

03. Dil öğretiminde kullanılan dijital yardımcılar: Web 2.0 araçları

Yelda KÖKÇÜ¹

APA: Kökçü, Y. (2023). Dil öğretiminde kullanılan dijital yardımcılar: Web 2.0 araçları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (36), 48-66. DOI: 10.29000/rumelide.1369057.

Öz

Dil öğretimi ile ilgili olarak geçmişten günümüze çeşitli yöntem ve teknikler kullanılmakta ve dil öğretim süreci kolaylaştırılmaya çalışılmaktadır. Tarihsel gelişim süreçleri de göz önünde bulundurulduğunda davranışçı, bilişsel ve yapılandırıcı dil öğretim yaklaşımları aracılığıyla etkili dil öğrenme yollarının keşfedilmesine odaklanılmıştır. Bu yollardan biri de bilgi teknolojilerinin dil öğretim sürecinde etkili bir şekilde kullanımıdır. Teknolojinin eğitim ortamlarında kullanımı, bireyin öğrenme dinamiklerini olumlu yönde etkileyerek etkileşimli sınıf ortamlarının tasarlanmasına yardımcı olmaktadır. Dil öğrenme ortamlarında teknolojinin sürece entegre edilmesi ise daha yenilikçi ve işlevsel ortamların kullanımına zemin hazırlar. Bu noktada Web 2.0 araçlarından yararlanmak öğrencilere zamanın verimli kullanımı, etkileşimli öğrenme ortamlarının oluşturulması ve mekândan bağımsız öğretim noktalarında kolaylık sağlarken öğrencileri de dil öğrenme konusunda motive etmektedir. Aynı zamanda Web 2.0 araçlarının sanal sınıf oluşturma, e-içerik hazırlama, interaktif sınıf ortamı yaratma, ölçme ve değerlendirme yapma gibi avantajları, söz konusu araçların tercih edilme sıklıklarının artırmaktadır. Araştırmada nitel yöntemlerden doküman analizi kullanılmıştır. Bu bağlamda dil öğretim sürecinde yaygın olarak kullanılan Web 2.0 araçları tespit edilmiş ve araştırmada Voki, Padlet, Learning Apps, Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards, Wordwall, Dualingo, Turkish Alphabet for Students, Mondly, Storybird, Memrise, Busuu, Babbel, Speaky, Rosetta Stone, HiNative uygulamalarına yer verilerek Web 2.0 araçları uygulama görselleri ile desteklenerek açıklanmıştır. Bu sayede dil öğretim sürecinde kullanılacak avantajlı dil öğretim araçları belirlenerek tasarlanacak yeni uygulamalara ışık tutulacaktır.

Anahtar kelimeler: Dil öğretimi, teknoloji, Web 2.0 araçları

Digital assistive used in language teaching: Web 2.0 tools

Abstract

Various methods and techniques have been used in language teaching from the past to the present and the language teaching process has been tried to be easier. Considering the historical development processes, it is focused on the discovery of effective language learning ways through behaviourist, cognitive and constructivist language teaching approaches. One of these ways is the effective use of information technologies in the language teaching process. The use of technology in educational environments helps the design of interactive classroom environments by positively affecting the learning dynamics of the individual. Integrating technology into the language learning process provides the basis for the use of more innovative and functional environments. At this point, using Web 2.0 tools in the language learning process provides convenience for teachers in terms of efficient use of time, creation of interactive learning environments and spatially independent teaching, while

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Türkçe Eğitimi ABD (Elazığ, Türkiye), ykokcu@firat.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1232-5235 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 16.08.2023-kabul tarihi: 20.10.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1369057]

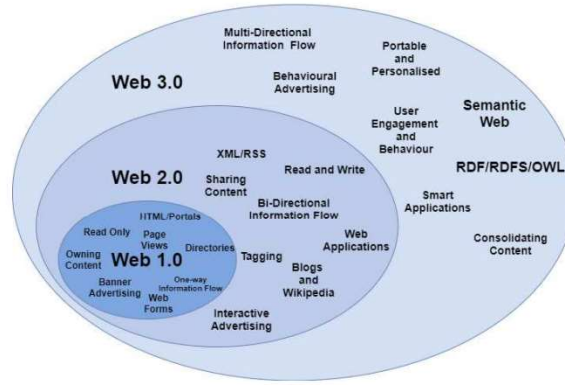
motivating students to language learning. At the same time, the advantages of Web 2.0 tools such as creating virtual classrooms, preparing e-content, creating an interactive classroom environment, measuring and evaluating increase the frequency of preference of these tools. Document analysis, one of the qualitative methods, was used in the research. At this point, Web 2.0 tools that are widely used in the language teaching process have been identified and Voki, Padlet, Learning Apps, Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards, Wordwall, Dualingo, Turkish Alphabet for Students, Mondly, Storybird, Memrise, Busuu, Babbel, Speaky, Rosetta Stone, HiNative applications were included in the research and Web 2.0 tools were introduced supported by application images. In this way, advantageous language teaching tools that can be used in the language teaching process will be determined and will provide ideas for new applications to be designed.

Keywords: Language teaching, technology, Web 2.0 Tools

1.Giriş

Eğitim sürecinde etkili ders materyalleri oluşturma, interaktif sanal sınıf ortamları hazırlama, online sunum oluşturma, sözcük öğretimi, gramer pratiği, ölçme ve değerlendirmenin araçlarının kullanımı, konu ile ilgili animasyon ve video hazırlama gibi ihtiyaçlar Web 2.0 teknolojilerine giden yolu açmıştır. Web 2.0 kavramı, bilginin paylaşılmasında ve sunulmasında insan katılımının önem kazandığı yeni bir dönemi (O'Reilly, 2005), aynı zamanda kullanıcıların etkileşime girerek iş birliği yapma imkânı bulduğu, içerik geliştirip bilgi alışverişi yaptıkları ikinci nesil web hizmetlerini karşılamaktadır (Lee & McLoughlin, 2007; Faboya & Adamu, 2017). Kullanıcılar arasında etkileşimi, işbirliğini ve yaratıcılığı desteklemeyi amaçlayan Web 2.0 teknolojisi (Tu, Blocher & Ntoruru, 2008) şemsiye bir kavramdır ve içerisinde birden çok uygulamanın kullanılmasını gerektiren araçları barındırmaktadır (Horzum, 2010).

İnternetin tarihsel gelişim sürecine bakıldığında (Nath & Iswary, 2015; Jacksi & Abass, 2019) ilk olarak Web 1.0 teknolojisi ile karşılaşılacaktır. Web 1.0 teknolojisi, bilgilerin sadece okunduğu, belge odaklı bir statik web anlayışını yansıtmaktadır. Web 1.0, tek yönlü iletişimin sağlandığı bir "bilgi barınağı" olarak görülür. Web 2.0 teknolojisi, insan etkileşimini önemseyen, çeşitli uygulamaları bünyesinde barındıran "sosyal web" anlayışını yansıtmaktadır. Yani burada kullanıcı, tüketici boyutundan üretici boyutuna geçiş yapmıştır. Web 3.0 ise "semantik web" olarak tanımlanmaktadır. Burada internette sunulan bilgilerin sadece içerdiği sözcükler değil aynı zamanda anlamsal ağ yapılarını da önemsenmektedir. Yapay zeka teknolojilerinden de yararlanan Web 3.0 araçları ile kişi farklı tarayıcılardan aynı kavramı aratsa bile elde ettiği sonuçlar farklı olmaktadır. Çünkü burada kullanıcının arama geçmişi gözetilmekte ve ona en uygun sonuçlar sunulmaktadır.



Şekil 1. Web teknolojisinin gelişimi (Zarrin, Phang, Saheer, Zarrin, 2021)

Söz konusu araçlar sayesinde bilginin daha çok kişiyle paylaşıldığı ortamlar kurulabilmekte, bilginin üretildiği, paylaşıldığı, birleştirildiği, tartışıldığı ve sunulduğu aktif platformlar oluşturulmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Web 2.0 araçlarının eğitim-öğretim ortamlarında da sıkça tercih edilmesi beklenen bir durumdur. Hem öğretmenlere hem de öğrencilere çeşitli avantajlar sunan bu teknoloji sayesinde öğrenme süreci çok daha etkileşimli ve keyifli bir hâl almaktadır. Web 2.0 teknolojisinin öğrencilere sunmuş olduğu avantajları şöyle sıralamak mümkündür (Wheeler & Wheeler, 2009; Richards, 2010; McLoughlin & Lee, 2010; Magnuson, 2013). Web 2.0 teknolojisi:

- Öğrencilere bireysel öğrenmenin kapılarını aralar. Bu sayede öğrenciler kendi öğrenme stillerine uygun seçimler yapabilir.
- Öğrencilerin teknoloji becerilerini geliştirir, öğrenciler kullandıkları araçlar sayesinde teknoloji okuryazarı olma yolunda ilerler.
- Öğrencilerin iş birliği yapma becerilerini geliştirerek etkileşim ve iletişim becerilerini destekler.
- Özgün bilgi ve içerik oluşturmayı mümkün kıldığından öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini destekler.
- Web 2.0 araçlarının kullanımı esnasında çok sayıda duyu öğrenme sürecinde aktif olarak çalışır. Bu da edinilen bilgilerin kalıcı olmasını sağlar.
- Öğrencilerin motivasyonlarını artırarak dersin daha anlamlı bir boyuta taşınmasına yardımcı olur.
- Öğrencileri bilginin güncel hâliyle tanıştırmak onların kişisel ve mesleki gelişimlerine de katkıda bulunur.

Web 2.0 araçlarının öğretmenlere sunduğu avantajları ise şöyle sıralamak mümkündür (Duffy & Bruns, 2006; Byrne, 2009; Langset, Jakopsen & Haugsbakken, 2018):

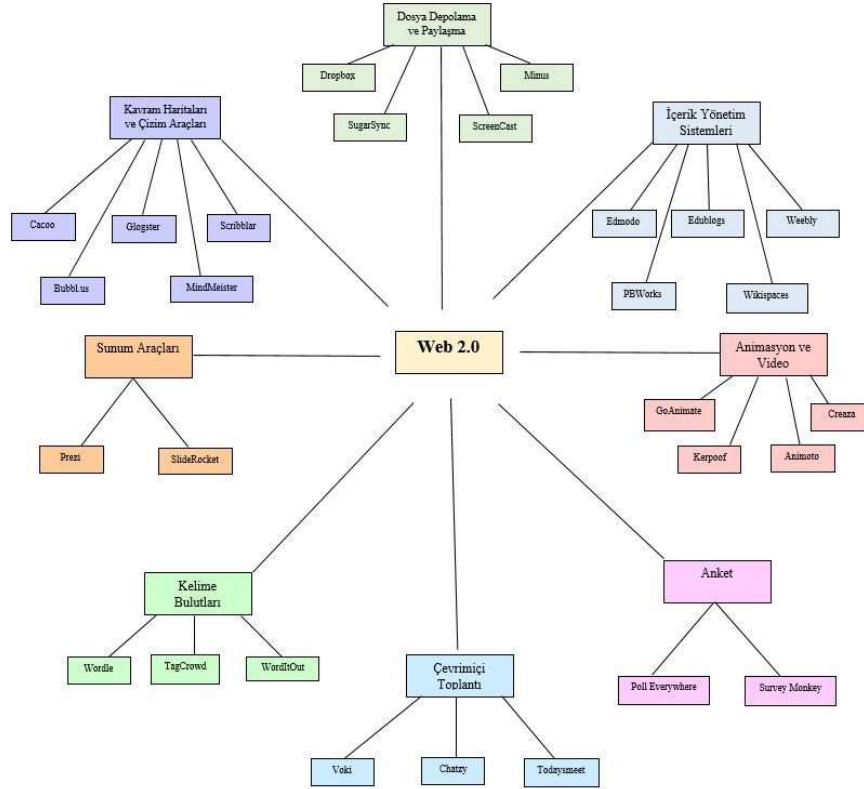
- Söz konusu araçlar farklı öğrenme unsurlarını sınıf ortamına taşıdığından öğretmenlerin dersi daha canlı ve ilgi çekici bir şekilde işlemelerine yardımcı olur.
- Öğretmenlerin de teknoloji okuryazarlık becerilerini geliştirerek bunun öğrencilere aktarılmasını sağlar.
- Bilginin güncel hâliyle olan etkileşimi artırarak öğretmenlerin mesleki ve alan bilgisine katkıda bulunur.
- Etkin ve katılımlı bir sınıf ortamının oluşmasını sağlayarak öğrenci kadar öğretmenin de çalışma motivasyonunu olumlu yönde etkiler.

Web 2.0 araçlarının etkileşim, iletişim kurma, değerlendirme, görselleştirme, içerik oluşturma (Ajjan & Hartshorne, 2008) gibi avantajlarından hareketle ilgili alan yazında konu ile farklı araştırmacıların çalışma yaptıkları (Miller, 2005; Bryant, 2006; Anderson, 2007; Collis & Moonen, 2008; Crook vd., 2008; Sykes & Thorne, 2008; Conole & Alevizou, 2010) ve konuyu aydınlatmaya çalıştıkları görülmektedir. Bu noktada Tablo 1’de yer alan amaçların Web 2.0 araçlarının sınıflandırılmasında etkili olduğunu söylemek mümkündür (Altıok, Yükseltürk & Üçgül, 2017):

Tablo 1. Web 2.0 araçlarının temel sınıflandırılması

Animasyon araçları	Kodlama araçları	Sınıf yönetimi araçları
Anket araçları	Logo tasarım araçları	Sunum araçları
Depolama ve dosyalama araçları	Müzik ve ses araçları	Takım ve grup oluşturma araçları
Dijital pano araçları	Oyun geliştirme araçları	Takvim, çizelge uygulamaları
Elektronik kitap araçları	Sosyal paylaşım siteleri	Metin ve yazarlık araçları
Fotoğraf ve resim araçları	Poster ve afiş araçları	Video konferans araçları
Harita araçları	Sanal gerçeklik araçları	Video araçları
Karikatür ve çizim araçları	Test ve sınav araçları	Web geliştirme araçları

Tablo 1’de yapılan temel sınıflandırma Elmas ve Geban (2012) tarafından yapılan araştırmada daha da ayrıntılandırılmıştır. Kullanıcıların amaçları doğrultusunda Web 2.0 araçlarını sekiz başlığa, her başlık da alt başlıklara ayrılarak ilgili programlar Şekil 2’deki gibi kategorize edilmiştir:



Şekil 2. Web 2.0 araçlarının kullanım amaçlarına göre sınıflandırılması

Web 2.0 araçları, bir yandan öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma, yazma becerilerini daha iyi kullanmalarını sağlarken diğer taraftan onların sözcük dağarcıklarını genişletip gramer bilgilerini de pekiştirmelerine yardımcı olmaktadır. Aktaş'ın (2005) da belirttiği üzere dil öğretim sürecinde iletişimsel edincin sağlanabilmesi amacıyla dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin her birine yönelik olarak farklı öğrenme araçları tasarlanabilir ve söz konusu araçlar sınıf ortamında kullanılabilir. Öğrenilecek her yeni yabancı dile yönelik yaratıcı, otonom ve bağımsız öğrenme ortamları oluşturmak dil öğrenme süreçlerini kolaylaştırarak süreç boyunca farklı yöntem ve tekniklerin kullanılmasına da fırsat verecektir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı öğrencilerin yabancı dil öğrenme sürecinde kullanabilecekleri Web 2.0 araçlarını belirlemektir. Bu amacı gerçekleştirmek için “Dil öğrenme sürecinde yaygın olarak kullanılan Web 2.0 araçları nelerdir?” sorusuna cevap aranmıştır.

2.Yöntem

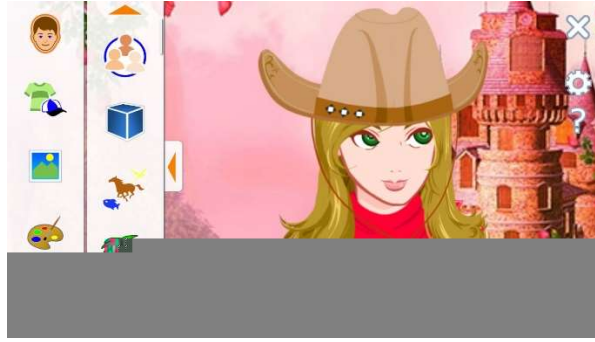
Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman analizi tekniği kullanılmıştır. Wach & Ward'a (2013) göre doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini titiz ve sistematik bir şekilde analiz etmek için kullanılan bir yöntemdir. Doküman analizinde, basılı ve elektronik (bilgisayar tabanlı ve internet erişim olan) materyaller sistemli bir şekilde incelenerek değerlendirilir (Corbin & Strauss, 2008; Bowen, 2009).

3.Bulgular ve Yorum

Bu başlık altında dil öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılacak Web 2.0 uygulamaları yer almaktadır.

3.1.Voki

Voki, öğrencilerin konuşma ve dinleme becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanmış bir web uygulamasıdır. Voki uygulamasında çeşitli karakterler (avatarlar) oluşturulmakta ve bu karakterler farklı dillerde konuşturulmaktadır. Voki, öğrencilerin süreç içerisinde motivasyonlarını olumlu yönde etkileme noktasında kullanılabilir. Çekingen öğrenciler avatarlar aracılığıyla ses kaydı yaparak sürece dahil olabilmektedir. Nitekim Yalçın'ın (2020) da belirttiği üzere Voki, öğrencilere ses kaydı yaparken yüzlerinin görünmemesine olanak sağladığı için bu durum çekingen öğrenciler için bir fırsata dönüşmektedir. Öğrenciler kendi karakterlerini oluştururken ve onları seslendirirken eğlenmekte, ödev, sunum ve diyalogları keyifli hâle getirmektedirler. Ayrıca Voki kendi içerisinde “Voki Classroom, Voki Presenter ve Voki Creator” olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Bu uygulamayı kullanmak için kullanıcılar üyeliklerini gerçekleştirip uygulamanın avantajlarından yararlanabilirler.



Şekil 3. Voki uygulama görseli

3.2. Padlet

Padlet, içerik oluşturmak ve düzenlemek için kullanılan görsel panolardır. Fotoğraf, metin, video, power point sunusu yüklemeye izin veren bu Web 2.0 aracı, öğrenmenin farklı ortamlarda gerçekleşmesini mümkün kılmaktadır. Padlet uygulaması ile çevrimiçi uygulamalar hazırlayabilir, sunabilir, tartışma yapabilir, yapılan paylaşımlara yorum yapabilirsiniz. Dil öğretim sürecinde de etkili bir şekilde kullanılan uygulama sayesinde öğrenciler işbirliği yaparak öğrenmeler gerçekleştirmektedir. Yine öğrencilerin öğrenmekte zorlandıkları sözcükler görseller ile desteklenmekte ve konu ile ilgili hazırlanan kavram haritaları sayesinde güçlük çekilen konuların anlaşılması kolaylaşmaktadır.



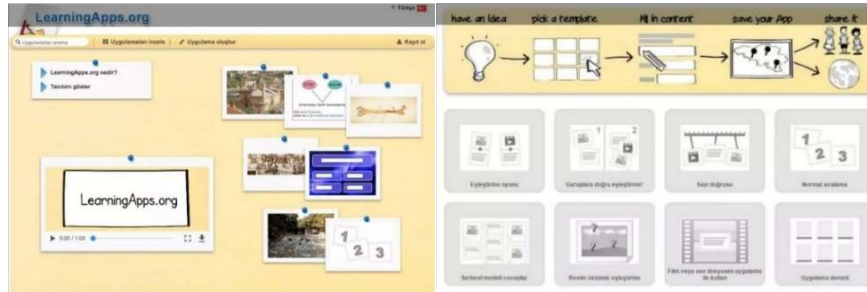
Şekil 4. Padlet uygulama görseli

Padlet öğretmen ve öğrenciler tarafından kullanılabilir bir mesaj panosu olarak düşünülebilir. Uygulama, öğrencilere öz değerlendirme ve akran değerlendirme fırsatı sunarak öğretim sürecinde biçimlendirici bir değerlendirme aracı olarak da kullanılabilir (Fuchs, 2014) aynı zamanda öğretmen eşliğinde geliştirilecek tematik uygulamalarla temel dil becerilerini iyileştirmeye ve pekiştirmeye katkı sunmaktadır (Yazar, 2019). Uygulamaya kayıt olmak ücretsiz olup ara yüz Türkçe olarak kullanılmaktadır.

3.3. LearningApps

LearningApps, kullanıcıların eğitsel içerik oluşturabileceği ve bunları kendilerinin yönetebileceği bir Web 2.0 aracıdır. Uygulama içerisinde öğretmen ve öğrencilerin kullanabileceği çok sayıda eğitsel etkinlik ve kullanılmak üzere hazırlanmış şablon örnekleri yer almaktadır. Söz konusu eğitsel etkinliklerin arasında; eşleştirme oyunları, sayı doğrusu, uygulama demeti, çengel bulmaca, resim ile eşleştirme, at koşusu, eşini bul, adam asmaca gibi oyunlar yer almaktadır. LearningApps'ta hem öğrenciler hem öğretmenler içerik oluşturabilmekte ve içerik üzerinde değişiklik yapabilmektedir. Bulmacalar, ses ve video içerikleri yönünden zengin bir altyapıya sahip uygulama sayesinde kullanıcılar

bir konuyu öğrenebilmekte ya da pekiştirme çalışmaları yapabilmektedir. LearningApps'ın eğlenceli oyunlar ve etkinlikler içermesi sayesinde dil öğretimi kolaylaşabilir ve öğretmenler Türkçe derslerinde etkili dil bilgisi ve sözcük çalışmaları yapabilirler. Ayrıca kullanıcının istediği zaman pekiştirme ve tekrar yapılabilmesi uygulamanın avantajları arasında yer almaktadır.

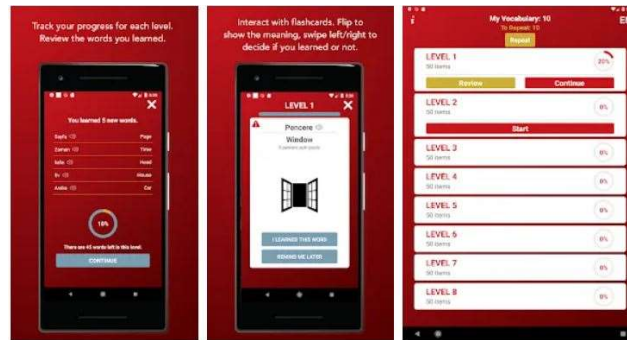


Şekil 5. Learning Apps uygulama görseli

LearningApps uygulamasında her öğretmen kendi sınıfını oluşturup öğrencilerini bu sınıflara ekleyebilir. Yapılan çevrimiçi derslere öğrenciler daha sonra da erişim sağlamak ve bilgileri sonrasında da kullanabilmektedir. Ara yüzü Türkçe olan bu uygulama sayesinde öğrenciler üyeliklerini gerçekleştirebilir ve uygulamayı kullanabilirler (İnal ve Arslanbaş, 2021). Ayrıca LearningApps'ta daha önceden oluşturulan öğrenim modülleri yayınlanabilir ve kullanıcılar öğrenme ihtiyaçlarına göre modüller üzerinde değişiklik yapabilmektedir (Karadağ ve Garip, 2021).

3.4. Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards

Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards uygulaması ile kullanıcılar, bir yandan sözcüklerin günlük hayattaki kullanım alanlarını öğrenirken diğer taraftan sözcüklerin nasıl telaffuz edildiğini dinlemektedirler. İsim, sıfat, fiil gibi farklı türlere ait sözcüklerin yer aldığı uygulama farklı öğrenme seviyelerinden oluşmakta ve kullanıcılar kendi seviyelerine uygun etkinlik seçimi yapabilmektedir.



Şekil 6. Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards uygulama görseli

3.5. Wordwall

Wordwall, internet tabanlı ve yazdırılabilir etkinlikler oluşturmak için hazırlanmış bir Web 2.0 aracıdır. Etkileşimli sınıf ortamlarının oluşturulması sürecinde uygulamadan yararlanılabilir ve ders içi yapılan etkinlikler daha keyifli bir hâle getirilebilir. Uygulamada belirlenen konuya ilişkin öğrencilere ödev verilebilir, hazırlanan uygulama öğretmenler ve öğrencilerle paylaşılabilir. Özellikle dil öğretimi

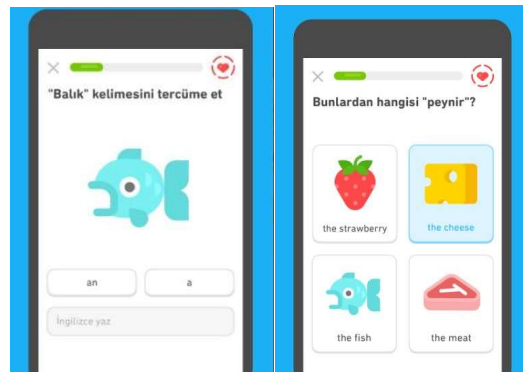
sürecinde belirlenen hedef kazanıma yönelik olarak “köstebek vurmaca, rastgele tekerlek, eşleşmeyi bul, balon patlatma, bulmaca, etiketli çizim, kelime arama, eksik sözcük” gibi başlıklara yönelik etkinlikler tasarlamak mümkündür. Uygulama, zengin içeriği sayesinde öğrencilerin dil öğrenme süreçlerini daha keyifli ve kalıcı hâle getirmektedir.



Şekil 7. Wordwall uygulama görseli

3.6. Duolingo

Duolingo, kullanıcılarına farklı dillerde eğitim alma imkânı sunan dil öğrenme platformudur. İçerisinde Türkçenin de yer aldığı dil öğretim etkinlikleri ile kullanıcılara kademeli bir dil öğretim programı sunan uygulama eğlenceli oyunlar, etkinlik ve yarışmalarla etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Konuşma ve yazma becerilerine yönelik etkinlikler bulunan uygulama ücretsiz olarak kullanılabilir. Sözcük öğretiminde aralıklı tekrar metodu kullanmayı önemseyen bu uygulama, ilk derste öğrenilen bir sözcüğü belli aralıklarla kullanıcıların karşısına çıkarmakta ve bu yolla sözcük öğretiminde kalıcılığı hedeflemektedir. Oyunlaştırma öğelerinin sıkça kullanıldığı bu uygulama ile dilin temel mantığını kavrama, sözcük öğretimi, cümle kurma gibi noktalarda kullanıcılarını eğlenceli bir öğrenme ortamına çekerek dil öğretmek hedeflenmektedir.



Şekil 8. Duolingo uygulama görseli

Dil öğrenmek için her gün alıştırma yapmak gerektiği düşüncesinden yola çıkan uygulama, kullanıcılarına günlük çalışma hedefi belirlemekte ve hedefe ulaşan kullanıcılar puan kazanarak yeni belirlenen derslere devam etmektedirler (Tılıç, 2016). Duolingo'daki derslerde kelimelerin görselleri kullanılarak öğrenmenin kalıcılığı artırılmaktadır. Yine kullanıcıların konuşma becerilerini geliştirmek amacıyla kullanıcılar mikrofonlarını kullanarak konuşma pratikleri yapmakta aynı zamanda dinleme becerisini de kullanarak sözcüklerin doğru telaffuzlarını öğrenebilmektedirler.

3.7.Turkish Alphabet for Students

Turkish Alphabet for Students uygulaması ile kullanıcılara Türk alfabesine ait 29 ses tanıtılmakta ve seslerin nasıl telaffuz edildiği örneklendirilmektedir. Türk alfabesinin incelenmesine yardımcı olan bu uygulama, hem yazılı hem de sözlü talimatlarla kullanıcıyı yönlendirmekte ve özellikle Türkçe öğrenmeye çalışan yabancı öğrenciler için kolaylık sağlamaktadır. Bu uygulama sayesinde öğrenciler temel düzeyde Türkçenin yazılı ve sözlü özelliklerini öğrenme fırsatı yakalamaktadır.



Şekil 9. Turkish Alphabet for Students uygulama görseli

3.8.Mondly

Mondly, kullanıcılarına 33 farklı dili öğretmek amacıyla hizmet veren sanal gerçeklik uygulamaları tabanlı bir dil öğretme platformudur. Günlük yapılan derslerle kullanıcılarına ulaşmayı amaçlayan uygulama, kullanıcılarına öğrenmek istedikleri dili öğrenmeleri için 1000'den fazla dil kombinasyonu sunmaktadır. Kullanıcıların akıcı konuşma becerilerini geliştirmek için 41 gerçek konuşmanın yer aldığı uygulamada, sözcüklerin cümlelerin telaffuzları önemsenmekte ve örneklendirilmektedir. Sözcük hazinesini geliştirme ve telaffuzlarda meydana gelen sorunlara anında dönüt verilmesi uygulamanın avantajları arasında yer almaktadır. Dinleme, konuşma ve okuma etkinlikleri sayesinde seçilen dilin gramer özellikleri, fiil çekim tablolarının öğretiminin hedeflendiği uygulama, kullanıcılarına her gün bir ücretsiz ders takip imkânı sunmaktadır.

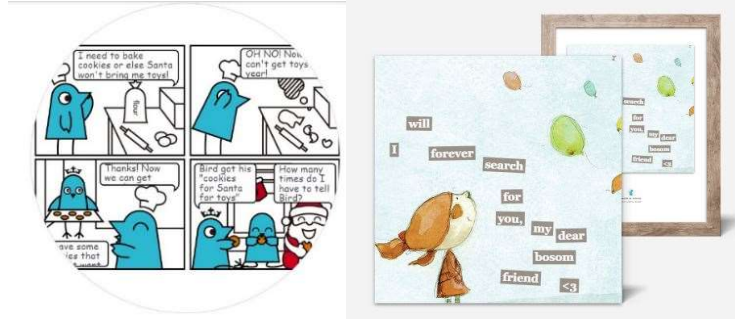


Şekil 10. Mondly uygulama görseli

3.9.Storybird

Storybird, kullanıcıların görsellerden yola çıkarak belli temalara uygun şekilde öykü yazdıkları bir web platformudur. Kullanıcılar görsellerden hareketle oluşturmuş oldukları öyküleri, dijital öykülere dönüştürebilmekte hatta ürünlerini kitap olarak basabilmektedirler. Özellikle yaratıcı düşünme ve

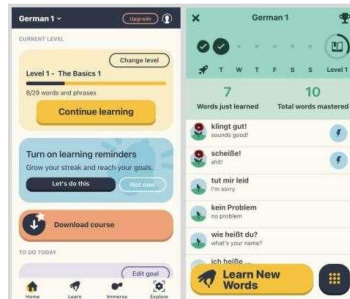
yaratıcı yazma becerisini geliştiren bu uygulama ile yazmak eğlenceli bir aktiviteye dönüşmektedir. Uygulama sayesinde kullanıcıların daha önce yazıp yayımladıkları öykülere erişmeleri, resimli kitap, yazı dizisi, karikatür, kısa öykü ve şiir oluşturmaları mümkündür. Bu uygulama sayesinde öğrencilerin hikâye yazma becerileri takip edilip yazarlık gelişimlerini incelemek mümkündür.



Şekil 11. Storybird uygulama görseli

3.10. Memrise

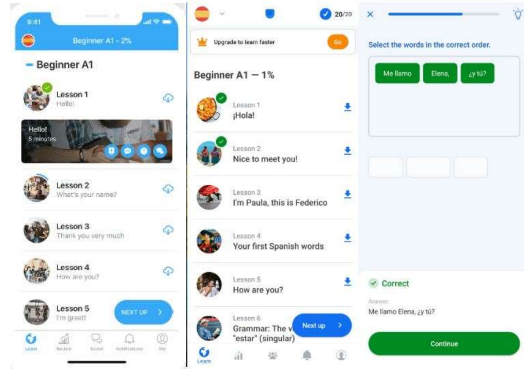
Kolay bir şekilde dil öğretimi hedefleyen uygulamada sözcük öğretimi, telaffuz eğitimi ve dil bilgisi kurallarına ilişkin oyunlaştırılmış testler yer almaktadır. Merkezi Londra'da bulunan dil öğrenme platformu, öğrenmenin etkisini artırmak için kısa ve uzun dönem hafıza tekniklerini kullanmaktadır. Yerli konuşmacı videoları, konuşma alıştırmaları, hedef takibi gibi görevler sayesinde kullanıcılar seviyelerine göre sözcük öğrenme tercihlerinde bulunabilmektedir. Sözcük öğretiminde görsellerin kullanılması da bilginin kalıcılığını olumlu yönde etkilemektedir.



Şekil 12. Memrise uygulama görseli

3.11. Busuu

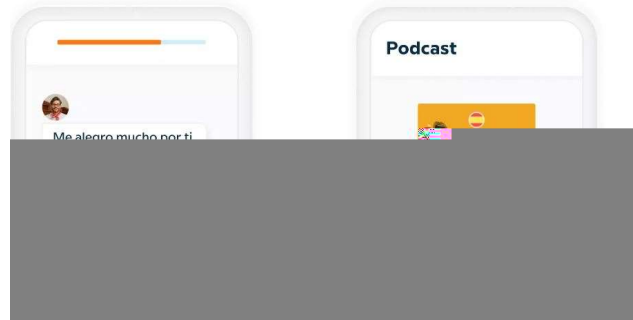
Busuu, dil öğrenimi hedefleyen sosyal ağlar arasında yer almaktadır. Dünya çapında 100 milyondan fazla kullanıcıya içerisinde Türkçe de dahil olmak üzere 12 farklı dil kursu imkânı sunan uygulama, yeni dil öğrenmek isteyenler tarafından sıkça tercih edilmektedir. A1, A2, B1 ve B2 olmak üzere farklı seviyelerden oluşan uygulamanın her seviyesinin içerisinde 25-30 arası ders yer almaktadır. Dersler yiyecekler, seyahat, iş toplantısı gibi ayrı başlıklara ayrılmakta olup uygulamada bu başlıklara ilişkin konuşma, yazma, alıştırma görevleri bulunmaktadır. Uygulamada kullanıcılar birbirleri ile etkileşim kurup birbirlerinin hatalarını düzeltebilmekte aynı zamanda birbirleriyle sohbet edebilmektedirler.



Şekil 13. Busuu uygulama görseli

3.12. Babbel

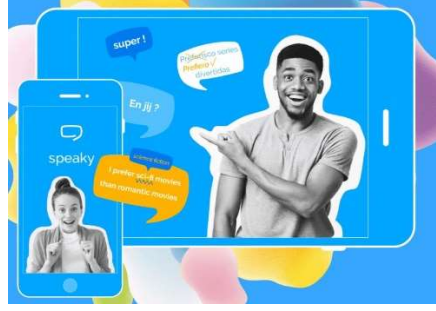
Babbel, kullanıcıların konuşma, okuma ve yazma becerilerini farklı alıştırmalar aracılığıyla geliştirmeyi hedefleyen dil programıdır. 13 farklı dilde hizmet veren programın eğitim dilleri arasında Türkçe de yer almaktadır. İletişim kurma ve anlamı yapılandırma etkinliklerinin yer aldığı uygulama sayesinde kullanıcılar kendi öğrenme hızlarına uygun seviyeleri tercih ederek pratik yapma imkânı bulmaktadırlar. 500 binden fazla kullanıcıya ulaşan uygulamada 15 dakikadan oluşan kısa dersler yer almaktadır. Uygulama aynı zamanda kullanıcılar arası interaktif bir iletişim kurulmasını sağlamak ve doğal iletişim ortamları yaratmaktadır.



Şekil 14. Babbel uygulama görseli

3.13. Speaky

Speaky, dünya çapında milyonlarca dil öğrencisine sahip bir dil öğretim programıdır. Program, dil öğretiminin konuşma becerisi yönüne odaklanmış olmakla beraber ortak ilgi alanı ve hobilere sahip kullanıcıları bir araya getirmektedir. Kullanıcılarına çevrimiçi ortamda anlık konuşma pratiği imkânı sağlayan Speaky uygulamasına 180 farklı ülkeden kullanıcı kayıtlıdır.



Şekil 15. Speaky uygulama görseli

3.14. Rosetta Stone

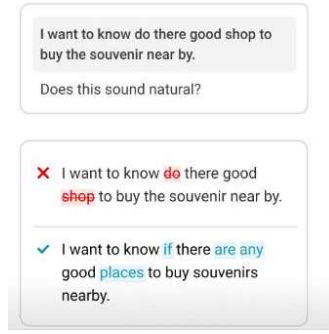
Rosetta Stone, sözcük öğretimi, konuşma, yazma, telaffuz ve dil bilgisi eğitimine dayalı dil öğretim programıdır. Kullanıcılar dil öğrenmeye sıfırdan başlayabilir ya da mevcut dil seviyelerini ilerletmek amacıyla uygulamadan yararlanabilirler. Yaklaşık 250 saatlik bir eğitimden oluşan uygulama, dil öğretiminde içgüdüsel öğrenme metodundan yararlanmaktadır. Uygulama ayrıca konuşma analiz sistemi kullanmakta ve kullanıcıların telaffuzlarını puanlamaktadır. Her üniteye tanışma, iş-okul, alışveriş, gezi, sosyal hayat vb. temalarına uygun iletişim pratikleri yer almaktadır.



Şekil 16. Rosetta Stone uygulama görseli

3.15. HiNative

HiNative, aralarında Türkçe'nin de yer aldığı 15 dilin öğrenilmesine yönelik hazırlanmış bir dil öğrenme platformudur. Kullanıcılarını öğrenmek istediği dili, ana dili olarak konuşan gerçek kişiler ile buluşturan uygulama sayesinde kullanıcılar tüm dünyadan insanlar ile iletişime geçebilir, onlarla sohbet etme imkânı bulabilirler. Kullanıcılar bu uygulama ile aynı zamanda telaffuzlarını kontrol etmekte ve geri dönütler almaktadır. Aynı zamanda uygulama, makale ya da iş için kullanılan belgelerin uygun bir şekilde düzeltilmesi, farklı durumlar için doğru ifadelerin seçimine olanak sağlamaktadır. Uygulama, yazım ve telaffuz hatalarının belirlenip giderilmesi noktasında özellikle TOEFL, IELTS gibi sınavlara hazırlanan öğrenciler tarafından kullanılmaktadır.



Şekil 17. HiNative uygulama görseli

4. Tartışma ve Sonuç

Gelişen ve hızla ilerleyen teknoloji, eğitim-öğretim sürecini etkileyerek öğretmen, öğrenci ve sınıf ortamı kavramlarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Teknolojinin eğitim sürecine taşınması ile birlikte geçmişten günümüze süregelen dinamikler olumlu yönde etkilenecek eğitim-teknoloji arasındaki ilişkiye bakış değişmiş (Halverson & Shapiro, 2012) ve kavramlara yeni roller atamıştır. Nitekim Prensky (2001) de farklılaşan bu rollere dikkat çekerek 21. yüzyılın son on yılında yetişen yeni neslin bilgiyi alma, işleme ve öğrenme noktalarında öncekilerden farklı olduğunu belirterek onları “dijital yerli (digital native)” olarak adlandırmaktadır. Dijital araçların kullanımı dijital yerlilerin yaşamlarında önemli bir yere sahip olduğundan okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesinde dijital tabanlı öğrenme araçlarından yararlanılmasının öğrencilerin okul başarılarını ve motivasyonlarını artırdığı gözlemlenmiştir (Conole & Alevizou, 2010). Bu bağlamda Web 2.0 araçları, bünyesinde barındırmış olduğu farklı uygulama ve yazılımlar sayesinde kullanıcılarına pek çok kolaylık sunarak (Khan, 2001), öğretim sürecini desteklemekte ve zenginleştirmektedir (Donmuş Kaya, 2022). Söz konusu durum eğitim süreci açısından düşünüldüğünde farklı amaçlarla oluşturulan internet uygulamaları aracılığıyla öğrenciler; online sınıflara katılabilir, çevrimiçi toplantı araçlarını kullanarak interaktif toplantılara katılabilir ya da düzenleyebilir, ödev ve sunumlarında kullanmak üzere sunum ve kelime bulutu programlarını kullanabilir, yine oluşturacakları içeriğe uygun olarak kavram haritaları ve çizim aracı programlarını kullanabilir, oluşturdukları belge ve dosyaları depolayabilir ya da arkadaşlarıyla paylaşabilirler. Oldukça kapsamlı bir kullanım alanına sahip olan Web 2.0 araçları sayesinde öğrenciler yeni bir dil öğrenebilmekte, dil öğrenme ortamlarını zenginleştirmekte (Wang & Vasquez, 2012) aynı zamanda temel dil becerilerini daha iyi seviyelere çıkarabilmektedir.

Yeni nesil Web 2.0 teknolojileri öğrencilerin de yardımına yetişmekte (Munoz & Towner, 2009) ve onlara katılım, iş birliği ve sosyal etkileşime dayalı öğrenme ortamları sunmaktadır (Faizi, 2018). Robotik kodlama, e-kitap, logo ve poster yapım, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sanal gezi, online quiz, sanal sınıf gibi bir çok web aracı sınıf ortamlarında öğretmen ve öğrenciler tarafından öğretim ve değerlendirme gibi amaçlarla kullanılmaktadır (Yaşar Sağlık ve Yıldız, 2021). Her yerden ve her zaman erişilebilir, kolay internet ve mobil uygulamalar bir yandan mevcut eğitimin kalitesini artırarak etki gücünü genişletirken (McLoughlin & Lee, 2007); diğer yandan eğitim maliyetlerini azaltarak esnek ve sosyal öğrenme ortamlarına zemin hazırlamaktadır (Grosbeck, 2009). Öğrenciler Web 2.0 uygulamaları sayesinde kendi oluşturmuş oldukları öğrenme ürünlerini değerlendirip kontrol sağlayabilir (Bonk, 2009; Franklin & Van Har Melen, 2007); grup hâlinde çalışmalar yapabilir (Conole & Alevizou, 2010); çoklu duyu organlarından yararlanarak içerik oluşturabilirler. Web 2.0 araçları kullanıcılara bir yandan hedef dildeki içeriğe ulaşım imkânı sağlarken bir yandan da kültürel gelişim düzeyi ne olursa olsun

çeşitli dil becerilerinin kullanımı için kullanıcılara etkili dil öğrenme ortamları için ortam hazırlar (Kuznetsova & Soomro, 2019). Web 2.0 teknolojisine dil becerileri açısından bakıldığında öğrenme ortamlarında: animasyon, anket, artırılmış gerçeklik, kavram haritası, hikâye oluşturma ve değerlendirme araçlarından yararlanıldığı görülmektedir. Bu noktada Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de Web 2.0 araçları sıkça kullanılmakta (Temizyürek ve Ünlü, 2015; Turhan ve Baş, 2017; Baş ve Yıldırım, 2018; Batıbay ve Filiz, 2019; Göker ve Bekir, 2019; Alan ve Biçer, 2020; Birinci, 2020) ve uygulamalar sayesinde öğrencilerin temel dil becerileri desteklenmektedir.

Bu çalışmada dil öğrenmek isteyen öğrencilerin yararlanabileceği hem web hem de mobil uygulaması olan araçlar ele alınarak tanıtılmıştır. Voki, Padlet, Learning Apps, Learn Turkish Words and Verbs with Flashcards, Wordwall, Dualingo, Turkish Alphabet for Students, Mondly, Storybird, Memrise, Busuu, Babbel, Speaky, Rosetta Stone, HiNative dil öğrenmek isteyen kullanıcıların yararlanabileceği Web 2.0 araçları arasında yer almaktadır. Söz konusu uygulamalar farklı yönleri ile ön plana çıkmakta ve öğrencilerin çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Bu sayede öğrenciler hazır öğrenme şablonlarını kullanarak ya da özgürce kendi içeriklerini tasarlayarak dil öğrenme süreçlerini verimli hâle getirirken aynı zamanda öğretmenler de bu uygulamalardan yararlanarak işlevsel öğrenme ortamları hazırlamaktadır. Nitekim Demir'in (2014) de belirttiği üzere uzaktan eğitim araçları, kullanıcılara "bireysellik, esneklik, bağımsızlık ve etkileşim" imkânları sunarak sürece farklı bir boyut kazandırırken aynı zamanda içerik oluşturma, ölçme-değerlendirme yapma ve sanal sınıf oluşturma gibi aşamalarda da kullanıcılara alternatifler sunmaktadır. Çıldır ve Koçak'ın (2022) yapmış olduğu arařtırmada Padlet, Learning Apps, Voki ve Kahoot uygulamalarının yabancı dil öğretim sürecine nasıl katkısı sunduğunu ele almış ve öğrenci görüşlerine başvurmuşlardır. Dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerine yönelik ele alınan uygulamaların öğrenme sürecini eğlenceli hâle getirdiği, öğrencilere anında dönüt alma imkânı sunduğu, öğrencilerin bireysel öğrenmelerini kolaylaştırdığı, öğrencileri zamandan ve mekândan bağımsız kıldığı tespit edilmiştir. Baş ve Yıldırım (2018) da arařtırmalarında öğrencilerin Padlet, Pixton ve Voki adlı Web 2.0 araçlarına yönelik görüşlerini ele almış işbirlikçi ve etkileşimli sınıf ortamı oluşturma, konuşma ve dinleme becerilerini iyileştirme başlıklarına yönelik olarak olumlu dönütler sağlamışlardır. Dijital pano olarak bilinen Padlet uygulaması da kullanıcılara video, fotoğraf, resim, pdf yüklemeye imkân tanıyan ve sıkça tercih edilen Web 2.0 araçlarından. Yapılan arařtırmalarda da Padlet'in işbirlikçi sınıf ortamı oluşturulması (Fuchs, 2014), farklı dil öğrenme yöntem ve tekniklerinin senkron ve asenkron şekilde kullanılmasına imkân tanınması (Başkaya ve Tursunoviç, 2017) uygulamanın avantajları olarak görülmektedir. Chakowa (2018) ise arařtırmasında öğrencilerin dil öğrenme becerilerinin çevrimiçi yollarla nasıl geliştirilebileceğini ele almıştır. Süreci içerisinde kullanılan Web 2.0 araçlarına yönelik olarak öğrenciler Storybird uygulamasının sözcük hazinesini zenginleştirdiğini ve yeni öğrenilen sözcükleri yaratıcı bir şekilde kullanmaya fırsat sunduğu için kalıcılığı da artırdığını, Padlet uygulamasının kullanımının oldukça kolay olduğuna dikkat çekerken Voki uygulamasının ise eğlenceli fakat kullanımın biraz zor olduğu yönünde görüş belirtmişlerdir. Yine ilgili alan yazında yapılan arařtırmalarda Mondly (Christoforou, Xerou & Sophocleous, 2019; Tenekeci, 2020; Şimşek, 2023), Storybird (Giacomini, 2015; Benzer ve Karadağ, 2019; Kazazoğlu ve Bilir, 2021), Memrise (Kuşçu, 2019; Esmaili & Shahrokhi, 2020; Yalçın, 2020), Busuu (Rosell-Aguilar, 2018; Taylan, 2018; Alyaz ve Uçar, 2019; AlDakhil & AlFadda, 2022), Babbel (Lotherington, 2018; Tenekeci, 2020; Çetin ve Kılıçkaya, 2022), Rosetta Stone (Aslan, 2013; Demir ve Korkmaz, 2013; Work, 2014; Whitehill & Movellan, 2017) uygulamaları dil öğrenen bireylere tanıtılarak dil öğrenme sürecindeki etkileri incelenmiştir.

Bu noktada tek düze sınıf ortamı yerine eğlenceli ve etkileşimli sınıf ortamları oluşturmak, öğrencilerin farklı duyularını harekete geçirip dil öğrenme sürecinde dikkatlerini diri tutmak, dinleme, konuşma,

okuma ve yazma becerilerine yönelik teknolojik altyapısı olan etkinlikler hazırlamak, öğrencilerin pratik yapmalarını sağlayarak onlara telaffuz eğitimi vermek, bilginin kalıcılığını artırmak, tartışma ve iş birliğine dayalı etkinliklerle edinilen bilgiyi günlük hayatla ilişkilendirmek amacıyla dil öğrenme ve öğretme sürecinde Web 2.0 araçlarından yararlanmak yerinde olacaktır.

Kaynakça

- Ajjan, H. & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 71-80.
- Aktaş, T. (2005). Yabancı dil öğretiminde iletişimsel yeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1(1), 89-100.
- Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgül, M. (2017). Web 2.0 Eğitimine yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: Katılımcı görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.
- Alyaz, Y. ve Uçar, T. (2019). Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri. *Journal of International Social Research*, 12(63).
- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0?: Ideas, technologies and implications for education*. *JISC Technology and Standards Watch*. 1(1), 1-64.
- Aslan, E. (2013). Fransızca Öğretim Yazılımlarına Genel Bir Bakış. *Electronic Turkish Studies*, 8(10).
- Baş, B., Yıldırım, T. (2018). Yabancılar Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(3), 827-839.
- Başkaya, K. ve Tursunovic, M. (2017). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde işbirlikli öğrenme ve padlet. *Aydın Tömer Dil Dergisi*, 2(2), 79-96.
- Batıbay, E. F. ve Filiz, M. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047.
- Benzer, A. ve Karadağ, K. (2019). The Effect of The Storybird Application on 5th Grade Students'creative Writing Skills and Attitudes Towards Writing. *International Journal of Language Academy*, 7(1).
- Birinci, F. G. (2020). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan bilişim teknolojileri üzerine bir inceleme. *Sakarya University Journal of Education*, 10(2), 350-371.
- Bonk, C. J. (2009). The world is open: How web technology is revolutionizing education. In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*, 3371-3380. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Bryant, T. (2006). Social software in academia. *Educause Quarterly*, 29(2), 61-64.
- Byrne, R. (2009). The effect of Web 2.0 on teaching and learning. *Teacher Librarian*, 37(2), 50-53.
- Chakowa, J. (2018). Enhancing Beginners' Second Language Learning through an Informal Online Environment. *Journal of Educators Online*, 15(1).
- Christoforou, M., Xerou, E., & Papadima-Sophocleous, S. (2019). Integrating a virtual reality application to simulate situated learning experiences in a foreign language course. *Call and Complexity—short papers from Eurocall*, Research Publishing, 82-87.
- Collis, B. & Moonen, J. (2008). Web 2.0 tools and processes in higher education: Quality perspectives. *Educational Media International*, 45(2), 93-106.
- Conole, G. & Alevizou, P. (2010). A literature review of the use of Web 2.0 tools in Higher Education. A report commissioned by the Higher Education Academy.

- Corbin, J. & Strauss, A. (2008). Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory. Thousand Oaks: Sage.
- Crook, C., Cummings, J., Fisher, T., Graber, R., Harrison, C., Lewin, C., et al. (2008). Web 2.0 technologies for learning: the current landscap -opportunities, challenges and tensions. A Report Becta.
- Çetin, K. ve Kılıçkaya, F. (2022). Yabancı dil öğretimine dönük mobil uygulamalar (E. Şimşek ve A.B. Üstün) Yabancı Dil Öğretiminde Teknoloji Uygulamaları içinde (103-126).Nobel Yayıncılık.
- Çıldır, M. ve Koçak, M. (2022). Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil almanca dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşleri. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 52-88.
- Demir, E. (2014). Uzaktan eğitime genel bir bakış. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (39), 203-212.
- Demir, S. ve Korkmaz, G. (2013). Yabancı Dil Öğrenme Yazılımlarının Öğrencilerin Dinlemeve Konuşma Becerilerine Etkisi: Rosetta Stone Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(45), 35-51.
- Donmuş Kaya, V. (2022). Kalabalığın Bilgeliği Web 2.0 Teknolojileri ve Eğitim. (V. Batdı ve Z. A. Yılmaz Ed.) Eğitimde Teknoloji Destekli Yeni Yönelimler içinde (95-121). Anı Yayıncılık.
- Duffy, P. & Bruns, A. (2006). The use of blogs, wikis and RSS in education: A conversation of possibilities. In Proceedings Online Learning and Teaching Conference, 31-38, Brisbane.
- Elmas, R. ve Geban, Ö. (2012). Web 2.0 tools for 21st century teachers. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254.
- Esmaeili, Z. & Shahrokhi, M. (2020). The Impact of Memrise Application on Iranian EFL Learners' Collocation Learning and Retention. *International Journal of Language Education*, 4(2), 221-233.
- Faboya, O. T. & Adamu, B. J. (2017). Integrating web 2.0 tools into teaching and learning process through mobile device technology in Nigerian schools: Current status and future directions. *International Journal of Education and Research*, 5(5), 113-124.
- Faizi, R. (2018). Teachers' perceptions towards using Web 2.0 in language learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1219-1230.
- Franklin, T. & Harmelen, M. V. (2007). Web 2.0 for content for learning and teaching in higher education. Bristol: JISC.
- Fuchs, B. (2014). The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement. Library Faculty and Staff Publications, University of Kentucky UKnowledge, Kentucky, 7-8.
- Fuchs, B. (2014). The writing is on the wall: using Padlet for whole-class engagement. *LOEX Quarterly*, 40(4), 7.
- Giacomini, L. (2015). Teaching Techniques: Using" Storybird" in Young Learners' Creative Writing Class. In *English Teaching Forum*. 53 (4), 35-37.
- Göker, M. ve İnce, B. (2019). Web 2.0 araçlarının yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanımı ve akademik başarıya etkisi. *Turkophone*, 6(1), 12-22.
- Grosbeck, G. (2009). To use or not to use Web 2.0 in higher education?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1 (1), 478-482.
- Halverson, R. & Shapiro, R. B. (2012). Technologies for education and technologies for learners: How information technologies are (and should be) changing schools. WCER Working Paper No. 2012-6.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarından Haberdarlığı, Kullanım Sıklıkları ve Amaçlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *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.

- Jacksi, K. & Abass, S. M. (2019). Development history of the world wide web. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(9), 75-79.
- Karadağ, B. F., Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde Web 2.0 uygulaması olarak Learningapps' in kullanımı. *Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4(1), 21-40.
- Kazazoglu, S. ve Bilir, S. (2021). Digital Storytelling in L2 Writing: The Effectiveness of Storybird Web 2.0 Tool. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 20(2), 44-50.
- Kuşçu, E. (2019). Applications for Mobile Assisted French Learning: Duolingo and Memrise. *International Journal of Language Academy*, 7(4).
- Kuznetsova, N. & Soomro, K. A. (2019). Students' out of class Web 2.0 practices in foreign language learning. *Journal of Education and Educational Development*, 6(1), 78-94.
- Langset, I. D., Jacobsen, D. Y., & Haugsbakken, H. (2018). Digital professional development: towards a collaborative learning approach for taking higher education into the digitalized age. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 13(1), 24-39.
- Lee, M. J. & McLoughlin, C. (2007). Teaching and learning in the Web 2.0 era: Empowering students through learner-generated content. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 4 (10), 21-34.
- Lotherington, H. (2018). How Mobile Are Top-Rated Mobile Language Learning Apps?. 14th International Conference Mobile Learning 2018, (pp. 121-128). Canada.
- Magnuson, M. L. (2013). Web 2.0 and information literacy instruction: Aligning technology with ACRL standards. *The Journal of Academic Librarianship*, 39(3), 244-251.
- McLoughlin, C. & Lee, M. J. (2010). Personalised and self regulated learning in the Web 2.0 era: International exemplars of innovative pedagogy using social software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1).
- Miller, P. (2005). Web 2.0: Building the new library. *Ariadne*, 45(30), 10.
- Munoz, C. & Towner, T. (2009). Opening Facebook: How to use facebook in the college classroom, proceedings of society for information. *Technology & Teacher Education International Conference*, 2623-2627. Chesapeake, VA: AACE.
- Nath, K., Iswary, R. (2015). What comes after Web 3.0? Web 4.0 and the Future. In *Proceedings of the International Conference and Communication System (I3CS'15)*. 337, p.341.
- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & strategies*, (1), 17.
- Premsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. NCB University Press, 9(5), 1-6.
- Richards, R. (2010). Digital citizenship and web 2.0 tools. *Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 516-522.
- Rosell-Aguilar, F. (2018). Autonomous language learning through a mobile application: a user evaluation of the busuu app. *Computer Assisted Language Learning*, 31(8), 854-881.
- Sağlık, Z. Y. ve Yıldız, M. (2021). Türkiye'de dil öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik yapılan çalışmaların sistematik incelemesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 418-442.
- Sykes, J. M. & Thorne, S. L. (2008). Web 2.0, synthetic immersive environments, and mobile resources for language education. *Calico Journal*, 25(3), 528-546.
- Şimşek, B. (2023). Dil Öğretiminde Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Kullanımı. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (Teke) Dergisi*, 12(2), 816-836.
- Taylan, U. (2018). VoScreen online foreign language learning environment. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 1(1), 60-69.

- Temizyürek, F. ve Ünlü, O. N. (2015). Dil öğretiminde teknolojinin materyal olarak kullanımına bir örnek: "flipped classroom". *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 4(1), 64 - 72.
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe Öğretiminde Web Uygulamaları ve Mobil Uygulamalar ile Bunların Öğretmenlerce Bilinirliđi. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.
- Tılıç, G. (2016). Yabancı Dil Öğreniminde Kullanılan Etkileşimli Mobil Uygulamalar: Duolingo Örneđi. *Eğitim ve Öğretim Arařtırmaları Dergisi*. 5 (34), 303-313.
- Tu, C. H., Blocher, M. & Ntoruru, J. (2008). Integrate Web 2.0 technology to facilitate online professional community: EMI special editing experiences. *Educational Media International*, 45(4), 335-341.
- Turhan, O. ve Baş, B. (2017). Yabancılar Türkçe öğretiminde yazma becerisine yönelik Web 2.0 araçları: poll everywhere örneđi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 1233-1248.
- Wach, E. & Ward, R. (2013). Learning about qualitative document analysis. *Ids Practice Paper In Brief*. 1-9.
- Wang, S. & Vasquez, C. (2012). Web 2.0 and second language learning: What does the research tell us? . *Calico Journal*, 29(3), 412 - 430.
- Wheeler, S. & Wheeler, D. (2009). Using wikis to promote quality learning in teacher training. *Learning, Media and Technology*, 34(1), 1-10.
- Whitehill, J. & Movellan, J. (2017). Approximately optimal teaching of approximately optimal learners. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 11(2), 152-164.
- Work, N. (2014). Rosetta Stone: Compatible with Proficiency-Oriented Language Instruction and Blended Learning. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 10(1), 35-52.
- Yalçın, C. (2020). Yabancı Dil Olarak Almanca Öğreniminde Web 2.0 Araçlarının Kullanımı. *International Journal of Language Academy*, 8(3).
- Yalçın, C. (2020). Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı. *International Journal of Language Academy*, 33(33), 344-357.
- Yazar, İ. (2019). Türkçe öğretiminde ve temel dil becerilerinin kazanımında dijital teknoloji uygulamalarının yeri ve önemi. *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 12(64), 613-623.
- Yılmaz, N., Biçer N. ve Alan, Y. (2022). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan web 2.0 araçlarına yönelik öğretici görüşleri. *Avrasya Dil Eğitimi ve Arařtırmaları Dergisi*, 6(2), 26-44.
- Zarrin, J., Wen Phang, H., Babu Saheer, L., & Zarrin, B. (2021). Blockchain for decentralization of internet: prospects, trends, and challenges. *Cluster Computing*, 24(4), 2841-2866.

İnternet Kaynakları

- <https://www.voki.com/site/create>. Erişim tarihi: 25.05.2023
- <https://apps.microsoft.com/store/detail/padlet/9MTWD1KMH48?hl=en-us&gl=us>. Erişim tarihi: 25.05.2023
- <https://egitimcantasi.com/egitim-teknolojileri/learningapps/>. Erişim tarihi: 27.05.2023
- https://download.cnet.com/Learn-Turkish-Words-and-Verbs-with-Flashcards/3000-20414_4-77938049.html. Erişim tarihi: 27.05.2023
- <https://etwinningonline.eba.gov.tr/lesson/web-2-0-araclari-nedir/>. Erişim tarihi: 27.05.2023
- <https://wordwall.net/tr/about/template/random-wheel>. Erişim tarihi: 27.05.2023
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=tr&gl=US>. Erişim tarihi: 25.05.2023
- https://play.google.com/store/apps/details?id=turkish.alphabet.harfler&hl=en_US&gl=US. Erişim tarihi: 25.05.2023

<https://tr.mondly.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://storybird.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://www.memrise.com/languages/learn-turkish>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://www.busuu.com/tr>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://www.babbel.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://www.speaky.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://tr.rosettastone.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://tr.hinative.com/>. Eriřim tarihi: 12.05.2023

<https://bilgibilimi.net/web-1-0-web-2-0-web-3-0-nedir/>. Eriřim tarihi: 04.04.2023