



ISSN 1304-8120 | e-ISSN 2149-2786

Araştırma Makalesi * Research Article

Yazma Becerisinin Geliştirilmesinde Dijital Dönüşüm Çağı: Web 2.0 ve Yapay Zekâ Araçları

The Age of Digital Transformation in The Development of Writing Skills: Web 2.0 and Artificial Intelligence Tools

Yelda KÖKÇÜ

Dr. Öğr. Üyesi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Elazığ/Türkiye
ykokcu@firat.edu.tr
Orcid ID: 0000-0003-1232-5235

Yağmur İPEK

Yüksek Lisans Öğrencisi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü,
Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Elazığ/Türkiye
yagmuripek82@gmail.com
Orcid ID: 0009-0004-0751-233X

Öz: Teknolojinin gelişmesiyle birlikte son yıllarda web 2.0 ve yapay zekâ gibi teknolojik alt yapı araçlar ortaya çıkmış öncesinde kullanılan web 1.0 araçları dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşümle birlikte birçok dijital araç sağlık, eğlence, endüstri gibi alanların yanında eğitimde de kullanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda çalışmanın amacı, yazma becerisinin geliştirilmesinde kullanılabilir web 2.0 ve yapay zekâ araçlarını belirlemektir. Bu amacı gerçekleştirmek için nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. Veriler ise betimsel analiz ile çözümlenmiştir. Google Akademik, DergiPark, EBSCO, YÖK Ulusal Tez Merkezi, ULAKBİM gibi veri tabanları taranarak alan yazında yer alan çalışmalardan, alan yazın kitaplarından, internet kaynaklarından ve araştırmacıların konu kapsamında katıldığı konferanslardan/eğitimlerden yararlanılarak araçlar, 28.02.2024-01.06.2024 zaman aralığında belirlenerek başlıklar altında sunulmuştur. Çalışma sonucunda yazma becerisini geliştirmek için dijital öykü oluşturmada StoryJumper, Storyboard That, Storybird, My Storybook; e-kitap hazırlamada Book Creator, Minibook, WriteReader, Wattpadd; e-dergi hazırlamada Calameo, FlipHTML5; çizgi roman oluşturmada Pixton, karikatür oluşturmada Comics Panel Creator, ToonyTool; blog oluşturmada Blogger; diğer bir web 2.0 aracı olarak da Padlet belirlenmiştir. Bununla birlikte içerik oluşturmada Writerly.AI, Rytr, Eskritör.AI, Fliki.AI, Bearly; dilbilgisi hatalarını düzeltmek için Grammarly, Hemingway Editor; chat-sohbet amaçlı Character.AI ve ChatGPT yapay zekâ araçları tespit edilmiş ve araçlar görsellerle desteklenerek açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yazma becerisi, dijital dönüşüm çağı, web 2.0, yapay zekâ.

Abstract: With the development of technology, tools with technological infrastructure such as web 2.0 and artificial intelligence have emerged in recent years, and the previously used web 1.0 tools have been transformed. With this transformation, many digital tools have started to be used in education as well as in fields such as health, entertainment and industry. In this context, the aim of this study is to identify web 2.0 and artificial intelligence tools that can be used in the development of writing skills. Document analysis, one of the

Geliş Tarihi:28.08.2024

Kabul Tarihi:21.04.2025

Yayın Tarihi:31.08.2025

Atıf: Kökçü, Y. & İpek, Y. (2025). Yazma becerisinin geliştirilmesinde dijital dönüşüm çağı: web 2.0 ve yapay zekâ araçları. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 705-722. Doi: 10.33437/ksusbd.1539909

qualitative research methods, was used to realize this purpose. The data were analyzed with descriptive analysis. By scanning databases such as Google Scholar, DergiPark, EBSCO, YÖK National Thesis Center, ULAKBİM, studies in the literature, literature books, internet resources and conferences/trainings attended by researchers within the scope of this subject, the tools were determined in the time interval of 28.02.2024-01.06.2024 and presented under headings. As a result of the study, StoryJumper, Storyboard That, Storybird, My Storybook for digital story creation; Book Creator, Minibook, WriteReader, Wattpadd for e-book creation; Calameo, FlipHTML5 for e-magazine creation; Pixton for comic book creation; Comics Panel Creator, ToonyTool for cartoon creation; Blogger for blog creation; and Padlet as another web 2.0 tool were determined. In addition, Writerly.AI, Rytr, Eskritor.AI, Fliki.AI, Bearly for content creation; Grammarly, Hemingway Editor for correcting grammar mistakes; Character.AI and ChatGPT for chat-chat purposes were identified and some tools were explained by supporting them with visuals.

Keywords: Writing skills, digital transformation age, web 2.0, artificial intelligence.

GİRİŞ

Düşünme ve ifade etme becerisi, bireyi diğer canlılardan ayıran temel özelliklerdir. Duygu, düşünce ve isteklerini aktarma ihtiyacı hisseden birey, konuşma ve yazma becerisine başvurur. Bilindiği üzere bu iki beceri alanı Türkçe öğretiminde “anlatma becerileri” olarak adlandırılmaktadır. Konuşma becerisi doğuştan gelir birey daha doğmadan zihninde kodlar oluşur (Demir Atalay, 2022) ve bu kodlar doğum sonrasında geliştirilerek kullanılır. Yazma ise daha çok okullarda, formal eğitimle kazanılır. Üretime dayalı dil becerileri arasında yer alan yazma, konuşmaya göre daha yavaş, zor ve karmaşık bir beceridir (Chung & Patel, 2015; Erbasan, 2023; Göçer, 2023; Güneş, 2021). Bu becerinin geliştirilmesi için süreç odaklı bir yaklaşım benimsenmelidir. Etkili bir şekilde planlanan bu süreçte öğrenci, yazma becerisi ile birlikte bilişsel becerilerini de geliştirecektir. Çünkü yazma, dil öğretiminde önemli bir yerde olup bireylerin dil ve zihinsel gelişimine doğrudan katkı sağlar. Yazma sırasında düşünceler; sıralama, sınıflama, düzenleme gibi birçok zihinsel işlemde geçer ve mantıksal bir bütünlük oluşturulmaya çalışılır (Güneş, 2021). Bu da yazmanın sadece fiziksel bir süreçten ibaret olmadığını ve çeşitli yöntemler kullanılarak geliştirilmeye açık bir beceri alanı olduğunu gösterir.

Yapılandırmacı yaklaşımla birlikte öğrencilerin aktif olduğu, çoklu ortam araçlarının kullanıldığı, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrendikleri sınıf ortamları oluşturulmaya çalışılmıştır. Böylece öğrenci, bu ortamın bir parçası olduğu için kendini özgür ve değerli hissetmekte (Maden, 2013) ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşmektedir. Bununla birlikte eğitimde teknolojinin kullanılmasıyla öğrenme süreci daha kalıcı ve verimli bir hâl almaktadır Teknolojiyle eğitim ortamlarının birleşmesi “çoklu ortamı” meydana getirir (Gökçe, 2021). Söz konusu ortamlarda ses, video, animasyon, fotoğraf vb. kullanılarak birçok duyuyu harekete geçiren materyaller oluşturulabilir. Bu yolla oluşturulan materyaller, bireysel farklılıklara hitap ederek çoklu zekâ ortamının oluşmasını sağlar. Yazma becerisi ile ilişkili olarak değerlendirilebilecek “dijital öykü, blog, web sitesi, e-kitap” gibi materyaller de çoklu ortamlarda sıkça kullanılmakta ve eğitim sürecini kolaylaştırmaktadır.

İnternetin ilk dönemlerinde kullanıcılar, pasif alıcı olarak bilgiye erişirken günümüzde internet ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte pasif alıcı olmaktan çıkıp içerik üreten ve paylaşan etkin bir kitle hâline gelmiştir. Dijital dünya, hızla evrilen teknolojiyle birlikte karmaşık ve etkileyici bir yapıya dönüşmüş olup bu dönüşümün en belirgin örneklerinden biri web 2.0’ın ortaya çıkışıdır. Web 2.0 ilk defa Tim O’Reilly tarafından ortaya atılan bir kavramdır (O’ Reilly, 2007). Öncesinde kullanılan Tim Berners-Lee tarafından icat edilen web 1.0 ise internetin ilk evresi olup “statik web” olarak adlandırılmaktadır (Jacksi & Abass, 2019). 1990’ların ortalarından 2000’lerin başlarına kadar olan dönemde kullanıcılar sadece bilgiyi alıp tüketmiştir. Tek yönlü iletişimin olduğu bu zaman diliminde içerik oluşturma amacı yoktur. Kullanıcılar bu web ağını sadece bilgi edinmek için kullanmıştır (Ersöz, 2020; Kapan ve Üncel, 2020).

Şekil 1. Web 1.0 ve web 2.0 iletişim ortamları (Dinçer, 2020)



Web 1.0 kullanıcılara tek yönlü bir iletişim ortamı sunarken web 2.0 kullanıcıların etkileşim içinde olduğu, geleneksel web sitelerinin aksine kullanıcılara aktif bir deneyim sunarak onlara sosyal aktiviteler oluşturma ve iletişim kurma olanağı sağlamaktadır (Jacksi & Abass, 2019). Böylece bilgiyi alan, üreten, tartışan, paylaşan kısacası tüm süreçte rol oynayan (Yazar, 2019) yaratıcılığı ve iş birliği çalışma becerisi gelişmiş bireyler yetiştirmek kolaylaşır (Yaşar Sağlık ve Yıldız, 2021). Süreçte kullanıcılar sürece dâhil olarak içerik üretilip özelleştirebilmekte ve içeriği denetleyebilmektedir. Bu yüzden web 2.0, kullanıcı merkezli ve yüksek etkileşimli okuma-yazma web ağı olarak da bilinir (Ersöz, 2020). Bu araçlar eğlenceli sınıf ortamı oluşturma, akran öğretimini destekleme ve kalıcı öğrenmeler sağlama noktalarında kullanıcılara kolaylık sağlayarak (Mete ve Batıbay, 2019) eğitim ortamlarında kullanılabilirliği artırmaktadır.

Hızla gelişen yapay zekâ teknolojileri, algoritmaların ve bilgisayar sistemlerinin insan zekâsına benzer işlevleri gerçekleştirebilmesine olanak tanır. İlk olarak 1950'li yıllarda Alan Turing "Makineler Düşünebilir mi?" şeklinde bir soru sormuş ve makine kavramı ortaya çıkmıştır. Dartmouth Konferansı'nda John McCarthy ve arkadaşları yapay zekâ kavramını dile getirip ilk kez kullanmışlardır (Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi, 2024). Endüstri, tarım, sağlık, sesli asistanlar, online sohbet, iletişim, yazılım geliştirme gibi alanlarda kullanılan yapay zekâ teknolojileri eğitimde de kullanılmaya başlanmıştır (Arslan, 2020; İşler ve Kılıç, 2021). İnsan zekâsının bilgisayar yoluyla taklit edilip hayatın farklı alanlarında ürünler oluşturan yapay zekâ, içerisindeki sinir ağlarıyla mevcut verilerden hareketle daha önce karşılaşılmamış sorunlara çözümler üretebilmektedir (Atasoy, 2012). Bunlara rağmen yapay zekâ, insan zekâsıyla kıyaslandığında insan zekâsının sınırlarının daha geniş olduğu görülür. Adalı (2017) insan zekâsı ve yapay zekâyı aşağıdaki gibi karşılaştırmıştır:

Tablo 1. İnsan zekâsı ile yapay zekânın karşılaştırılması

İnsan Zekâsı	Yapay Zekâ
Bilgileri unutmak mümkündür.	Bilgileri unutmak mümkün değildir, bilgiler kalıcıdır.
İnsanoğlu, aynı olaya farklı tepkiler verebilir. Bu yönüyle tutarlı değildir.	Tutarlıdır çünkü aynı olaya verilen tepki değişmez, kayıtlıdır.
Öğrenme ve deneyimler ile gelişebilir.	Kendini geliştiremez çünkü kendisine programlanan bilgilerle sınırlıdır.
Kişinin zekâsı tümüyle başkasına aktarılmaz.	Yapay zekâ paylaşılabilir

Tablo 1'de de görüldüğü üzere yapay zekâ ve insan zekâsının birbirinden üstün ve birbirinden zayıf yönleri bulunmaktadır. Buna rağmen insan zekâsının bugün bile sınırlarının aşılamadığı düşünülürse yapay zekânın insan zekâsı kadar karmaşık olmadığı sonucuna ulaşılabilir. Çünkü yapay zekâ, insan zekâsının bilgisayar ortamında taklit edilmesi ile oluşur.

Web 2.0 araçları içerik üretme ve paylaşma gibi eylemleri kapsamaktadır. Kullanıcılar bu süreçte aktif olarak yaparak yaşayarak öğrenirler. Yapay zekâ ise insan zekâsının bilgisayarlara aktarılmasıyla oluşan daha çok yazılım ve ağlarla ilgili olan bir kavramdır. Yapay zekâ eğitim alanı 2000'li yıllardan itibaren web teknolojilerinin gelişimiyle teknolojide değişim ve dönüşüm yaşamış, her teknolojik

gelişim dönemi (web 1.0, web 2.0, web 3.0, web 4.0) yapay zekâ uygulamalarının gelişimine katkı sağlamıştır (Nabiyev ve Erümit, 2023). Bu yönüyle yapay zekânın daha genel bir kavram olduğunu söylemek mümkündür. Problem çözümü, oyunların modellenmesi, uzman sistemler, ses işleme, örüntü tanıma, bilgisayar yaratıcılığı, doğal dilin işleme, robotik, yapay sinir ağları, anlamsal ağlar, makine öğrenimi, bulanık mantık gibi bilgi modellerinin oluşturulması yapay zekânın konuları arasında yer almaktadır (Nabiyev ve Erümit, 2023; Öztürk ve Şahin, 2018; Şahin, 2008). Bu konuların içeriklerinde bilgisayar oyunlarının çözümlenerek modellenmesi, farklı alanlarda uzmanlaşmış kişiler tarafından çözümlenen problemlerin bilgisayarda modellenmesi, ses üretimi, sesli kodlama, insan arayüzü oluşturulması, dudak okuma, yüz tanıma, ifadelerin resme dönüştürülmesi, doğal dilin işlenmesi, cümlelerin analizi, imla hatalarının algılanması vs. yer almaktadır. Yapay zekâ teknolojisinin eğitime entegre edilmesiyle ilgili yapılan çalışmalarda amaç; derslerin profesyonel, ilgi çekici, eğlenceli olması ve öğrenciye uygun materyaller kullanarak süreci kolay hâle getirip kalıcılığı sağlamaktır (Nabiyev ve Erümit, 2023). Birden çok duyuya hitap ederek öğrencinin süreçte aktif olmasını sağlayarak oluşturulan bu eğitim ortamlarının, günümüz eğitim sisteminin temel hedefleriyle uyumlu olduğunu söylemek mümkündür.

Yazma becerisi, dil öğrenme sürecindeki temel becerilerden olup becerinin gelişimi diğer becerilere göre daha karmaşık kabul edilir (Güneş, 2021). Nitekim çoklu ortamı destekleyen web 2.0 ve yapay zekâ gibi dijital araçların yazma becerisi için kullanılması, eğitim ortamını daha somut ve aktif hale getirerek gelişim sağlama noktasında kullanıcılara yardımcı olmaktadır. Alan yazın taraması yapıldığında web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında kullanılması ile ilgili yapılmış çalışmalar bulunmaktadır (Alabay, 2021; Altıok, Yükseltürk ve Üçgül, 2017; Ata, 2011; Baş ve Yıldırım, 2018; Başkaya ve Tursunovic, 2017; Giacomini, 2015; İnal ve Arslanbaş, 2021; Kavas, 2022; Kökçü, 2023; Mete ve Batıbay, 2019; Sukidi & Abdullah, 2019). Yine eğitimde yapay zekâ kullanımını destekleyen ve ChatGPT'nin kullanıldığı çalışmalar da alan yazında mevcuttur (Akkaya ve Çıvğın, 2021; Altıntop, 2023; Banaz ve Maden, 2024; Katı ve Can, 2024; Marangoz, 2024; Yalçın, 2024; Yeşilyurt, Dündar ve Aydın, 2024). Web 2.0 ve yapay zekâ araçları, dijital dünyanın geleceğini şekillendirmede önemli bir role sahiptir. Belirli bir eğitim sonucunda oluşturulan, geliştirilen bu araçların yine eğitimde kullanılması dijital dönüşüm çağında ileriye atılacak olan bir adımdır. Bu noktada sadece öğretmenlerin değil öğrencilerin de hem hızla gelişen internet ortamlarında hem de eğitim bağlamında ortaya çıkan yeni araçları ve yaklaşımları takip etmesi gerekir (Duffy & Bruns, 2006). Teknolojik araçların eğitim ortamlarında kullanılması dersin daha canlı ve aktif bir şekilde işlenmesini ve öğrenci katılımını mümkün kılmaktadır. Öğrencilerin motivasyonlarının artması ise daha anlamlı ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşmesini kolaylaştıracaktır. Bu noktada yazma becerisinin geliştirilmesinde kullanılabilecek web 2.0 ve yapay zekâ araçlarının tespit edilmesi ve bu dijital araçların birbirini bütünleyen yönlerinin tespit edilmesi önemlidir. Bu çalışmanın amacı, yazma becerisinin geliştirilmesinde kullanılabilecek web 2.0 ve yapay zekâ araçlarını belirlemektir. Bu bağlamda araştırma sonuçlarının hem öğretmenlere yazma becerisi ile ilişkili kullanılabilecek yapay zekâ ve web 2.0 araçları hakkında genel bir çerçeve oluşturması hem de öğrencilere bireysel gelişimlerini destekleyen verimli yazma pratikleri sağlayan araçları sunması açısından önemli olacağı düşünülmektedir.

Buna bağlı olarak problem cümleleri şu şekilde ifade edilebilir:

- 1.Yazma becerisini geliştirmek için kullanılabilecek web 2.0 araçları nelerdir?
- 2.Yazma becerisini geliştirmek için kullanılabilecek yapay zekâ araçları nelerdir?

YÖNTEM

Çalışmanın Modeli

Çalışma nitel desende tasarlanmış olup doküman incelemesinden yararlanılmıştır. Doküman incelemesinin kullanıldığı çalışmalarda konu ile ilgili bilgileri içeren belge ve kaynaklar analiz edilmekte (Karataş ve Baki, 2017) belirlenen yazılı kaynaklar sistematik bir şekilde incelenerek elde edilen veriler kullanılmaktadır (Ekiz, 2009). Karasar'ın (2023) da belirttiği üzere bu süreçte var olan kayıt ve belgeler bir amaca uygun olarak incelenir ve "kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme" gibi aşamalar takip edilerek süreç yürütülür.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Alan yazın taraması niteliğinde gerçekleştirilen bu çalışmada öğrencilerin yazma becerisini geliştirecek web 2.0 ve yapay zekâ araçlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmaya dahil edilecek uygulamaların tespit edilmesinde ilgili alan yazın kitapları incelenmiş, web 2.0 araçları ve yapay zekâ uygulamaları listelenmiştir. Uygulama örneklerinin sunulmasında ise araçların kullanılma sıklıkları ölçüt olarak belirlenmiş ve sıkça kullanılan dijital araçlar görsellerle desteklenmiştir.

Çalışmanın ilk aşamasında Google Akademik, DergiPark, EBSCO, YÖK Ulusal Tez Merkezi, ULAKBİM veri tabanları taranarak alan yazında yer alan çalışmalardan hareketle dijital araçlar tespit edilmiştir. Tarama yapılırken Türkçe metinlerde “web 2.0, yapay zekâ, yazma becerisi, dijital araç, dil öğretimi, teknoloji, dijital öykü, içerik oluşturma” anahtar sözcükleri; İngilizce metinlerde ise “web 2.0 applications, artificial intelligence, writing skills, digital tool, language teaching, technology, digital story, content creation” anahtar sözcükleri kullanılmıştır. Ardından tespit edilen dijital araçlardan yazma becerisi ile ilgili olanlar seçilmiştir. Daha sonra internet kaynaklarından tarama yapılarak yazma becerisinin gelişiminde kullanılabilecek web 2.0 ve yapay zekâ araçları belirlenmiştir. Dijital araçların belirlenmesinde alan yazın kitaplarından ve araştırmacıların bu konu kapsamında katıldığı konferanslardan/eğitimlerden de yararlanılmıştır. Bütün bunlardan hareketle 28.02.2024-06.03.2024 tarihleri arasında yazma becerisinin gelişiminde kullanılabilecek web 2.0 ve yapay zekâ araçları belirlenmiş ve bir liste oluşturulmuştur. Ardından listeye eklenen uygulamalar incelenerek tamamen ücretsiz ya da ücretsiz ama bazı kısıtlamaları olan uygulamalar tespit edilmiştir. Belirlenen dijital araçların yazma becerisiyle ilişkisini ortaya koymak için “örnek yazma uygulamaları oluşturma, kullanıcıların etkileşim hâlinde yazmasını sağlama, yazılan yazıların kontrol edilmesi, bir yazma ürünü ortaya koyma” gibi ölçütler oluşturulmuş ve çalışmada kullanılacak uygulamalar belirlenmiştir. Belirlenen araçlar belli başlıklar altında sınıflandırılarak gruplandırıldıktan sonra 06.03.2024-01.06.2024 tarihleri arasında raporlaştırılmıştır.

Verilerin analizinde ise betimsel analizden yararlanılmıştır. Betimsel analizde elde edilen veriler belirli temalara göre incelenerek yorumlanır. Bu süreçte ilk olarak belirli bir çerçeve oluşturulur ardından veriler işlenir, bulgular tanımlanır ve yorum yapılır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada ise dijital araçlar belirlendikten sonra başlıklar altında sınıflandırılmıştır. Dijital araçların belirlenmesinde kullanılan liste Şekil 2’de yer almaktadır:

Şekil 2. Dijital araçların belirlenmesinde kullanılan liste

DİJİTAL ARAÇLAR			
1.WordPress	15.Pixton	29.Canva	43.Character.AI
2.Blogger	16.Bookcreator	30.Writerly.AI	44.Jasper.AI
3.Storybird	17.FlipHTML5	31.Issuu	45.Nexa
4.Storyboard That	18.Comics Panel Creator	32.Voki	46.Copy.AI
5.Edublogs	19.Calameo	33.Memrise	47.DeepL
6.Padlet	20.Wattpadd	34.Busuu	48.Descript
7. Linoit	21.Flipsnack	35.ChatGPT	49.Microsoft Translator
8.ToonyTool	22.Powtoon	36.Rytr	50.Speech Texter
9.MindMeister	23.LearningApps	37.QuillBot	51.Otter.AI
10.Minibook	24.Wordwall	38.Grammarly	52.Ministudio.AI
11.StoryJumper	25.Duolingo	39.Heminway Editor	53.Genie
12.My Storybook	26.Poll Everywhere	40.Bearly	54.Heyzine
13.Slick Write	27.Mondly	41.Eskritor.AI	55.Riffusion
14.Canva	28.WriteReader	42.Fliki.AI	56.Mapify

Kaynak taraması sonucunda elde edilen dijital araçlar Şekil 2’de yer almaktadır. Listedeki 56 uygulama belirlendikten sonra belirlenen kriterlere bağlı olarak eleme yapılmış ve çalışmada kullanılacak olan uygulamalara son şekli verilmiştir.

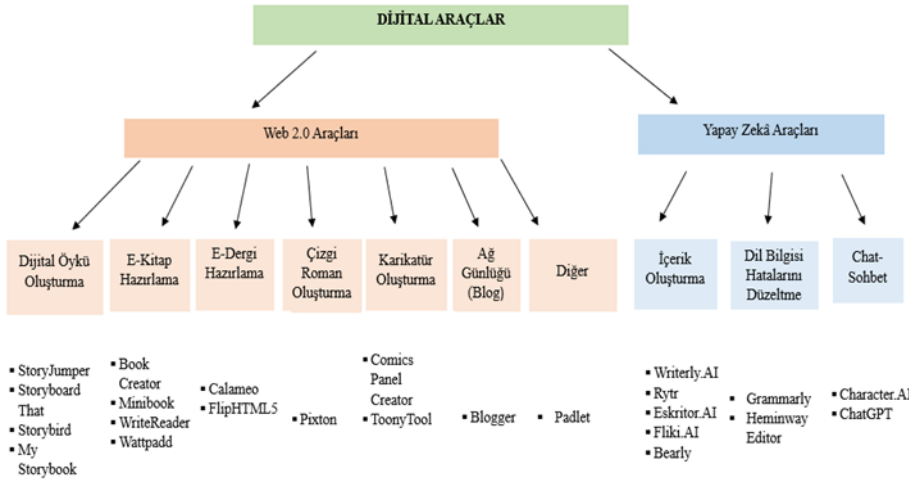
Geçerlik ve Güvenirlik

Yazma becerisi ile ilişkili olan dijital araçlar birinci yazar tarafından tespit edildikten sonra ikinci yazar tarafından incelenmiştir. Ayrıca bu araçlar “öğrencilere örnek yazma uygulamaları oluşturma, öğrencilerin etkileşim hâlinde yazı yazmasını sağlama, yazıları kontrol etme, yazma ürünü ortaya koyma, yazma konusuna karar vermeye yardımcı olma” gibi ölçütler sonucunda belirlenmiştir. Ardından uzman görüşü alınarak kodlayıcı güvenirligi hesaplanmıştır. Bu noktada Miles ve Huberman’ın (1994) geliştirdiği güvenirlilik formülü [Güvenirlilik = (görüş birliği) / (görüş birliği + görüş ayrılığı)] kullanılmış ve güvenirlilik katsayısı 0.95 olarak belirlenmiştir (23/23+1=0.95). Uzmanlardan biri 23 aracın yazma beceri bağlamında uygun olduğunu, 1 aracın ise kısmen uygun olduğunu ifade etmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde yazma becerisini geliştirmede kullanılabilir web 2.0 ve yapay zekâ araçları yer almaktadır. Bu araçlar başlıklar altında sınıflandırılmış ve tablo hâlinde sunulmuştur:

Şekil 3. Dijital araçların sınıflandırılması



Dijital Öykü Oluşturma

Bu bölümde dijital öykü oluşturmada kullanılabilir “StoryJumper, Storyboard That, Storybird, My Storybook” adlı dijital araçlara yer verilmiştir.

StoryJumper

StoryJumper, çevrimiçi hikâye oluşturma ve paylaşma platformudur. Uygulama aracılığıyla sanal sınıf ortamı oluşturmak ve iş birliği ile hikâye yazmak mümkündür. Uygulama içerisinde karakterler, sahneler ve kullanıcıların ekleyebileceği fotoğraflar bulunmaktadır. Hikâye oluşturulduktan sonra kullanıcılar seslerini kaydedip kitabı sesli olarak da okuyabilir. Ayrıca herkese açık olma özelliği aktif edildiği takdirde birçok kişi oluşturulan hikâyeyi görebilmektedir. Sürecin sonunda oluşturulan hikâye kaydedilerek çıktısı alınabilir veya bağlantı adresi başka kişilere mail yoluyla gönderilerek kişilerin düşüncelerini ifade etmesi istenebilir. Öğrencilerin kendi ürünlerini tasarlaması ve başkalarıyla paylaşması onları yazmaya karşı güdüleme noktasında önemlidir.

Şekil 4. StoryJumper aracı ekran görüntüsü



Storyboard That

Storyboard That ile dijital öykü, karikatür veya çizgi roman oluşturulabilmekte dijital öykü oluşturulduktan sonra öyküye başlık koyularak kaydedilebilmektedir. Uygulamada “sahne, karakter, metin, şekil, çerçeve, bilim görselleri, animasyon, infografik” adlı kategoriler yer almaktadır. Sahnelerin içerisinde “ev, iş, okul, eğlence vb.” ortamlardan oluşan görseller bulunmakla birlikte uygulama, kullanıcının istediği görselden yararlanmasına da imkân sağlamaktadır. “Film şeridi ve hücre düzenini değiştirme” seçenekleri ile öğrenciler ürünlerini kendi istedikleri şekilde oluşturarak özgür bir şekilde hareket edebilmektedir. Bu yönüyle Storyboard That, öğrencilerin kendi öğrenmelerinin sorumluluğunu alarak kalıcı öğrenmeler sağlamasına fırsat vermektedir.

Storybird

Storybird, öykü oluşturmak için kullanılan araçlardan olup uygulama aracılığıyla sanal bir sınıf oluşturarak çalışma yapmak mümkündür. Uygulamada başka kullanıcılar tarafından oluşturulan sanal sınıflar da yer almakta olup kullanıcılar istediği zaman herhangi bir sınıfa katılarak diğer kullanıcılar ile birlikte çalışma fırsatı yakalamaktadır. Böylece öğrenciler birbirlerine yardımcı olmakta ve ortak bir ürün oluşturabilmektedir. Uygulamanın bir diğer özelliği ise “challenge” yani meydan okuma sekmesidir. Burada öğrenciler yarışma yoluyla oyunlar oynayabilmektedir. Yine öğrenciler başkaları tarafından hazırlanmış resim, şiir, masal, çizgi roman gibi ürünleri görüp okuyabilirler. Bu yolla uygulama, kullanıcılara zengin öğrenme ortamları sunmakta ve farklı bakış açıları sunarak yazma ürünlerinin içeriklerini zenginleştirmeye yardımcı olmaktadır.

My Storybook

My Storybook, dijital hikâye oluşturmak için kullanılan bir araç olup bu dijital araç ile hikâye yazma şablonları kullanarak hikâye yazmak mümkündür. Hikâye yazma sürecine başlarken kitabın kapak sayfası oluşturulur ve bu hikâyeye bir isim verilir. Ayrıca kullanıcı isterse oluşturulacak hikâye kitabı için açıklama ekleyebilir, ürünü oluşturduktan sonra belirli bir ücret karşılığında yayımlayabilir. Uygulama ile ücretli olarak tüm öğrenciler için sınırsız basılı kopya ve kesintisiz sınıf entegrasyonu sağlamak da mümkündür. Ücretli olan her iki bölümün de deneme sürümü bulunmaktadır. Uygulamada yer alan “Kütüphane” adlı bölümde ise bir sınıf kitaplığı mevcuttur. Bütün bu yönleriyle öğrencilerin proje temelli bir ürün ortaya koymasını sağlayarak eğitim ortamını eğlenceli hâle getiren My Storybook, öğretmen ve öğrencilere çeşitli avantajlar sunmaktadır.

Şekil 5. My Storybook aracı ekran görüntüsü



E-Kitap Hazırlama

Bu bölümde e-kitap hazırlamak için kullanılacak “Book Creator, Minibook, WriteReader ve Wappadd” adlı dijital uygulamalara yer verilmiştir.

Book Creator

Book Creator, dijital kitap oluşturma aracıdır. Uygulama, kullanıcılara “kitabın boyutunu seçme, görsel ekleme, konuşma balonu ekleme, yazı tipine ve rengine karar verme” gibi özelliklerin yanında kitaba kullanıcının kendi sesini eklemesine imkân tanımaktadır. Uygulama aracılığıyla birden fazla dil becerisinin gelişmesini sağlamak ve içerik zenginleştirmek mümkündür. Kullanıcılar kitabın kapak sayfasını istediği şekilde tasarlayıp süreç sonunda yazdıkları kitabı yayımlayabilirler.

Minibook

Minibook, küçük boyutlu kitaplar oluşturmayı sağlayan bir dijital araçtır. Kitaba yazı ve görseller eklenerek ürünler oluşturulur. Ürün oluşturulduktan sonra “Katlama Talimatları” adlı sekme ile A4 sayfası istenilen şekilde bölünür. Böylece küçük boyutlu kitaplar oluşturulabilmektedir. “Mini Kitaplar Yaz” sekmesi aracılığıyla ise A4 sayfasına ek olarak A3 sayfası şeklinde de kitaplar yazmak mümkündür. Minibook, başkalarının oluşturduğu mini kitapları okuma noktasında kullanıcılara fırsat sunmaktadır. Kullanıcılar bu şekilde diğer kitap oluşturma uygulamalarına göre daha kolay kitap oluşturabilmektedir. Bu sayede yazmaya yeni başlayan kişileri sıkmadan yazma süreci yürütülebilir.

WriteReader

WriteReader, online kitap oluşturma ve ücretsiz paylaşma platformudur. Bu uygulama ile 60’a yakın kitap oluşturup bunları kütüphaneye eklemek mümkündür. Öğrenciye özel sınıfların olduğu bu uygulamada öğrenciler, öğretmenin hazırladığı kitaba kullanıcı adlarını ve sınıf kodlarını girerek ulaşabilirler. Öğrenciler, kendileri de kitap oluşturarak sınıf kitaplığına ekleyebilir ve birlikte ortak bir ürün çıkarabilirler. Bu noktada uygulama kullanıcılara iş birlikli öğrenme sağlama fırsatı sunmaktadır. Yine uygulamada yer alan “yardımcı öğretmen ekleme” özelliği sayesinde öğretmenler arasında da etkileşim sağlanabilir. Ayrıca uygulama içinde şablon kütüphanesi bulunmaktadır. “Masal, öğrenme günlüğü, yemek kitabı, hayvan, şanslı bir gün, benim sporum vb.” adlı şablonların bulunduğu bu kütüphaneden bir şablon seçerek kitap oluşturmak mümkündür.

Şekil 6. WriteReader aracı ekran görüntüsü



Wappadd

Wappadd kullanıcılara kitap yazma imkânı sunan bir uygulamadır. Söz konusu uygulama aracılığıyla kullanıcılar; macera, gerilim, gizem, mizah, şiir, hikâye vb. türde yazılar yazabilirler. Sosyal medya hesaplarında olduğu gibi kullanıcılar birbirini takip ederek yazılan kitapları listelerine ekleyip daha sonra okuyabilirler. Wappadd’de kitaplar yazılırken bölüm bölüm yazılır ve okuyan kişiler her bölümün altına yorum yapıp bölümü beğenebilir. Bölümü beğenebilmek için ise kullanıcılar oy verirler. Böylece ilgileri aynı olan kişiler bir alanda toplanıp yorum yaparak düşüncelerini birbirlerine aktarabilirler. Bunların yanı sıra kitabın ne kadar okunduğu da yine uygulama içerisinde görülmektedir. Bu durumda yazarlar birçok yönüyle kitaplarına dair geri bildirim alma fırsatı yakalamaktadır.

E-Dergi Hazırlama

Bu bölümde e-dergi hazırlamak için yararlanılabilecek “Calameo ve FlipHTML5” adlı dijital araçlar bulunmaktadır.

Calameo

Calameo uygulaması PDF, Word, Excel, Power Point gibi programları e-dergi formatına dönüştüren bir web 2.0 aracıdır. Uygulamaya üye girişi yapıldıktan sonra dergi formatına dönüştürülmek istenen belge yüklenir ve dergiye dönüştürülür. “Moda, yemek, spor, seyahat, arabalar, müzik vb.” kategorilerde önceden oluşturulmuş dergilerin bulunduğu bu uygulama sayesinde kullanıcılar, farklı alanlara yönelik dergileri okuma fırsatı da yakalamaktadır.

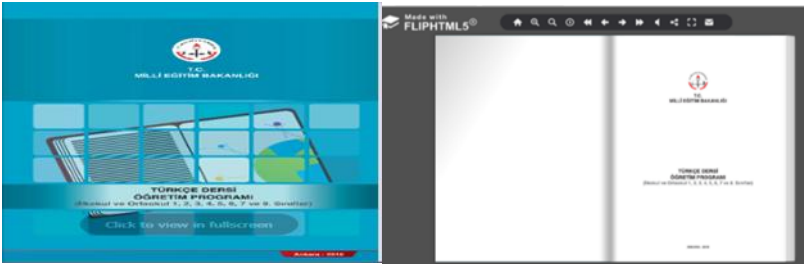
Şekil 7. Calameo aracı ekran görüntüsü



FlipHTML5

FlipHTML5 uygulaması ile PDF, PPT, Word, JPG/PNG gibi dokümanları dergi hâline dönüştürmek mümkündür. Uygulama, PDF dosyaları üzerinden düzenleme yaparak 500 sayfaya kadar dergi oluşturmaya imkân tanır. Ayrıca kullanıcılar oluşturdukları dergilere bağlantı, görsel, ses dosyası, video vb. yükleyebilir. Şekil 8’de Türkçe Öğretim Programı belgesinin, FlipHTML5 aracılığıyla dergi formatına dönüştürülmüş hâli görülmektedir:

Şekil 8. FlipHTML5 aracı ekran görüntüsü



Çizgi Roman Oluşturma

Bu bölümde çizgi roman oluşturmada kullanılabilecek “Pixton” adlı dijital araç yer almaktadır.

Pixton

Bir çizgi roman oluşturma aracı olan Pixton, aynı zamanda avatar oluşturma ve karikatür oluşturma aracı olarak da kullanılmaktadır. Öğretmenler, kendi sanal sınıfını oluşturup öğrencilere bağlantı adresi göndererek sınıfa öğrencileri de dahil edebilmektedir. Böylece öğrenciler kendi hesaplarına girip çalışma yaparak süreçte aktif rol oynama fırsatı yakalamaktadır. Çizgi roman oluşturma bölümünde “arka plan, kişiler, hareketler ve nesnelere” olmak üzere birçok bölüm vardır. Uygulamada tarihi karakterlerden süper kahramanlara birçok seçenek yer alırken kişilerin kıyafetleri, ten renkleri, yüz ifadeleri vb. ayarlanabilmektedir. Bu yönüyle uygulamanın, ilgi çekici ve eğlenceli olmakla birlikte çizgi roman oluşturma aşamasında kullanıcıların yazma becerisini geliştirmede etkili bir araç olduğunu söylemek mümkündür.

Şekil 9. Pixton aracı ekran görüntüsü



Karikatür Oluşturma

Bu bölümde karikatür oluşturmak amacıyla kullanılacak "Comics Panel Creator ve ToonyTool" adlı araçlara yer verilmiştir.

Comics Panel Creator

Comics Panel Creator, karikatür ve diyalog oluşturmak amacıyla kullanılacak bir dijital uygulamadır. Farklı karakterlerin olduğu bu uygulamada karakterlerin saç rengi, göz rengi, kıyafetleri, yüz ifadeleri kullanıcılar tarafından ayarlanabilmekte ve kullanıcılar kendi hayal güçlerine ve ilgilerine uygun olarak karakter tasarlayabilmektedir. Uygulama, yazmaya karşı isteklendirme ve yaratıcılıklarını geliştirme noktasında kullanıcılara kolaylık sağlamaktadır.

ToonyTool

ToonyTool uygulamasıyla ücretsiz çevrimiçi karikatürler, posterler veya animasyonlar tasarlamak mümkündür. Uygulamada; arka plan belirlenerek içerisine karakterler ve nesnelere yerleştirilebilir, metin eklenerek ise öğrencilerin hayal güçleri harekete geçirilebilir. ToonyTool, kullanıcıların görsel hikâye anlatımı ve mesaj iletme gibi iletişim becerilerinin gelişimine de yardımcı olan bir uygulamadır.

Ağ Günlüğü (Blog)

Bloglarda kişisel deneyimlerden ve ilgi alanlarından bahsedilmektedir. Türkçeye günlük olarak çevrilen bloglar; "içerik ekleme, düzenleme, silme veya yorum ekleme" gibi özelliklere sahiptir. Ayrıca ağ günlüklerinin içerisinde hazır şablonlar yer almaktadır. Söz konusu şablonlar kullanıcıların pratik bir şekilde içerik oluşturmasına yardımcı olmaktadır.

Blogger

Blogger ile kullanıcılar kendilerine ait kişisel günlük oluşturabilecekleri bir sayfa oluşturup kronolojik olarak içerik paylaşabilirler. Blogger uygulamasının günlüklerden farkı, Blogger uygulamasının günlüklere göre daha statik olmasıdır. Blog oluşturma süreci, bloğa bir ad verilerek başlatılır. Uygulamada "Yayınlar, istatistikler, sayfalar, temalar" olmak üzere kategoriler bulunmaktadır. İstatistik bölümünde bloğu ne kadar kişinin gördüğü, beğendiği ve kimlerin yorum yaptığı görülebilmektedir. Uygulama kullanıcılara "yemek tarifi, seyahat vb." temalar sunmakta olup kullanıcılar kendi bloglarını oluşturarak düzenleyebilmektedir.

Diğer

Bu bölümde yazma becerisini geliştirmek için kullanılacak Padlet adlı araca yer verilmiştir.

Padlet

Padlet, kullanıcıların içerik düzenleyip paylaştıkları görsel panolardır. Uygulama, öğretmenlerin, öğrencileriyle etkileşime geçerek yazma çalışmalarını yaptırmasına da imkân verir. Tasarım sürecinde öğrenciler de sürece katılarak ürünler ortaya koyabilir ve ürünlere bağlantı, dosya, resim vb. ekleyebilirler. Padlet uygulamasında kullanıcılar birbirlerinin yaptığı çalışmalarını yorum yaparak değerlendirebilirler veya öğretmenin ortaya attığı bir tartışma konusuna yazarak cevap verebilirler. Bu noktada uygulamanın hem öğrencileri süreçte aktif kılarak kalıcı öğrenme sağlamada hem de

öğrencilerin kendilerini yazarak ifade etmeleri noktasında becerilerini geliştirecek bir araç olduğunu söylemek mümkündür.

Şekil 10. Padlet aracı ekran görüntüsü



İçerik Oluşturma

Bu bölümde içerik oluşturmada kullanılabilir "Writerly.AI, Rytr, Eskritor.AI, Fliki.AI ve Bearly" adlı araçlar yer almaktadır.

Writerly.AI

Writerly.AI, çeşitli amaçlarla içerik oluşturmaya yardımcı yapay zekâ destekli bir araç olup yaratıcı yazma, makale yazma, blog yazma gibi alanlarda kullanılabilir. Writerly.AI aracılığıyla metinleri dil düzenleme, yazım kontrolü gibi özellikleriyle kontrol etmek mümkündür. Uygulama, bütün bu yönleriyle kullanıcıların yazma becerilerini geliştirmelerine imkân tanımaktadır. Uygulamanın "giriş" kısmında birtakım kategoriler (market, akademi vb.) ile karşılaşmaktadır. Akademi bölümünde ise "araştırmacı, hazırlayıcı, deneme taslağı, kompozisyon asistanı, profesyonel biyografi, hazırlayıcı anahtar kelimeler, basitleştirici, yazarca cevaplar" gibi kategoriler yer almaktadır. Uygulama aracılığıyla makale oluşturulurken makalenin herhangi bir paragrafını oluşturma, metnin anlaşılması zor ise basitleştirme, anahtar sözcük bulmak mümkündür. Uygulama ayrıca İngilizce, Bulgarca, Çince, Flemenkçe, Fransızca, Almanca, Macarca, Japonca vb. dillerinde kullanıcılara sınırsız şablon seçeneği sunmaktadır.

Şekil 11. Writerly.AI aracı ekran görüntüsü



Rytr

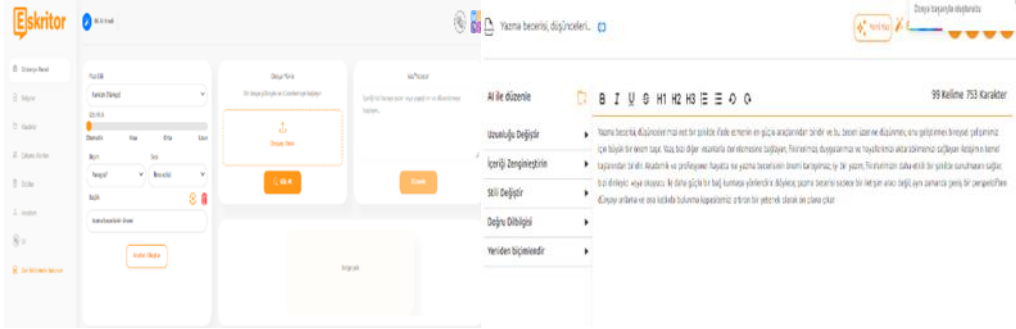
Rytr, birkaç saniye içinde dijital içerik oluşturan bir yapay zekâ aracı olup ücretsiz olarak 5000 kelimeye kadar yazı yazabilmektedir. Uygulamaya kaydolurken "Rytr'ın bana yardım etmesini istiyorum" başlığı altında "yazının kalitesini artır, yazıyı hızlıca yeniden yaz, kısalt, genişlet" şeklindeki ifadeler yer almakta olup kayıt aşamasından sonra kullanım senaryosu, dil ve ton seçilmektedir. Rytr aracılığıyla blog bölümü yazısı, ön yazı, e-posta, şarkı, slogan, hikâye konusu, görüşme soruları ve anahtar kelime oluşturmak mümkündür. Uygulama, kullanıcılara yazılarının içeriklerini zenginleştirme noktasında yardımcı olmaktadır.

Eskritor.AI

Eskritor.AI ile "makale, blog, paragraf, liste, hikâye, e- posta, şiir" formatında otomatik olarak metin yazmak mümkündür. Oluşturulacak metinler; profesyonel, akademik, dostça, hevesli, ikna edici, bilgilendirici ve komik bir üslupla yazılabilmektedir. Metin oluşturma sürecinde yazının konusu belirlenerek seçilen üslup doğrultusunda bir yazı yazmak mümkündür. Uygulamada yazıyı

oluşturduktan sonra yazıyı farklı seçeneklere göre düzenleme seçenekleri mevcuttur. “Uzunluğu Değiştir” bölümünde yazıyı genişletme, kısaltma, özetleme ve yazmaya devam etme gibi başlıklar vardır. “İçeriği Zenginleştirme” bölümünde açıklamaları iyileştirme, alıntı ve metafor ekleme gibi başlıklar yer almaktadır. “Doğru Dilbilgisi” bölümünde yazım ve noktalama açısından düzeltme yapılabilirken “Yeniden Biçimlendir” kısmında ise “başlık uygula, biçimlendirmeyi standartlaştır” komutlarına ilişkin düzenlemeler yapılabilmektedir. Genel olarak bakıldığında Eskrito.AI, kullanıcılarına metin oluşturma ve dönüt verme noktalarında yardımcı olmaktadır.

Şekil 12. Eskrito.AI aracı ekran görüntüsü



Fliki.AI

Fliki.AI ile metin tabanlı içerikleri videoya veya sadece ses dosyalarına dönüştürmek mümkündür. Bunu yaparken kullanıcılar içeriğe müdahale edebilir; animasyon, müzik vb. ekleyebilir. Öğrencilerin oluşturduğu metinlerin bu formata dönüştürülmesinin hem çoklu ortamın sağlanması hem de öğrencilerin yazmaya karşı güdülenmesi noktasında yararlı olacağı düşünülmektedir.

Bearly

Bearly, kullanıcıların hızlı bir şekilde metin oluşturmalarına imkân veren bir uygulamadır. Bu uygulama sayesinde blog, makale, haber bülteni gibi yazıları yeniden yazabilmenin yanında yazılan bir paragrafın devamını getirmek mümkündür. Bearly aracılığıyla farklı konulara ilişkin özet, kompozisyon, biyografi, hikâye, başlık ve soru yazılabilir. Yine Bearly ile sohbet etmek ve uygulamaya soru sormak mümkündür. Öğrenciler yazma konusunu belirleme noktasında uygulamaya sorular sorabilir, yazma taslağı oluşturarak yazma sürecine başlayabilirler. Uygulama, yazmaya başlangıç yapma ve konu bulma aşamalarında sorun yaşayan kullanıcılara yardımcı olmaktadır.

Dil Bilgisi Hatalarını Düzeltme

Bu bölümde dil bilgisi hatalarını düzeltmek için kullanılacak “Grammarly ve Hemingway Editor” adlı araçlara yer verilmiştir.

Grammarly

Grammarly, İngilizce metinlerin dil, yazım ve noktalama hatalarının düzeltilmesinde kullanılan Chrome eklentisine sahip bir yapay zekâ aracıdır. Uygulama; Office, Word, Gmail, Messenger, Slack, Google Docs gibi dosyalardaki yazım ve noktalama hatalarını göstererek ekleme veya çıkarma yapmaktadır. Uygulama içerisinde bir de sözlük bulunmaktadır. Kullanıcılar yazı yazarken Grammarly eş zamanlı bir şekilde metni analiz ederek onu geliştirmenin yollarını önerir. “Dil bilgisi premium” ile belirli bir ücret karşılığında daha fazla sözcük alternatifi ve ton önerisine ulaşılabilmektedir. Bununla birlikte kullanıcılar; kurum, kuruluş veya önemli bir kişiye göndermek amacıyla yazdıkları bir metni uygulamayı kullanarak kontrol edebilme ve gerekli yerleri düzelterek daha kaliteli metinler sunma fırsatını elde ederler.

Hemingway Editor

Hemingway editör, dil bilgisi hatalarını düzeltme aşamasında kullanılan basit bir arayüz programıdır. Uygulama, metinde yer alan sıkça kullanılan kelimeleri, zarfları ve karmaşık kelimeleri düzelterek metnin okunabilirliğini ve genel kalitesini artırmak için kullanılmaktadır. Uygulamanın renk

kodlu düzenleme sistemi vardır. Bu yolla kullanıcıların yazma becerilerini geliştirmek için onlara öneriler sunulmaktadır.

Chat-Sohbet

Bu bölümde sohbet amacıyla kullanılacak “Character.AI ve ChatGPT” adlı araçlara yer verilmiştir.

Character.AI

Character.AI ile kurgusal bir karakter seçip onunla konuşmak mümkündür. Anime karakterleri veya kullanıcının kendi oluşturduğu karakter ile sohbet edilebilir. Uygulama yeni bir dil için pratik yapma, gezi planlama, bir hikâye yazma, herhangi bir fikir için beyin fırtınası yapma, kitap önerileri alma gibi amaçlarla kullanılmaktadır.

Şekil 13. Character.AI aracı ekran görüntüsü



ChatGPT

ChatGPT, sorulan bütün sorulara insan gibi cevap veren bir yapay zekâ robotudur. Robot, kullanıcılara “metin üretme, sorulan sorulara cevap verme, özet çıkarma, çeviri” gibi birçok alanda yardımcı olmaktadır. ChatGPT'nin, GPT-3.5 ve GPT-4 olmak üzere türleri olup GPT-4 ücretli olarak kullanılmaktadır. GPT-3.5 metin işlemlerini GPT-4 ise hem metin hem de görsel girişlerini kabul etmektedir. ChatGPT yazının hangi dilde olduğunu anlar, açıklayıcı metinler oluşturabilir ve basit kodlar yazabilir. Uygulama, kullanıcılara yazı yazmak için konu fikirleri önermenin yanında hikâye, masal, fabl, blog, makale bölümleri vb. türlerde yazılar da yazabilir. Uygulama, sohbet sırasında bir görsel yüklendiğinde görselle ilgili sorulara cevap vermekte, görseli betimlemekte bu yolla kullanıcının görsel okuma ve görsel yazma gibi beceri alanlarını desteklemektedir. Yazma amacına uygun komutlarla kullanıldığında ChatGPT, kullanıcıların yazma becerisini geliştirmekte ve içeriği zenginleştirmektedir.

Şekil 14. ChatGPT aracı ekran görüntüsü



SONUÇ VE TARTIŞMA

Yapılandırmacı yaklaşımla birlikte öğrencilerin süreçte aktif olduğu, yaparak yaşayarak öğrendikleri ve bilgiyi zihinlerinde yapılandırdıkları öğrenme ortamlarının oluşturulması hedeflenmektedir. Yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte dil öğretimi sürecinde çoklu ortam araçlarından yararlanma, görseller, videolar, animasyonlar, ses dosyaları vb. aracılığıyla zengin içerikler oluşturmak önem kazanmıştır. Şimşek'in (2023) de belirttiği üzere eğitim ve teknolojinin entegrasyonu için sadece bu araçların temin edilmesi değil aynı zamanda dijital içeriklerin oluşturulması da önemlidir

Bu bağlamda güncel yapay zekâ ve web 2.0 araçlarının belirlenmesi ve bu teknolojilerin öğretimde nasıl kullanılacağına yönelik yapılan araştırmalar ön plana çıkmaktadır.

Bu çalışmada öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmek için kullanılacak web 2.0 ve yapay zekâ araçları tespit edilmiştir. Dijital öykü oluşturmada StoryJumper, Storyboard That, Storybird, My Storybook; e-kitap hazırlamada Book Creator, Minibook, WriteReader, Wappadd; e-dergi hazırlamada Calameo, FlipHTML5; çizgi roman oluşturmada Pixton, karikatür oluşturmada Comics Panel Creator, ToonyTool; blog oluşturmada Blogger; diğer bir web 2.0 aracı olarak da Padlet belirlenmiştir. Bununla birlikte içerik oluşturmada Writerly.AI, Rytr, Eskritor.AI, Fliki.AI, Bearly; dilbilgisi hatalarını düzeltmek için Grammarly, Hemingway Editor; chat-sohbet amaçlı Character.AI ve ChatGPT yapay zekâ araçları tespit edilmiştir. Bu araçlar sayesinde kullanıcılar, internet ortamında aktif bir rol üstlenerek sadece bilgiye erişmekle kalmayıp aynı zamanda bilgiyi üretebilmektedirler. Nitekim eğitim-öğretim süreçlerinde etkileşim düzeyi yüksek olan bu araçlardan yararlanmak artık bir ihtiyaç hâline gelmiştir (Karadağ ve Garip, 2021). Başkaya ve Tursunovic (2017), yabancılara Türkçe öğretiminde iş birlikli öğrenme ve Padlet uygulamasından yararlandıkları çalışmalarında web 2.0 araçlarının, süreçte beyin fırtınası oluşturarak etkileşimi sağladığını ifade etmişlerdir. Padlet uygulaması etkileşim ve iş birliğine dayalı bir uygulama olduğundan interaktif ortamların oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Yine Kavas (2022) Wappadd uygulamasına yönelik yaptığı çalışmada, uygulamanın okuyucu ve yazar gençler arasında sosyalleşmeyi sağlayarak farklı türde milyonlarca kitabın benzer yaş gruplarınca görülebildiğini belirtmiştir. Mete ve Batıbay (2019) Kahoot'un öğrencilerin motivasyonlarına olan etkisini incelemiş ve Kahoot destekli etkinliklerle işlenen derslerin öğrenci motivasyonunu yüksek düzeyde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Altıok, Yükseltürk ve Üçgül'ün (2017) web 2.0 araçlarına yönelik öğretmen adaylarının görüşlerini aldığı çalışmanın sonucunda adayların olumlu görüşlere sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. İnal ve Arslanbaş (2021) çalışmalarında, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dört temel beceriyle ilgili kullanılacak web 2.0 araçlarını tanıtmıştır. Türkçe dersi etkinliklerinde materyal oluşturma ve içerik üretme açısından bu araçların kullanıcılara yardımcı olduğunu belirterek "Padlet, Google Classroom, Mindmeister, LearninAps, Voki, Quizlet ve Wordwall" gibi araçların kullanımına dikkat çekmişlerdir. Çalışma sonucunda Padlet uygulaması ile anlatılacak konuyla ilgili kavram haritası oluşturmak ve bu haritayla ilgili tartışma konusu başlatılarak öğrencilerin okuma, yazma ve konuşma becerisini geliştirmenin mümkün olduğu belirtilmiştir. Kökcü (2023) ise dil öğretiminde kullanılan web 2.0 araçlarını tespit etmiştir. 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 bu uygulamaların dikkati canlı tutma, eğlenceli ve etkileşimli sınıf ortamı oluşturma noktasında etkili dijital araçlar oldukları belirtilmiştir. Giacomini (2015) ise Yaratıcı Yazarlık dersinde Storybird aracını uygulamış ve öğrencilerin birbirlerine yardımcı olduğunu ve kendisinin yardımı dışında özerk bir rolde olduklarını ifade etmiştir. Sukidi ve Abdullah'a (2019) göre mini kitap oluşturma avantajları vardır. Mini kitaplar, öğrencileri kitap oluşturma noktasında motive eder ve mini formuyla öğrencilerin kitabı daha kolay doldurmalarını sağlarlar. Kitap yazmayı eğlenceli bulan bir öğrenci ise yazma korkusunu yenerek yazmaya karşı istekli olabilir. Bunun için öğretmenler, öğrencilerin fikirlerini ifade etmelerine yardımcı olmak için yazma görevleri verebilirler (Wahjuningsih vd., 2020). Uygulamalarda yer alan hazır şablonların kullanılması içeriğin kolayca hazırlanmasını sağlayarak (Karaca ve Aktaş, 2019) öğrencilerin yazma korkusunu yenmenin yanında sürece adapte olmasını sağlamaktadır. Ata (2011), üniversite öğrencilerinin web 2.0 kullanım durumları ile bilgi okuryazarlığı öz yeterlik algıları arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin web 2.0 teknolojileri (Blog, Viki, Podcast, video paylaşım siteleri, MSN ve Facebook) kullanım sıklığı ile bilgi okuryazarlığı öz yeterlik algıları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir.

Gelişen teknoloji ile birlikte eğitimde web 2.0 ve yapay zekâ gibi teknolojilerin kullanılması ve öğrencilerin bu teknolojilere adapte olması önemlidir. Söz konusu uygulamaların yazma becerisinin geliştirilmesinde kullanılması ve bu beceriyle birlikte diğer becerilerin de gelişimine de imkân verilmelidir. Nitekim bu tür uygulamalar, öğrencilerin sadece yazma becerilerine değil yaratıcılık ve iletişim becerilerinin de gelişmesine katkı sağlama noktasında önemlidir (Yazar, 2019). Baş ve Yıldırım (2018) yabancı dil öğretiminde eğitim ortamları ile teknolojinin entegrasyonu ile ilgili yaptığı çalışmada "Voki, Padlet ve Pixton" uygulamalarına dair sınıf içi ve sınıf dışı uygulamalar yaptırmış ve öğrencilerin uygulamalara ilişkin görüşlerini tespit etmiştir. Araştırmanın sonunda söz konusu

uygulamaların öğrencilerin motivasyonlarını artırdığı ve yaratıcılık becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Alabay (2021) ise hazırlık sınıflarında yabancı dil olarak Fransızca öğretimi için bir “dahi saati” önerisi geliştirmiş ve “ToonyTool” uygulamasından faydalanmıştır. Araştırma sonucunda ToonyTool uygulamasının öğrenci ve öğretmenlerin poster, çizgi film ve animasyonlar hazırlamalarını, Fransızca öğretim ve öğrenme sürecini kolaylaştırdığı belirlenmiştir.

Genel olarak bakıldığında eğitim sürecinde kullanılan dijital araçların öğrencilerin dikkat sürelerini uzattığı, aktif öğrenme ortamları oluşturduğu ve öğrenmeyi kalıcı hâle getirdiği görülmektedir. Tekdüze bir eğitim yerine bu araçlarla eğitim ortamının zenginleştirilmesi hem öğretmenler hem de öğrenciler için büyük bir fırsat olarak görülmektedir. Dolayısıyla e-dergi ve e-kitap hazırlamak, karikatürlerle öğretimi eğlenceli hâle getirmek, hikâye vb. türlerde yazılar oluşturarak içerik üretmek ve bu içeriği dil bilgisel açıdan kontrol etmek gibi amaçlarla web 2.0 ve yapay zekâ araçlarının kullanılması faydalı olacaktır. Söz konusu araçların yazma motivasyonu düşük, yazma kaygısı yüksek ve yazma sürecinde konu bulmakta zorlanan öğrencileri yazmaya karşı güdüleyeceği ve onları cesaretlendireceği düşünülmektedir. Bu araçlar öğrencilere dönüt verme, paylaşımlara yorum yapma, öz değerlendirme ve akran değerlendirme yapma fırsatları sunarak öğrencilerin öğrenme sorumluluğu almalarına yardımcı olmaktadır.

KAYNAKÇA

Adalı, E. (2017). İnsanlaşan makinalar ve yapay zekâ. İstanbul Üniversitesi Vakfı Yayını (Ocak-Mart). Sayı 75, 8-13.

Akkaya, N. ve Çivgin, H. (2021). Türkçe eğitiminde yapay zekâ. The Journal of International Education Science, 8(29), 308-322.

Alabay, S. (2021). Hazırlık sınıflarında yabancı dil olarak Fransızca öğretimi için bir dahi saati (genius hour) önerisi: Toonytool, Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 6(4), 548-559.

Altıntop, M. (2023). Yapay zekâ/akıllı öğrenme teknolojileriyle akademik metin yazma: ChatGPT örneği. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (46), 186-211.

Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgül, M. (2017). Web 2.0 Eğitimine yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: Katılımcı görüşleri, Journal of Instructional Technologies and Teacher Education, 6(1), 1-8.

Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları, Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 11(1), 71-88.

Ata, F. (2011). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojilerini kullanım durumları ile bilgi okuryazarlığı öz-yeterlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi, [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

Atasoy, S. (2012). Yapay sinir ağları ve sinirsel bulanık ağlar ile insan kaynaklarında performans yönetimi modellenmesi, [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Banaz, E. ve Maden, S. (2024). Türkçe öğretmen adaylarının yapay zekâ tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi, Trakya Eğitim Dergisi, 14(2), 1173-1180.

Baş, B., Yıldırım, T. (2018). Yabancılara 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.

Chung, P. & Patel, D. R. (2015). Dysgraphia, International Journal of Child and Adolescent Health, 8(1), 27.

Demir Atalay, T. (2022). Yazma becerisinin temel kavramları. İçinde Bağcı Ayrancı, B. ve Başkan, A. (Eds.), Kuram ve Uygulamada Yazma Eğitimi (ss. 15-44). Pegem Akademi Yayıncılık.

Dinçer, N. (2020, 21 Aralık). Evolution of web from 1.0 to 5.0. <https://myeltcafe.com/articles/evolution-of-web-from-1-0-to-5-0/>

Duffy, P. and 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.

Ekiz, D. (2009). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık.

Erbasan, Ö. (2023). Bilgilendirici metin yazma üzerine yürütülen araştırmaların eğilimleri, Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi (12), 1170-1183. <https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1343661>

Ersöz, B. (2020). Yeni nesil web paradigması-web 4.0. Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi, 1(2), 58-65.

Giacomini, L. (2015). Teaching techniques: using "storybird" in young learners' creative writing class, In English Teaching Forum. 53 (4), 35-37.

Göçer, A. (2023). Türkçe öğretmeni adaylarının süreç- tür odaklı yazma becerilerinin değerlendirilmesi: Vignette Örneği, Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 7(12), 1-16. <https://doi.org/10.56677/mkuefder.1401842>

Gökçe, B. (2021). Yazma Becerisine yönelik eğitim ortamları. İçinde Kardaş, M.N. (Eds.), Yazma eğitimi (ss.287-317). Pegem Akademi Yayıncılık.

Güneş, F. (2021). Türkçe öğretimi yaklaşımlar ve modeller. Pegem Akademi Yayıncılık.

İnal, E., ve 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>

İşler, B., ve Kılıç, M. (2021). Eğitimde yapay zekâ kullanımı ve gelişimi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, 5(1), 1-11.

Jacksi, K. & Abass, S. M. (2019). Development history of the world wide web, International Journal of Scientific & Technology Research, 8(9), 75-79.

Kapan, K., ve Üncel, R. (2020). Gelişen web teknolojilerinin (web 1.0- web 2.0- web 3.0) Türkiye turizmine etkisi, Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 3(3), 276-289.

Karaca, F. ve Aktaş, N. (2019). Ortaöğretim kurumu öğretmenlerinin web 2.0 uygulamaları için haberdarlıklarının, yeterlilik düzeylerinin, kullanım sıklıklarının ve eğitsel amaçlı kullanım biçimlerinin incelenmesi, Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21(2), 214-230.

Karadağ, B. F., ve Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde web 2.0 uygulaması olarak LearningApps'ın kullanımı, Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi, 4(1), 21-40. <https://doi.org/10.47935/ceded.897374>

Karasar, N. (2023). Bilimsel araştırma yöntemi. Nobel Akademik Yayıncılık.

Karataş, İ. & Baki, A. (2017). The effect of learning environments based on problem solving on students' achievements of problem solving. International Electronic Journal of Elementary Education, 5(3), 249-268.

Katı, T. N. & Can, U. (2024). Usability of texts generated by artificial intelligence for reading skills in teaching Turkish as a foreign language: the example of ChatGPT-3.5, Inonu University Journal of the Faculty of Education, 25(2), 538-569. DOI: 10.17679/inuefd.1415303

Kavas, B. (2022). Watsapp hakkında yapılan tezler üzerine bir inceleme, Toplum ve Kültür Araştırmaları Dergisi (10), 108-128. <https://doi.org/10.48131/jscs.1188871>

Kökçü, Y. (2023). Dil öğretiminde kullanılan dijital yardımcıları: Web2.0 araçları, RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (36), 48-66. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1369057>.

Maden, S. (2013). Temel dil becerileri eğitiminde kullanılabilir aktif öğrenme öğretimsel iş/taktikleri, *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 1(2), 20-35. <https://doi.org/10.16916/aded.16005>

Marangoz, M. (2024). Eğitim ortamında kullanılan yapay zekâ uygulamaları. *International Journal of Progression and Development in Education*, 2(2), 26-39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14576628>

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. <https://doi.org/10.16916/aded.616756>

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage Publications.

Nabiyev, V. ve Erümit, A.K. (Ed.). (2020). *Eğitimde yapay zekâ*. Pegem Akademi Yayıncılık.

O'Reilly, T. (2007). *What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software*. *Communications & strategies*, (1), 17.

Öztürk, K. ve Şahin, M. E. (2018). Yapay sinir ağları ve yapay zekâyâ genel bir bakış, *Takvim-i Vekayi*, 6(2), 25-36.

Sukidi, M. & Abdullah, M.H. (2019). Use of the mini book to improve expository writing skills of v class student of sdn wonokusumo 1 surabaya, indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, (382), 104-110.

Şahin, İ. (2008). *Uzman sistem kullanarak iki boyutlu izdüşümlerden katı modeller oluşturma*, [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Şimşek, B. (2023). Dil öğretiminde sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımı. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 12(2), 816-836.

Wahjuningsih, E., Santihastuti, A., Kurniawati, I., and Arifin, U. M. (2020, May). "Storyboard that" platform to boost students' creativity: can it become real? In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485 (1).

Yalçın, A. (2024). Yapay zekâ destekli dil işleme modeli olan ChatGPT'nin Sosyal Bilgiler dersi ile ilgili görüşlerinin değerlendirilmesi. *Uluslararası Karamanoğlu Mehmetbey Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 136-152. <https://doi.org/10.47770/ukmead.1485504>

Yaşar Sağlık, Z. 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. <https://doi.org/10.51725/etad.1011687>

Yazar, İ. (2019). Türkçe öğretiminde ve temel dil becerilerinin kazanımında dijital teknoloji uygulamalarının yeri ve önemi, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12 (64), 613-623. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3384>.

Yeşilyurt, S., DüNDAR, R. ve Aydın, M. (2024). Sosyal bilgiler eğitimi alanında lisansüstü eğitimini sürdüren öğrencilerin yapay zekâ hakkındaki görüşleri. *Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, 8(27), 1-14.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

(Uygulamaların ekran görüntülerine 06.03.2024-01.06.2024 tarihleri arasında aşağıdaki kaynaklardan erişilmiştir.)

<https://app.fliki.ai/files>

<https://app.writereader.com/class/245812/users>

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

<https://bookcreator.com/>
<https://cbddo.gov.tr/sss/yapay-zeka/>
<https://character.ai/>
<https://chat.openai.com/>
<https://dijitalpi.com/bearly-ai-yapay-zekâ/>
<https://eskritor.com/tr/>
<https://fliphtml5.com/tr/>
<https://hemingwayapp.com/>
<https://padlet.com/site/product>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicspanelcreator&hl=tr&gl=US>
<https://storybird.com/>
<https://web2araclari.com/>
<https://www.blogger.com/about/>
<https://www.calameo.com/>
<https://www.grammarly.com/>
https://www.minibooks.ch/minibook_a3.cfm#
<https://www.mystorybook.com/>
<https://www.pixton.com/welcome>
https://www.ryterai.com/home/index_features
<https://www.storyboardthat.com/account/logon?register=true>
<https://www.storyjumper.com/library/my>
<https://www.toonytool.com/>
<https://www.wattpad.com/>
<https://www.writerly.ai/>