web 2.0 Kavramını ve Araçlarını Tanıma

Katılımcıların Web 2.0 araçlarını tanıma ve kullanma oranların tespit edilmesi için 'Web 2.0 kavramını ve araçlarını tanıyor musunuz?' sorusu yöneltilmiştir. Soruya öğrencilerin %34'ü hayır, %46'sı biraz, %20' evet derken; öğretmenlerin ise %15 hayır, %70'i biraz, %15'i evet cevabını vermiştir. Bu sonuç öğretmen ve öğrencilerin çoğunluğunun Web 2.0 kavramını ve araçlarını pek

tanımadıkları görülmüştür.

Çalışmanın başında yapılan görüşmede ‘‘Bildiğiniz Web 2.0 Araçları nelerdir?’’ diye sorduğumuzda ortalama olarak 1 araç %80, 4 araç %40, 9 araç %10 puan almıştır. Bu sonuç bize öğrencilerimizin Web.2.0 araçları hakkında çok da bilgi sahibi olmadıklarını göstermiştir. Okullarda özellikle ilk öğretimde daha çok ve sık kullanılan Google Form, Kahoot, Canva, Padlet gibi Web 2.0 araçları hakkında bilgi sahibi oldukları görülmüştür.



Şekil

1

Web 2.0 Araçlarını Tanıma İlk Görüşme

Çalışma sonunda yaptığımız son görüşmede katılımcılara proje sırasında etkinliklerimizi yaptığımız Web 2.0 araçlarından en çok hangilerini beğendiklerini ve faydalı buldukları sorulmuş, birden fazla aracı işaretliyeabilecekleri belirtilmiştir. Katılımcılar birçok aracı beğendikleri ve faydalı bulduklarını belirterek, sırasıyla en çok beğenilen Web 2.0 araçları; WordArt (%71,7), Canva (%69,8), Padlet (%60,4), Quizizz (%54,7), WordWall (%50,9), Kahoot (%49,1), Voki (%45,3), Quizlet (%34), FlexClip (%26,4), JeopardyLabs (%22,6), BookCreator (%18,9), Wix (%18,9) şeklinde olmuştur. Sonuçlar katılımcıların daha önce bilgi sahibi olmadıkları Web 2.0 araçlarını tanıdıklarını ve daha faydalı bularak beğendiklerini göstermiştir.



Şekil

2

Web 2.0 Araçlarını Tanıma Son Test

Ayrıca görüşmenin sonunda katılımcılara proje hakkında düşüncelerini isteğe bağlı yazmaları istenmiştir. Katılımcıların bazıları proje hakkında düşüncelerini yazmışlardır. Katılımcıların görüşlerinin bazıları şöyledir;

-Benim için kendimi web2.0 araçlarını kullanımı açısından geliştirdiğim bir proje oldu. Özellikle sınıfta yaptığım uygulamalar öğrenciler tarafında çok beğenildi. Öğrenciler uygulamaları hem eğlenceli hem hem bilgi artırıcı olarak buldu. Teşekkür ederim ben kendi adıma. (Ö1)

-Başlangıçta Web 2.0 araçlarını kullanmakta sıkıntı çekerim diye düşünmüştüm ama proje sonun da bu düşüncenin ne kadar yersiz olduğunu görmüş oldum. Çok eğlenceli vakit geçirdik bunun için katılımcılara ilginiz alakanız için teşekkür ederim. (Ö2)

-Çok güzel bir projeydi teşekkür ediyorum. Çok beğendiğim bir proje bu projede olduğum için çok mutluyum daha iyi yerlere gelmek dileğiyle teşekkür ederim. (Ö3)

-Güzel bir proje alanı benim için bilgisayarı tanımam için baya yardımcı oldu. Çok faydalı ve eğlenceli bir projeydi bu proje sayesinde yeni şeyler öğrendim ve yeni arkadaşlıklar kurdum. Teşekkür ederim. (Ö4)

-Bence web 2.0 araçları hakkında herkesin bilgi sahibi olması gerek. Teşekkürler. (Ö5)

-Bu projenin hem kendime hem de öğrencilerime çok fayda sağladığını gördüm. Derslerin çok daha eğlenceli ve öğrenci katılımıyla işlenebileceğini öğrendim. Web 2.0 Araçlarının bütün öğretmenler tarafından öğrenilmesi gerektiğini düşünüyorum. Artık derslerimde öğrenmiş olduğumuz bu web 2.0 araçlarını aktif şekilde kullanacağım. Teşekkür ederiz. (Ö6)

-Web 2.0 araçlarını daha önce dersler de kullanmamıştım. Öğretmenimiz projeyi ilk anlattığında katılmaktadır tereddüt etmişim. Zorlanacağımı düşünmüştüm ama öğretmenimiz Web 2.0 araçlarını tanıttıkça ve etkinlikleri yaptıkça çok hoşuma gitti. İyi ki projeye katılmışım. Çok şeyler öğrendim. Teşekkürler. (Ö7)

- Daha önce hiç kullanmadım ilk kez bu sene kullandım. En başta biraz tereddüt etsem de şimdi daha çok sevdim iyi ki kullanmışım. Katılma amacım daha fazla araç öğrenip bunları kullanmak. (Ö8)

-Bu layihə mənim üçün çox faydalı oldu. Türkiyəli müəllimlərlə işləmək bir müəllim kimi özümü inkişaf etdirməyimə səbəb oldu. Maraqlı və əyləncəli , intellektual layihədir. Türkiyəli həmkarlarımla işləməkdən qürur duyuram. Bu layihə çox xoşuma gəldi. Biliklərimi inkişaf etdirdim. (Ö9)

-web 2.0 araçlarını ders çalışırken, ödev yaparken, boş zamanlarımı değerlendirirken kullanıyordum. Bu projeye katıldıktan sonra web 2.0 araçlarını daha iyi tanımaya, kullanmaya başladım. Kullandığım bazı web 2.0 araçları canva, voki, kahoot ,padlet vb bu projeye katıldığım için mutluyum daha yeni eğlenceli içerikler öğrenmek içinse heyecanlıyım. (Ö10)

-Voki çok eğlenceli bir araç. Birçok içerik hazırlayarak arkadaşlarımla paylaştım. Onlara mesajlarımı bu videolarla anlattım. Çok beğendi arkadaşlarım. Proje de olmanın güzelliği (Ö11)

-Web 2.0 araçlarını bir çok kez derslerimde kullandım, o yüzden çok faydalı ve eğlenceli oldukları için sürekli araçları kullanarak yardım alıyorum en sevdiğim voki ve canva bütün araçlar çok faydalı ve hepsini kullanmanızı tavsiye ediyorum. (Ö12)

-Proje de öğrendiğimiz Web aracının birçoğunun faydasını görüyorum ve kullanıyorum alışılmışın dışında ders işlememize katkı sağlıyorlar (Ö13)

-Derslerde kahoot kullanarak yarışmalar düzenliyoruz gerçekten çok eğlenceli (Ö14)

- Daha önce proje yaparken birçok kez yardım aldım. İlk 7.sınıfta kullanmıştım. Bu projeye katılma amacım daha farklı yöntemler öğrenmek ve kullanmaktı. Projeye bunu başardığımı düşünüyorum. (Ö15)

Öğrencilerimizin çoğunluğu ilk defa e- twinning projesine katıldıkları için proje yapma, proje tabanlı çalışma, sorumluluk alma, iş birliği içinde çalışma, kültürler arası iletişim kurma gibi konularda deneyimlerini geliştirmişlerdir. Yaptığımız görüşmelerde öğretmen ve öğrencilerimizin tamamına yakını tekrar bir projede yer almak istediğini ve projemizin kişisel gelişimlerini olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Çalışmamızın Web 2.0 araçlarını tanımalarını ve kullanmalarını arttırdığını ifade etmişler ve projemiz sayesinde derslerini daha zevkli işlediklerini belirtmişlerdir. Ayrıca Web 2.0 araçları ile ders etkinlikleri oluşturarak derslerin teorik ve düz anlatıma dayalı öğrenme modellerinden kurtararak ders süreçlerinin zenginleştirilmesi, öğrenme yaşantılarının daha kolay elde edilmesi ve kalıcı hale gelmesi, teknolojinin olumlu yönlerinin öğrenmeye entegrasyonu sağlayabileceğini ifade etmişlerdir.

SONUÇ

Çalışmamızın başlangıcında ön değerlendirme sonunda ise son değerlendirme görüşmeleri yapılmıştır. Görüşmeler öğretmenlere ve öğrencilere ayrı ayrı uygulanmıştır. Öğretmenlere uyguladığımız ön görüşmede, görüşmeye katılan 8 öğretmenimizin de daha önce e-Twinning portalına üye olduğu görülmüştür. Bir öğretmenimizin aktif olarak e-Twinning projeleri yürüttüğü, yedi öğretmenimizin ilk kez bir projeye dahil olduğu görülmüştür. Görüşmeye katılan öğretmenlerimizin tamamı projeye öğrencilerin yaratıcı düşünme ve ifade becerilerini geliştirmeyi hedeflediklerini belirtmişlerdir.

Öğrencilere uyguladığımız ön görüşmeye 45 öğrencimiz katılmış, katılan öğrencilerimizin yaklaşık %75 si daha önce bir e-twinning projesinde yer almadığını belirtmiştir. Projemize katılan öğrencilerimizin yaş ortalaması 16 yaş olduğu için etkinliklerin uygulanabilirliği açısından sıkıntı yaşanmamıştır. Çalışma bitiminde düşüncelerini paylaşımlarını istediğimiz öğretmenlerimizin tamamı öğrencilerinde proje boyunca gözle görülür bir gelişme olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerinin farklı bakış açıları geliştirdiğini, web 2.0 araçları ile hem mesleki gelişimlerine katkı olduğunu hem eğlenerek öğrenildiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerimizin tamamına yakını yeni bir projede yer almak istediklerini söylemişler ve bu da bizlere ilham kaynağı olmuştur.

Twinspce Forumu öğrenci serbest kürsüsü açılmış ve düşüncelerini burada da paylaşmaları istenmiştir. Öğrenci ve öğretmenlerimiz çalışma hakkında düşüncelerini portal da paylaşmışlar ve projemizde öğrencilerimizin ve öğretmenlerimizin etkinliklerde keyifle çalıştıklarını ifade ettikleri, öğrencilerimizin beceri düzeylerinin hedeflenen boyutlara ulaşmış olması ve tüm katılımcıların projeyi mutlu bir şekilde tamamladıklarını belirtmiş oldukları görülmüştür. Çalışma amacı doğrultusunda gerçekleştirilen beceri ve derslerinde yer alan etkinliklerin öğrenciler tarafından tamamı başarı ile tamamlamıştır. Bu çalışma ile öğrenciler okulda eksikliğini duydukları ders içeriklerini planlama imkânı yakalamıştır. Teknolojiyi ve zamanlarını olumlu amaçlar için kullanarak dijital okuryazarlığı ve zamanı kontrolü ve değerlendirme bilinci kazanmalarına katkı sağlanmaya çalışılmıştır. Yeni birçok Web 2.0 aracı hakkında bilgi sahibi olmuşlar ve kullanmışlardır. Farklı ülke ve kültürdeki akranlarıyla tanışmışlar, beraber etkinlikler yapmışlar böylece farklı kültürleri tanıma ve iletişim becerileri gelişmiş, işbirliği içinde çalışma fırsatı bulmuşlardır. Yeni arkadaşlıklar edinerek sosyalleşmişlerdir. Derslere olan ilgileri artarak okul başarıları arttırılmaya çalışılmış, kariyer planlaması için ufukları gelişmiş, en önemlisi de özgüven ve sorumluluk duyguları arttırılmaya çalışılmıştır. CV' lerin de kullanabilecekleri sertifika ve etiketlere sahip olmuşlardır. Projemiz Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketleri ile ödüllendirilmiştir. Bu durum hem öğrencilerimizin hem öğretmenlerimizin motivasyonunu arttırmış, yeni projeler yapma isteğini arttırarak kendilerine güvenme duygularını geliştirmiştir. Proje öğretmenlerin de mesleki gelişimlerine katkıda bulunmuştur. Bu süreç, öğretmenlerin dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine ve ders planlama, içerik oluşturma, değerlendirme gibi alanlarda daha yenilikçi yaklaşımlar benimsemelerine olanak tanımıştır. Web 2.0 araçlarının derslerde nasıl kullanılabileceği

konusunda deneyim kazanan öğretmenler, bu teknolojileri derslerine entegre etme becerisi kazanmışlardır. Özellikle derslerin kişiselleştirilmesi, öğrencilerin bireysel öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlanması ve öğrencilerin öğrenme süreçlerinin izlenmesi gibi alanlarda bu araçların sunduğu imkanlar, öğretmenler için yeni perspektifler sunmuştur. Bu deneyimler, öğretmenlerin teknolojiye olan bakış açısını değiştirmiş ve onları daha aktif bir öğrenme ve öğretme süreci yöneltmeye teşvik etmiştir. Ayrıca, farklı okul ve ülkelerden meslektaşlarıyla iş birliği yaparak mesleki ağlarını genişletmişlerdir.

Çalışma sonucunda elde edilen ürünler ve kazanımlar, okul sitesi, sosyal medya hesapları, dijital panolar ve diğer iletişim araçları kullanılarak, projenin elde ettiği başarılar ve ürünler geniş bir kitleyle paylaşılmıştır ve yaygınlaştırılarak, projenin etkisinin sürdürülebilirliği sağlanmıştır. Bu sayede, projenin diğer eğitim kurumları tarafından da örnek alınması ve benzer projelerin hayata geçirilmesi teşvik edilmiştir.

ÖNERİLER

Web 2.0 araçları müfredat kazanımlarına entegre edilerek öğrenci merkezli bir ortam oluşturulabilir.

Derslerde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının kalıcı öğrenme ve ders motivasyonu üzerine etkilerinin nasıl olduğunun araştırılabilir.

Web 2.0 araçlarını kullanabilmek için, okullarda teknolojik alt yapının geliştirilmesi, gerekli ekipmanların sağlanması ve bu araçların yetkin bir şekilde kullanımıyla ilgili hem öğretmene hem öğrencilere gerekli eğitimlerin verilmesi gerekir.

Web 2.0 araçlarından internette ücretsiz olanlar öğrenciye tanıtılarak öğrencilerin merak, etkili iletişim, işbirlikçi öğrenme, dijital teknolojik, yaratıcılık, eleştirel düşünme gibi becerilerinde gelişmeler gözlenebilir.

Ayrıca projede yer alan öğretmenlere motivasyonu artırmak adına hizmet puanı ve başarı belgesi verilebilir.

Etik Beyan

Bu çalışmanın, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarından bilimsel etik ilke ve kurallarına uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, çalışmanın Committee on Publication Ethics (COPE)' in tüm şartlarını ve koşullarını kabul ederek etik görev ve sorumluluklara riayet ettiğimi beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmayla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Bu makale, UPUES Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan "Web 2.0 ile Öğren" adlı bildirinin içeriği geliştirilerek ve kısmen değiştirilerek üretilmiştir.

Etik Kurul Onayı

Bu araştırma için etik izin gerekmemektedir.

Yazar Katkıları

Araştırma Tasarımı: Zeynep Öçalan (%90) Ataner Tokat (%10)

Veri Toplama : Zeynep Öçalan (%50), Ataner Tokat (%50)

Araştırma - Veri Analizi - Doğrulama : Zeynep Öçalan (%100)

Makalenin Yazımı : Zeynep Öçalan (%100)

Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi : Zeynep Öçalan (%100)

Finansman

Yazar; bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayımlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır.

Çıkar Çatışması

Yazar; bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayımlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (SDG)

Yok.

REFERANSLAR

- Akpınar, Y. (2003). Öğretmenlerin yeni bilgi teknolojileri kullanımında yükseköğretimin etkisi: İstanbul okulları örneği. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(2), 79-96.
- Baran, B. ve Ata, F. (2013). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojileri kullanma durumları, beceri düzeyleri ve eğitsel olarak faydalanma durumları. *Eğitim ve Bilim*, 38(169), 192-208.
- Baş, B. & Yıldırım, T. (2018). Yabancılar Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(3), 827-839.
- Book Creator. (2024), Book Creator - Love Learning - Book Creator app
- Bozna, H. (2017). *Yabancı dil öğrenen dijital yerlilerin Web 2.0 araçlarını kullanma düzeylerinin belirlenmesi: Bir durum çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Canva. (2024), Canva: Herkes için Görsel Çalışma Seti
- Çelik, T. (2021). Web 2.0 araçları kullanımı yetkinliği ölçeği geliştirme çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-30.
- Dockstader, J. (1999). Teachers of the 21st century know the what, why, and how of technology integration. *T.H.E. Journal*, 26(6), 73-74.
- Elmas, R., & Geban, Ö. (2012). Web 2.0 tools for 21st century teachers. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254.
- FlexClip. (2024), <https://www.flexclip.com/>
- Gümüş, A. (2019). *Geleceğin eğitiminde yeni öğretmen becerileri* (Analiz Raporu: 2019/04). İstanbul: İLKE İlim Kültür Eğitim Vakfı.
- Gündüzalp, C. (2022). Web 2.0 Tenolojileri ve eğitim. *Eğitim ve Bilim*, 23-36
- Günüç, S., Odabaşı, H.F. ve Kuzu, A. (2013). 21. yüzyıl öğrenci özelliklerinin öğretmen adayları tarafından tanımlanması: Bir Twitter uygulaması. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 9(4), 436-455.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603-634.
- İnal, E. & Arslanbaş, F. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde iletişim odaklı web 2.0 araçları ve uygulama örnekleri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(Özel Sayı), 228-249. <https://doi.org/10.35675/befdergi.850781>
- JeopardyLabs. (2024), JeopardyLabs - Online Jeopardy Template
- Kahoot. 2024, <https://kahoot.com/>
- Karakuş, N., ve Er, Z. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının WEB 2.0 araçlarının kullanımıyla ilgili görüşleri. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (9), 177-197.
- Karaman, S., Yıldırım, S. ve Kaban, A. (2008). Öğrenme 2.0 yaygınlaşıyor: Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımına ilişkin araştırmalar ve sonuçları. *XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri*, 35-40.
- Kayaduman, H., Sırakaya, M., & Seferoğlu, S. S. (2011). *Eğitimde FATİH projesinin öğretmenlerin yeterlilik durumları açısından incelenmesi*. Malatya: Akademik Bilişim.

- Khan, B. H., Hasan, M., & Clements, K. I. (2019). Web 2.0 technologies and blended learning in higher education: A systematic review and meta-analysis. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1121- 1136. h
- MEB (2006). Tedp Temel Eğitime Destek Projesi “Öğretmen Eğitimi Bileşeni”: Öğretmenlik Mesleği Genel Yeterlikleri. *Millî Eğitim Bakanlığı Tebliğler Dergisi*, 69(2590), 14 91-1540.
- Mete, F. ve Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047.
- OECD (Organization of Economic Cooperation and Development) (2009). The new millennium learners: Main findings. Paris: OECD
- Padlet. (2024), Padlet - Visual Collaboration for Creative Work and Education
- Pixton. (2024), Best Comic Strip Maker - Create Comic Strips Online (pixton.com)
- Quizizz. (2024), Sınav | Ücretsiz Online Sınavlar, Dersler, Aktiviteler ve Ödevler (quizizz.com)
- Quizlet. (2024), <https://quizlet.com/teachers>
- Rose, P., Beeby, J. & Parker, D. (1995). Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of Advanced Nursing*. 21(6), 2648.1995.21061123.x
- Tekindal, M. & Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153 182.
- Ünsal, A., Karasu, M. & Akan, M. (2024). “Web 2.0 Araçlarının Eğitimde Ölçme ve Değerlendirmeye Entegrasyonu: İnovatif Ölçme”, *International Academic Social Resources Journal*, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:9, Issue:2; pp:172-182. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11103474>
- Voki, 2024, <https://www.voki.com/site/app>
- Wix. (2024), <https://www.wix.com/>
- WordArt. (2024), Best word cloud generator – 35+ Templates (wordart.com)
- Yalçın, C. (2020). Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı. *International Journal of Language Academy*, 33(33), 344-357. <http://dx.doi.org/10.29228/ijla.43170>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Our study is an international e-Twinning project conducted in collaboration with partners from Turkey and Azerbaijan. The project involved 8 teachers and 53 students from 7 different schools. The focus of the study was to develop educational teaching materials using Web 2.0 tools. The use of Web 2.0 tools in education provides significant advantages in terms of collaboration, communication, and socialization. These tools offer more interactive and robust learning environments, enhancing learners' abilities to produce, organize, evaluate information, and think critically. The aim of our study was to enrich the learning processes by creating lesson activities with Web 2.0 tools, moving away from theoretical and lecture-based learning models. It sought to facilitate learning experiences, integrate the positive aspects of technology into learning, and enhance the overall educational experience. Within the scope of our study, we examined the following: The level of knowledge teachers and students possess about Web 2.0 tools and e-Twinning projects. the extent to which teachers and students utilize Web 2.0 tools in lessons and participate in e-Twinning projects. the impact of creating lesson content with Web 2.0 tools on learning experiences. the effect of supporting teaching activities with Web 2.0 tools on students' motivation in lessons.

Method: At the beginning of the project, all members participated in a webinar on e-safety, receiving necessary training. Within the scope of the study, 12 activities were conducted using the free versions of 15 different Web 2.0 tools. These activities were aligned with the learning outcomes outlined in the curriculum and adapted to educational and instructional practices. Eight of these activities were carried out collaboratively among working groups, resulting in the creation of shared products such as e-books and videos. The Web 2.0 tools to be used were determined by the members at the start of the project. Before each activity, students were provided with explanations and example applications, after which they were tasked with completing the activities. The activities were completed over an 8-month period. During this time, eight online meetings were held with project partners. Communication was facilitated through phone calls, WhatsApp groups, and face-to-face meetings. In accordance with the project timeline, each member carried out both individual and collaborative activities, uploading the results to the ESEP and Padlet platforms. This study was conducted using the phenomenological design, one of the qualitative research methods. For the selection of the study group, the purposive sampling method was employed. The study involved 8 teachers and 60 students from 7 different schools. The perspectives of teachers and students regarding the use of Web 2.0 tools and participation in the project were collected both before and after the study.

Findings: The findings obtained from the project indicate that participants developed positive attitudes toward participating in projects, became familiar with Web 2.0 tools, learned how to use them, and found the project beneficial. The knowledge and experiences gained during the research process demonstrate that Web 2.0 tools significantly contribute to enriching teaching processes, facilitating learning experiences, enabling permanent learning, and fostering experiential learning. To make students more active in lessons and capture their interest, interactive simulations, instructional materials, and individualized learning environment designs can be created using Web 2.0 applications. This approach provides students with new learning experiences, ensuring more effective and lasting learning outcomes. Additionally, Web 2.0 tools can be utilized to design tests and assessments to measure students' academic competencies and monitor their performance. Furthermore, the educational use of Web 2.0 tools allows students to learn at their own pace, supports in-school learning, and enables them to use these tools as part of lifelong learning. As part of our study, students were taught to use 15 different Web 2.0 tools, and they were engaged in 12 distinct activities using these tools. This facilitated the implementation of curriculum-aligned activities designed to achieve the learning outcomes specified in the teaching syllabus.

Discussion and Conclusion: The findings obtained from the project revealed that participants developed positive attitudes toward participating in projects, became familiar with Web 2.0 tools, learned how to use them, and found the project beneficial. At the end of the study, all teachers who were asked to share their thoughts reported noticeable progress in their students during the project. They noted that their students developed different perspectives, experienced professional growth through the use of Web 2.0 tools, and enjoyed learning in an engaging manner. Nearly all of the students expressed a desire to participate in a new project, which served as a source of inspiration for us. All members of our project were honored with National and European Quality Labels in recognition of their contributions.

Recommendation: By integrating Web 2.0 tools into curriculum outcomes, a student-centered learning environment can be created. Research can explore the effects of using Web 2.0 tools in lessons on long-term learning retention and lesson motivation. To effectively use Web 2.0 tools, it is essential to develop technological infrastructure in schools, provide necessary equipment, and deliver comprehensive training for both teachers and students on the competent use of these tools. Introducing free Web 2.0 tools available online to students can foster skills such as curiosity, effective communication, collaborative learning, digital literacy, creativity, and critical thinking. Furthermore, to enhance the motivation of teachers participating in such projects, service points and certificates of achievement could be awarded.