



#11 - WEB 2.0 ARAÇLARI

Tüketen Değil, Üreten Öğrenci

İş birliği, paylaşım ve etkileşim: Eğitimi sınıfın dışına taşıyan güç.

Dr. Mertcan Ünal

Web 2.0 Nedir? Tüketimden Üretime Geçiş

WEB 1.0 (ESKİ DÜNYA)



- Okuyan Kullanıcı
- Tek Yönlü Bilgi Akışı
- Pasif Tüketim
- Statik İçerik

WEB 2.0 (YENİ DÜNYA)



- Yazan/Üreten Kullanıcı
- Çift Yönlü Etkileşim
- Aktif Katılım
- Dinamik İçerik

İnternet artık sadece bilgi aldığımız bir kütüphane değil,
bilgiye katkı sunduğumuz bir atölyedir.

Eğitimle İlişkisi: Öğrencinin Rolü Değişiyor



Web 2.0, öğreneni sınıfın dışına çıkaran ve öğrenme sürecini zamandan ve mekândan bağımsız hâle getiren güçlü bir araçtır.

1. Bloglar: Bireysel Yansıtma ve Derinleşme



Tanım: Bireylerin düşüncelerini, yorumlarını ve ürünlerini paylaşabildiği dijital günlüklerdir.

Eğitsel Faydaları

- Yansıtıcı Düşünme (Reflective Thinking): Öğrenci bilgiyi kendi cümleleriyle ifade eder.
- Kişisel Arşiv: Gelişim sürecini gösteren dijital portfolyo.
- İfade Becerisi: Yazma ve argüman oluşturma yeteneğini geliştirir.

Öğretmen, bloglar sayesinde öğrencinin süreci nasıl anlamlandırıldığını izler.

2. Vikiler: İşbirlikli Ortak Üretim



Tanım: Birden fazla kullanıcının ortaklaşa içerik oluşturabildiği ve düzenleyebildiği web ortamlarıdır (Örn: Wikipedia).

Eğitsel Faydaları

- Kolektif Zeka: “Hepimiz, birimizden daha akıllıyız.” Ortak bilgi havuzu.
- Ortak Sorumluluk: Grup başarısı ve ürün sahiplenme.
- Süreç Odaklılık: Sonuç kadar, düzenleme ve tartışma süreci de değerlidir.

3. Forumlar: Tartışma Kültürü

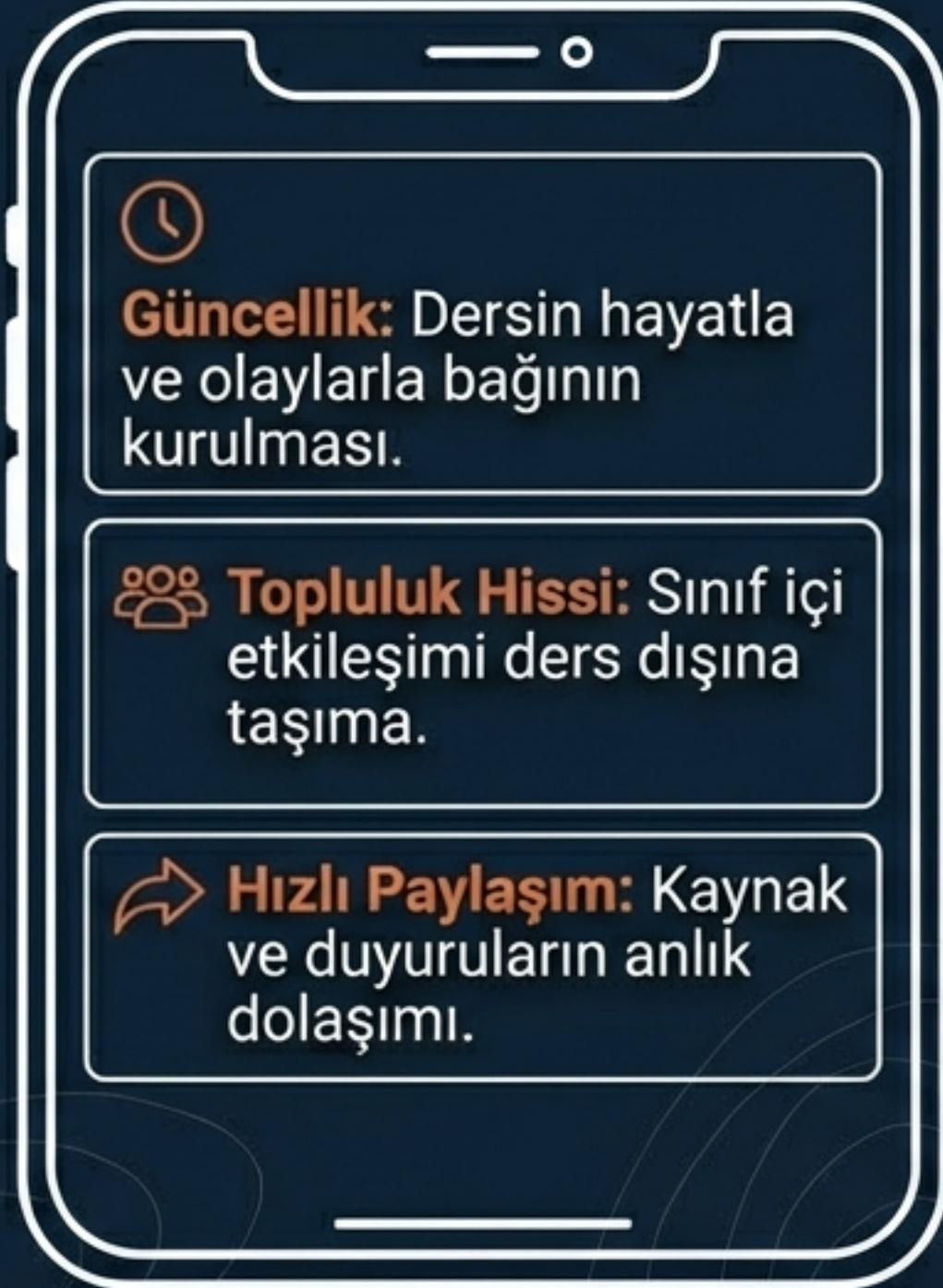


Tanım: Belirli bir konu etrafında yürütülen, zamana yayılmış asenkron tartışma alanlarıdır.

Eğitsel Faydaları

- Eleştirel Düşünme: Farklı bakış açılarını okuma ve karşı argüman üretme.
- Asenkron İletişim: Düşünmek ve cevabı kurgulamak için zaman tanır.
- Eşit Katılım: Sınıfta çekinen öğrencilere güvenli ifade alanı açar.

Sosyal Medya ve Öğrenme: Sınıf Dışı Etkileşim



- **Temel Felsefe:** Sosyal medya dersin yerine geçmez, dersin etki alanını genişletir.
- **Uyarı:** Öğretmen bu süreçte net sınırlar koymalı ve rehberlik etmelidir.

İş Birliğine Dayalı Araçlar (Collaborative Tools)



Tanım: Google Docs, Canva, Padlet gibi araçlarla eş zamanlı (senkron) çalışma.

EŞ ZAMANLI ÇALIŞMA

Birlikte yazma, düzenleme ve anlık üretme.

21. YY BECERİLERİ

Takım çalışması, dijital okuryazarlık ve iletişim.

ROL DAĞILIMI

Her öğrenci hem öğrenen hem de öğretene rolündedir.

Avantajlar (Fırsatlar)



Aktif Katılım

Pasif alıcıdan aktif içerik üreticisine dönüşüm.



Motivasyon

Görsel ve etkileşimli araçlar derse ilgiyi artırır.



Esneklik

Zaman ve mekân bağımsızlığı (7/24 öğrenme).



Akran Öğrenimi

Öğrencilerin birbirinden öğrenmesi ve iş birliği kültürü.

Riskler ve Sınırlılıklar



Gizlilik ve Güvenlik

Veri güvenliği, dijital ayak izi ve mahremiyet sorunları.



Dikkat Dağınıklığı

Sosyal ağların doğası gereği amaç dışı kullanım riski.



Bilgi Kirliliği

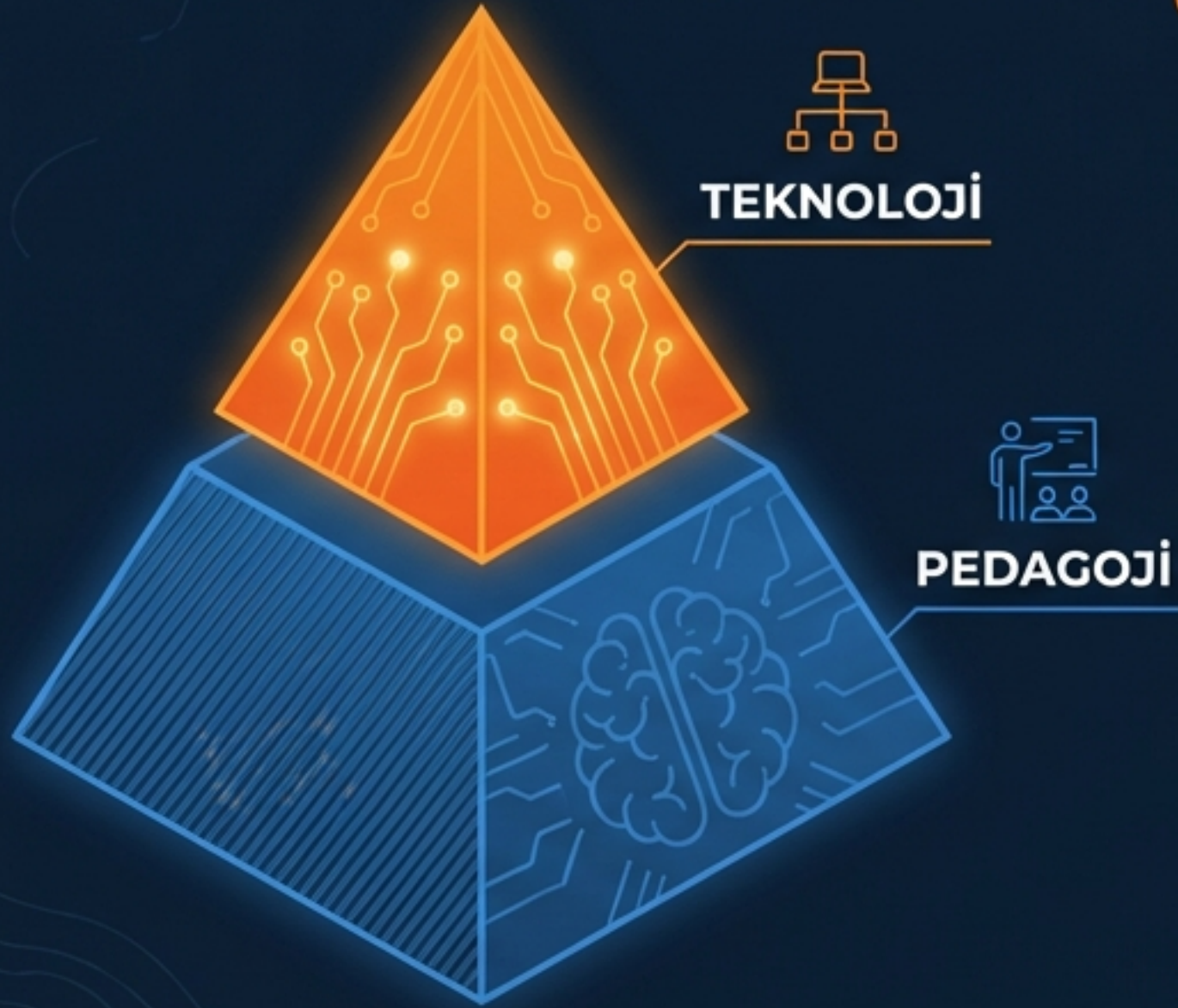
Doğru ve güvenilir bilgiye ulaşma zorluğu (Teyit ihtiyacı).



Dijital Eşitsizlik

Her öğrencinin teknolojiye ve internete eşit erişimi olmayabilir.

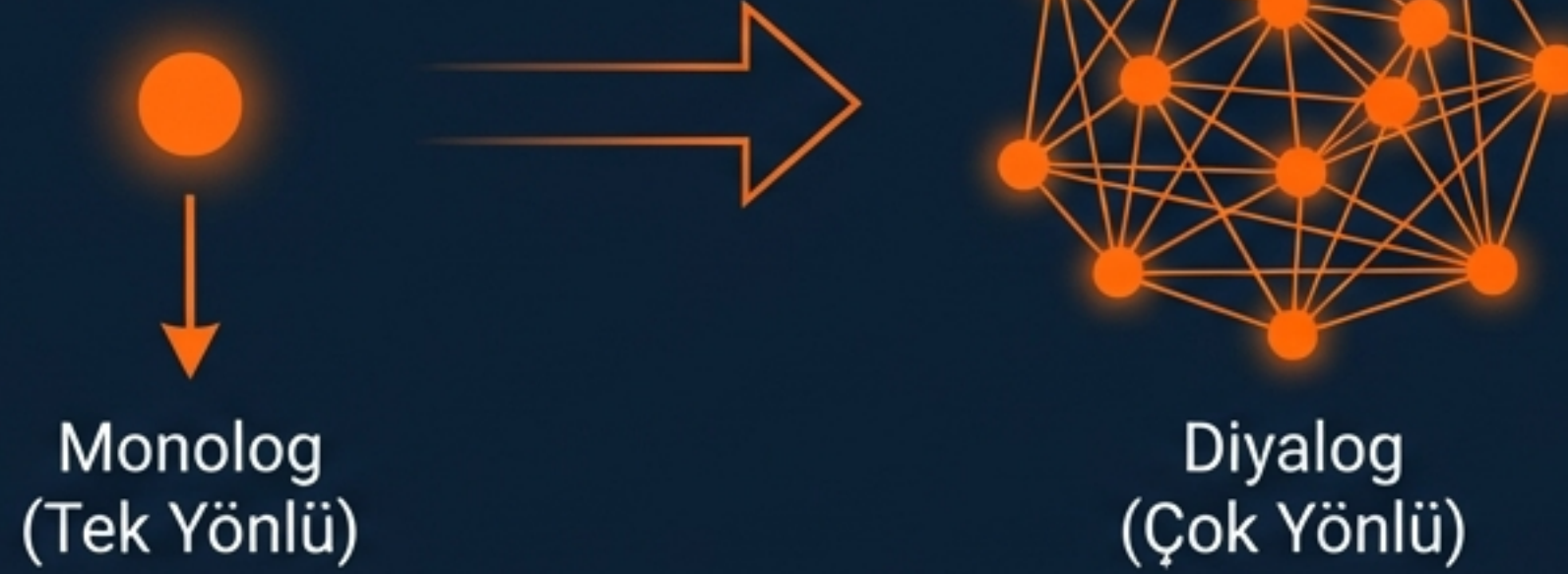
Altın Kural: Tasarım ve Pedagoji



“ Araçlar iş birliğini garanti etmez; iş birliği doğru tasarım ve yönlendirmeyeyle gerçekleşir. ”

- **Önce Amaç, Sonra Araç:** “Hangi aracı kullanalım?” değil, “Nasıl öğretelim?”
- **Öğretmen Rolü:** Teknoloji öğretmeni pasifize etmez, “tasarımcı” rolünü güçlendirir.

Sonuç: Eğitimin Sosyalleşmesi



Web 2.0, eğitimi sadece dijitalleştirmez; **SOSYALLEŞTİRİR.**

Pasif Alıcı → Aktif Katılımcı

Monolog (Tek Yönlü) → Diyalog (Çok Yönlü)

İzleyen Öğrenci → Üreten Öğrenci

Web 2.0 araçları eğitimde amaç değil, öğrenmeyi zenginleştiren, hayatla bağ kuran güçlü birer araçtır.