

# Bir Öğretim Yöntemi Olarak Web Macerası (Webquest)\*

Ahmet AKÇAY<sup>1</sup>, Abdullah ŞAHİN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Türkçe Eğitimi Bölümü, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ağrı, Türkiye

<sup>2</sup>Türkçe Eğitimi Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale, Türkiye

[aakcay@agri.edu.tr](mailto:aakcay@agri.edu.tr), [abdullahsahin@comu.edu.tr](mailto:abdullahsahin@comu.edu.tr)

(Geliş/Received: 22.10.2012; Kabul/Accepted: 21.03.2013)

**Özet—** Yapılandırmacı anlayış temel alınarak düzenlenen eğitim programlarıyla birlikte öğretim yöntem ve tekniklerinde çağın şartları ile öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarına uygun değişikliklere ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin hâkim olduğu günümüz dünyasında bilgisayarlar eğitimin vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Bu amaçla bilgisayarların eğitimde etkin kullanımı ile ilgili olarak pek çok yöntem ortaya konmaktadır. Bu yöntemlerden biri de Web Macerası (Webquest) yöntemidir. Bu çalışmada, bilgisayar ve İnternet tabanlı bir öğretim yöntemi olan Web Macerası (Webquest) yöntemi tanıtılmış ve özelliklerinden bahsedilmiştir.

**Anahtar Kelimeler—** Web macerası, bilgisayar destekli eğitim, internet tabanlı eğitim

## Webquest as a Teaching Method

**Abstract—** Along with constructivist based education programs, changes in teaching methods and techniques became necessary as appropriate to students' interests, needs and the new conditions of time. In today's world where the knowledge and communication technologies are dominant, computers became an indispensable part of education. For this purpose, various methods are presented concerning the effective usage of computers in education. One of these methods is the Webquest method. In this study, Webquest which is a computer and internet based teaching method was introduced and its properties were explained.

**Keywords—** Webquest, computer assisted education, web based education

### 1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

İçinde bulunduğumuz çağ, bilgi çağı olarak adlandırılmaktadır. Çünkü çağımızda en önemli değer bilgidir ve bilgiye en hızlı ve en güvenilir şekilde ulaşmak bugünün en büyük gerekliliğidir. Sürekli bir değişim ve gelişim gösteren bilgi ve iletişim teknolojileri pek çok alanda karşımıza çıkmakta, hayatımızı kuşatmakta ve kolaylaştırmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin etkilediği alanlardan biri de eğitim alanıdır. Eğitim faaliyetlerini bilgi ve iletişim teknolojilerinden bağımsız olarak düşünmek mümkün değildir. Günümüz öğrenci profili ve yapılandırmacı anlayışa göre düzenlenmiş eğitim programı göz önüne alındığında bilgi ve iletişim teknolojilerinin öneminin bir kat daha arttığı görülmektedir. Günümüz eğitim-öğretim faaliyetlerinin yürütülmesinde öğrenci merkezli bir yapı ön plana alınmakta ve eğitim-öğretim ortamları buna göre düzenlenmeye çalışılmaktadır. Öğretmenin yol gösteren konumunda olduğu günümüz eğitim anlayışında çağın

gereklere uygun modern öğretim yöntem ve tekniklerine ihtiyaç olduğu açıktır. İnternet, bugün hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Büyük bir bilgi havuzu haline gelen İnternet'te her türlü bilgiye ulaşmak mümkündür. Öğrenenlerin en büyük bilgi edinme kaynaklarından biri olan İnternet'in eğitim-öğretimde kullanımına ilişkin çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışmaların başını bugünün öğrencisinin ilgisini artıracak, araştırma yapmasını kolaylaştıracak, eğlenirken öğrenmesini sağlayacak İnternet tabanlı yöntemler çekmektedir. Bu yöntemlerden biri de "Web Macerası" öğretim yöntemidir. Özellikle üst düzey düşünme becerilerine hitap eden Web Macerası öğretim yöntemi, öğrencilerin İnternet'i bir kaynak olarak kullanmalarına, çalıştıkları alanla ilgili materyallere ulaşmalarına imkân tanımaktadır.

Bu çalışmanın amacı, "Web Macerası" öğretim yöntemini tanımlamak ve özelliklerini ortaya koymaktır.

\* Bu çalışma, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Abdullah ŞAHİN danışmanlığında yapılan yüksek lisans tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

## 2. WEB MACERASI NEDİR? (WHAT IS THE WEBQUEST?)

İnternet tabanlı öğretim yöntemi olan Web Macerası (Webquest) 1995 yılında San Diego State Üniversitesinden Bernie Dodge tarafından ortaya konmuştur. Daha sonra aynı üniversitede görev yapan Tom March'ın katkılarıyla geliştirilen Webquest İngilizce Web (ağ) ve quest (sorgulama) kelimelerinden türetilmiştir. Webquest, Türkçe'de ağ araştırması ve ağ sorgulaması gibi isimlerle kullanılmıştır. Ülkemizde web macerası terimini ise ilk olarak Gülbahar ve arkadaşları kullanmış ve literatüre kazandırmışlardır. [1-3]. Web Maceralarının ne olduğuna yönelik pek çok tanımlama yapılmıştır. Temelde birbirine benzeyen bu tanımlar, bazı açılardan da değişiklik göstermektedir. Web Maceralarını ortaya koyan kişi olan Dodge [4], Web Macerasını, "İnternet tabanlı öğrenme görevleri organize eden bir yaklaşım" ve [5] "öğrencilerin birbirleriyle etkileşim halinde çalıştıkları ve kullanacakları bilginin bir kısmını veya tamamını İnternet'ten edindikleri, bir öğrencinin zamanını en iyi şekilde kullanımı için tasarlanmış olan araştırma odaklı veya araştırmaya dayalı aktivite" olarak tanımlamıştır. March [6] ise Web Macerasını "gerçek dünya bağlamında fikirleri test eden ve birlikte çalışmayı motive etme yolunu tercih eden, karmaşık bir konu üzerinde anlam inşa etmede öğrencilere izin veren bir yapı" ve [7], "İnternet'te gerekli kaynaklara bağlantı sağlayan; yeni öğrenilmiş bilgileri daha ayrıntılı bir öğrenmeye dönüştüren; kişisel uzmanlık gelişimi, araştırma ve sorgulama faaliyetlerinde öğrencileri motive eden güvenilir bir öğrenme yapısı" olarak tarif etmektedir. Halat ve Jakubowski'ye [8] göre Web Macerası "öğrencilerin bir faaliyet veya duruma aktif olarak katıldığı ve kaynak olarak İnternet'in kullanıldığı yeni bir bilgisayar-tabanlı öğrenme ve öğretme modeli"dir. Lipscomb [9] Web Macerasını "çevrimiçi kaynaklarla öğretmen ve öğrencilerin kendi yeteneklerinin etkileşimini sağlayarak popülerlik kazanan bir yöntem" olarak tarif etmektedir. Bu tanımlar göz önüne alındığında Web Macerasının tanımını "öğrencilerin İnternet'i bir kaynak olarak kullandıkları, özellikle üst düzey düşünme becerilerine hitap eden, öğrencilerin sonunda bir ürün ortaya koydukları ve öğrencilerin sınıf ortamı dışında da bireysel veya işbirlikçi olarak çalışmalarına imkân tanıyan bilgisayar ve İnternet tabanlı öğretim ve değerlendirme yöntemi" şeklinde yapmak mümkündür.

Popüler İnternet arama motoru, Google 23 Mart 2002'de "Webquest" terimi hakkında 207.000 sayfa bulmuştur [10]. 2005 tarihinde ise Google, "Webquest" terimi hakkında 664.000 sayfa bulmuştur [11]. 27.07.2012 tarihi itibarıyla bu sayı 5.590.000'dir.

ERIC veritabanında 1995 yılından bu yana "Webquest" hakkında 49 makale yayınlanmıştır [12]. 27.07.2012 tarihi itibarıyla ERIC veritabanında "Webquest" hakkında 121 makale bulunmaktadır. Bu veriler Web Maceralarının gittikçe üzerinde çalışılan bir yöntem olduğunu ve günümüz eğitim-öğretim faaliyetleri açısından ne denli önemli olduğunu ortaya koyması açısından dikkat çekicidir.

### 2. 1. Web Maceralarının Yapısı (The Structure of Webquest)

Üst düzey düşünme becerilerini harekete geçirmek üzere tasarlanan Web Maceraları ile ilgili literatür tarandığında genel olarak Web Maceralarının 6 adımdan oluştuğu veya oluşması gerektiği üzerinde durulmaktadır [4,5,10,12-20].

Web Maceralarında yer alan adımlar şu şekilde sıralanmaktadır:

- Giriş (introduction)
- İşlem /görev (task)
- Süreç (process)
- Bilgi kaynakları (resources)
- Değerlendirme (evaluation)
- Sonuç (conclusion)

Dodge [5] Web Macerasının etkili olması ve amacının anlaşılabilmesi için bu 6 adımın mutlaka olması gerektiğini dile getirmiştir.

**Giriş (Introduction):** Web Maceralarının ilk adımı olan bu bölümün amacı, Web Macerası hakkında genel bir bilgi vermek, konuya genel bir giriş yapmak, Web Macerasını tamamlayacak olanlar için gerekli ön bilgiyi sağlamak, Web Macerasını tamamlayacak olanları araştırma ve soruşturma yapmaya hazırlamak ve konuya ilgilerini çekerek onların motivasyonunu sağlamaktır. Bu bölümde öğrencilere Web Macerası süresince nelerle karşılaşacağı bildirilir, öğrencilerin derste yapacağı aktiviteler, etkinlikler ve araştırmalar hakkında bilgi verilir. Genellikle bu bölümde yapılacak çalışmalar öğrenenlere ilginç bir senaryo çerçevesinde sunulur. Bu yüzden öğrenciler senaryo dâhilinde üstlenecekleri roller hakkında bu bölümde bilgilendirilmelidir.

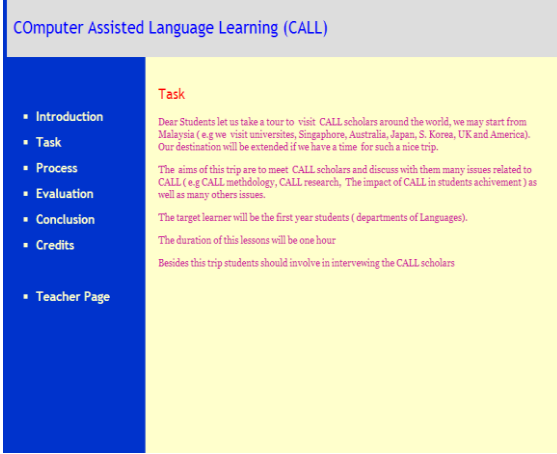


Şekil 1. Web Macerası giriş sayfası örneği [21]  
(The sample of webquest introduction page)

**İşlem/Görev (Task):** Bu adımda konuyla ilgili neler yapılacağı hakkında bilgi verilir ve öğrenenlere verilecek olan görevler ve roller tanımlanır. Bu adımda öğrenenlere Web Macerası süreci içerisinde gerçekleştirecekleri görevler verilir. Starr [22], görevin yetişkinlerin kendi işlerinde yaptıkları şeylerin küçültülmüş bir versiyonu olduğunu ifade etmiştir. Dodge [5] görevlerin yapılabilir, ilginç, güdüleyici, özgün ve öğrenci tarafından yönlendirilebilir olması gerektiğini ifade etmiştir. Dodge [23], Web Macerasında verilebilecek görevleri,

- Kendini ifade etme işlemleri
- Derleme işlemleri
- Gizemli işlemler
- Gazetecilikle ilgili işlemler
- Tasarım işlemleri
- Yaratıcı ürün işlemleri
- Ortak karar verme işlemleri
- İkna etme işlemleri
- Kendini sorgulama işlemleri
- Yargılama işlemleri
- Analitik işlemler
- Bilimsel işlemler olmak üzere 12 başlık altında

toplamaştır.



Şekil 2. Web Macerası işlem/görev sayfası örneği [24]  
(The sample of webquest task page)

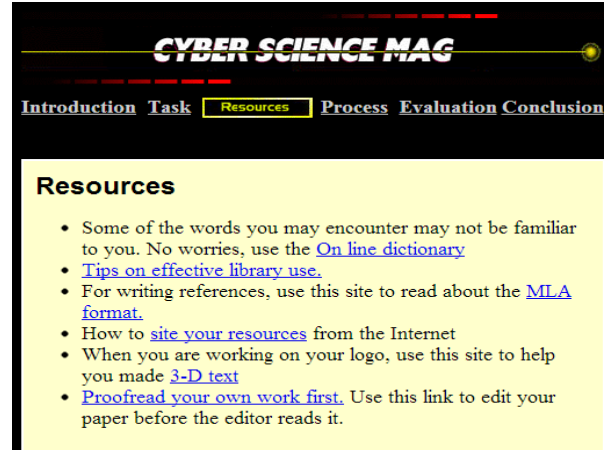
Sanders [16] öğrenenlere verilecek görevlerin çözülecek bir problem, yazılacak bir özet veya bir dizi soruyu kapsayabileceğini ifade ederken; Fiedler [10] verilecek görevlerde sunum, sergi, tartışma veya oyunların yer alabileceğini dile getirmiştir.

**Süreç (Process):** Bu adımda öğrenenlerin Web Macerası süresince hangi araçları, hangi yöntemleri ne kadar sürede kullanacakları, görevler yerine getirilirken hangi aşamalardan geçileceği, öğrenenlere verilen rollerin neleri kapsadığı ve bu rollere uygun olarak nasıl çalışmalarını gerektiği detaylı bir şekilde anlatılır. Öğrencilere verilen görevler ve bu görevleri yerine getirilmesi için verilen talimatlar açık, anlaşılır, sade ve öğrencinin seviyesine uygun olarak düzenlenmelidir. Bu bölümdeki basamaklar öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları göz önünde tutularak artırılabilir. Bu bölümün en önemli özelliklerinden biri de öğrencilerin elde ettikleri bilgileri nasıl düzenleyecekleri konusunda öğrencilere yardımcı olmasıdır. Bunun için öğrencilere rehberlik edecek yönergeler bu bölüme konmalıdır. Fiedler'e göre [10] göre süreç bölümünde çeşitli roller ve bakış açıları sunulmalıdır. Böylelikle öğrenciler kendilerine uygun gelen rollere bürünecek veya olay veya durumlara çeşitli açılardan bakma imkânına kavuşacaklardır.



Şekil 3. Web Macerası süreç sayfası örneği [25]  
(The sample of webquest process page)

**Bilgi kaynakları (Resources):** Bu adım öğrencilerin araştırmalarında kullanacakları ve Web Macerasını hazırlayanlar tarafından belirlenen İnternet bağlantılarından (link) oluşmaktadır. Kullanılan siteler Web üzerinde amaçsız gezinmeden kaçırdırıcı siteler olmalıdır [10]. Dodge'a [5] göre bu bölümdeki kaynaklar Web ortamı dışındaki kaynakları da içerebilir. Yoder [13] İnternet siteleri haricinde referans kitapları, videolar, bazı yerler ve yararlı olabilecek insanların da çok önemli kaynaklar olduğunu belirtmiştir. Bu bölümde seçilen kaynaklar yüksek kalitede ve hedeflenen yaş grubunun gelişimine uygun olmalıdır [19].



Şekil 4. Web Macerası kaynaklar sayfası örneği [26]  
(The sample of webquest resources page)

**Değerlendirme (Evaluation):** Öğrencilerin Web Macerası sonucunda raporlar, sunumlar ve dramatik gösteriler gibi ortaya koydukları ürünlerin nasıl değerlendirileceği bu bölümde açıklanır. Bu bölümde öğrenciler, yaptıkları çalışmalar ile ilgili olarak bireysel veya grup halinde değerlendirebilir. Öğrencilerin değerlendirilmesinde rubrikler [13,15,27], kontrol listeleri [19] veya değerlendirme tabloları kullanılabilir. Değerlendirme araçlarında sonuçların nasıl değerlendirileceği, değerlendirme kriterlerinin neler olduğu belirtilir. Öğrencilere süreç bölümünde verilen görevlere göre düzenlenen değerlendirme bölümü, sürecin her aşamasında ortaya konan ürünlerin değerlendirmesini içermelidir. Dodge [5] değerlendirme araçlarında yer alan

puanlama cetvellerinin süreçte belirlenen görevlerle ilgili paralellik göstermesi gerektiğini dile getirmektedir.

Learn English As A Second Language - College of the Mainland, St. Vincent's, GISD					
Evaluation					
This is how your work will be evaluated.					
	Beginning 1	Developing 2	Qualified 3	Exemplary 4	Score
WebQuest	student did not attempt reboquest - got lost, sat at computer and did not ask for help.	student asked for help but never tried to attempt reboquest without teacher assistance.	Student navigated through reboquest with minimal teacher assistance.	student successfully completed reboquest without teacher assistance.	0-30
5 sentences	student did not attempt to write any sentences in English.	Student asked for help with sentences. Was still unable to write more than three sentences even with teacher assistance.	Student wrote sentences and their are English words. Sentences may not be clear and teacher assistance was needed.	Student wrote coherent sentences. completed all 5 and had minimal or no teacher assistance.	0-30

Şekil 5. Web Macerası değerlendirme sayfası örneği [28]  
(The sample of webquest evaluation page)

**Sonuç (Conclusion):** Bu bölümde öğrencilerin Web Macerasını tamamlayarak ulaştıkları müfredat hedefleri belirtilir. Öğrenciler, ne öğrendikleri ve ne başarıklarına ilişkin özet bilgiyi bu bölümde bulabilirler [5]. Genellikle, sonuç bölümü giriş ile bir şekilde ilişkilidir [10]. Yapı olarak birbirine benzeyen bu iki bölümde öğrencilerin yapacakları çalışmalara ilişkin bilgilerle yaptıkları çalışmaların neticesinde kazanımlarına ilişkin bilgiler yer almaktadır. Sanders [16] bu bölümde öğrencilerin kazanımlarına ilişkin bir uyarıcı sorusu yer alması gerektiğini vurgular. Ayrıca bu bölümde, öğrencilerin bilgilerinin diğer alanlarda genişletmeye teşvik için özgüven sağlanmalıdır [5,15].

### Turkish Culture WebQuest

Here, you have learned lots of interesting facts about Turkey and its history.

You have learned how Mount Nemrut has lots of historical artifacts at the top of it, why Mevlana is that important, or the interesting history and geology of Cappadocia.

Hope you enjoyed it :)



Şekil 6. Web Macerası sonuç sayfası örneği [29]  
(The sample of webquest conclusion page)

Web Maceralarında temel olarak 6 adım yer almakla birlikte bu adımlara ek olarak araştırmacılar bazı adımların eklenmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Young ve Wilson [15], Web Macerasına “Sen ne düşünüyorsun? (What do you think?)”, “Paylaş ve karşılaştır.” (Share and compare) adımlarının eklenmesi gerektiğinin altını çizmişlerdir. “Ne düşünüyorsun?” bölümü öğrencilerin kaynak arama faaliyetlerine başlamadan önce test edilmesini sağlarken, ilk anlamalarını kullanmalarını ve değerlendirmeleri için fırsat tanır. Paylaş ve karşılaştır” adımı eklemenin avantajları olarak Young ve Wilson

[15] öğrencilerin, daha önce eklenmesini istedikleri “Ne düşünüyorsun?” adımı problem çözümü için ilk denemeleriyle problem veya işlemin son çözümünü karşılaştırılmasına kolaylık sağladığını dile getirmiştir.

### 2. 2. Web Macerası Türleri (Types of the Webquest)

Web Macerası fikrini ortaya atan kişi olan Bernie Dodge [5] Web Maceralarının ikiye ayrıldığını belirtmiştir: Kısa süreli Web Macerası ve uzun süreli Web Macerası. Kısa süreli Web Macerası ve uzun süreli Web Macerası eğitsel amaç ve tasarlanma süresi bakımından birbirinden farklılık göstermektedir.

Kısa süreli bir Web Macerasının eğitsel amacı öğrencilerin bilgi kazanımını ve elde ettikleri bilgiyi bütünleştirmelerini sağlamaktır. Kısa süreli bir Web Macerası sonucunda bir öğrenci büyük ölçüde yeni bilgiyle uğraşmış ve bu yeni bilgileri anlamlandırmış olacaktır. Kısa süreli bir Web Macerası bir ile üç ders saati süresinde tamamlanmak için tasarlanır.

Uzun süreli Web Maceralarının eğitsel amacı ise öğrencilerin sahip olduğu bilgilerini artırmasını, elde ettikleri bilgileri genişletmesini ve özümsemesini sağlamaktır. Uzun süreli bir Web Macerasını tamamlayan öğrenciler, büyük miktardaki bilgiyi detaylı olarak analiz etmiş, edindiği bilgiyi yorumlayabilir hâle gelmiştir. Uzun süreli Web Macerası sonunda öğrencilerden yorumlarını diğer öğrenciler ile paylaşarak konunun anlaşıldığını göstermeleri beklenir. Uzun süreli bir Web Macerası sınıf ortamında genellikle bir ile dört hafta içerisinde tamamlanmak üzere tasarlanır.

Uzun süreli Web Maceraları aşağıdaki düşünme becerilerini içerebilir [5]:

- **Karşılaştırma:** Olgular arasında benzerlik ve farklılıkları tanımak ve bunları ifade etmek.
- **Sınıflandırma:** Olguları niteliklerine göre tanımlanabilir kategorilerde gruplamak.
- **Tümevarım:** Gözlemler veya analizlerden bilinmeyen genellemeler veya ilkeler çıkarmak.
- **Ortaya Çıkarma:** Verilmiş ilkeler ve genellemelerden belirtilmemiş sonuçlar ve koşullar çıkarmak.
- **Hataları analiz etme:** Farklı düşünce ve yaklaşımlardaki hataları tanımak ve bunları ifade etmek.
- **Destek oluşturma:** Yapılan bir önerinin veya desteğinin temelini oluşturmak.
- **Soyutlama:** Bilginin temelini oluşturan temayı veya genel çerçevesini tanımak ve bunu ifade etmek.
- **Bakış açılarını analiz etme:** Konular hakkında kişisel bakış açılarını tanımak ve bunları ifade etmek.

### 2. 3. Web Macerası Yönteminin Faydaları (Benefits of the Webquest Method)

Eğitim-öğretim ortamlarında öğrenenlerin bilgisayar ve İnternet destekli çalışmalarına imkân tanıyan Web Maceralarının eğitim-öğretim faaliyetleri açısından pek çok faydasının olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur. Web Maceraları, pek çok farklı yöntem veya tekniğin bir arada kullanılmasına imkân tanınması, özellikle üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesinde etkili olması ve öğrencilerin okul dışında

da eğitimi devam ettirebilmelerine olanak sağlaması gibi fırsatlar sunmaktadır.

Web Maceralarının öğrenenlere ve öğretmenlere faydaları şu şekilde sıralanabilir [30]:

- Öğrenenlere yeni bilgiye ulaşmak için geleneksel ders kitabı kullanımından farklı bilgi edinme kaynakları ve yolları sağlar.
- Öğrenenlere öğrendiği farklı bilgileri farklı bir ortamda uygulama veya aktarma becerisi kazandırır.
- Öğrenenlerin kazandığı veya öğrendiği bilgiyi organize edebilme yeteneği geliştirir.
- Öğrenenlere verilen bilgi veya yönergeleri takip edebilme becerisi kazandırır.
- Öğrenenlerin farklı kaynakları tarayarak analiz edebilme, sentez yapabilme, değerlendirme ve sonuç çıkarabilme becerileri geliştirir.
- Öğrenenlerin aktif olarak kendi kendine bilgi kazanımını sağlar.
- Öğrenenlerin teknoloji kullanım uyumluluğunu artırır.
- İnternet'in eğitim amaçlı kullanımını sağlar.
- Öğrenenlere sanal bir ortamda bir işi yaşıyormuşçasına yaparak deneyim kazanmasını sağlar.
- Grup çalışmasını destekler.
- Öğrenenlerin problem çözme becerilerini geliştirir.
- Öğretene farklı bir değerlendirme modeli sunar.
- Öğretene öğrenenlerin verilen bilgiyi ne kadar ve ne aşamada kullanabildiğini gösterir.
- Öğretene öğrenenlerin teknoloji kullanma becerilerini değerlendirme fırsatı sağlar.

#### 2. 4. Web Maceralarının Sınırlılıkları (Limitations of the Webquests)

Bilgisayar ve İnternet'i bir araya getirerek öğrenenlerin özellikle üst düzey düşünme becerilerine hitap eden Web Maceralarının faydalarının yanı sıra belli başlı sınırlılıkları da mevcuttur. Halat [30] bu sınırlılıkları şu şekilde belirlemiştir:

- Hazırlaması zor ve zaman alıcı bir yöntemdir.
- Bilgisayar imkânı ve İnternet erişimi olmayan yerlerde uygulanması zordur.
- Kırsal kesimlerde uygulaması çok zordur.
- İlköğretim düzeyinde yeterli Türkçe Web sitelerinin olmaması, güvenilir kaynakların (Web sitelerinin) bulunmadığı, değerlendirilmesindeki ve seçilmesindeki güçlükler, ilköğretimde Web Macerasının uygulamasını zorlaştırmaktadır.
- Web Macerasında kullanılan sitelerin iyi seçilmemesi öğrencileri illegal sitelere yönlendirebilir.

Yukarıda yer alan sınırlılıklara ek olarak,

- İyi hazırlanmamış Web Maceralarının öğrenenleri bireyselliğe itebileceği,
- Öğrencilerin vakitlerini ayarlayamayarak uzun saatler boyunca bilgisayar başında zamanlarını geçirmelerine neden olabileceği söylenebilir.

### 3. SONUÇ (CONCLUSION)

Web Macerası öğretim yöntemi öğrencilerin üst düzey becerilerine hitap etmekte ve pek çok yöntemin birlikte kullanılmasına imkân tanımaktadır. Özellikle işbirlikçi öğrenme [16,31] ve eleştirel düşünme [32] web maceralarında sıklıkla rastlanan öğrenme durumlarıdır. Web maceraları ile öğrencilerin ders zamanları dışında da etkin bir biçimde öğrenimlerinde devam etmeleri, İnterneti bir kaynak olarak kullanmaları sağlanabilir ve araştırma-sorgulama etkinlikleriyle kendilerini geliştirmeleri sağlanabilir.

Yapılan pek çok araştırma ile [8,30,33-43] etkililiği ortaya konan Web Macerası, pek çok eğitim dalında etkin bir biçimde kullanılabilir.

### KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1] Y. Gülbahar, F. Kalelioğlu, O. Madran, "Öğretim ve Değerlendirme Yöntemi Olarak Web Macerası'nın Kullanışlılık Açısından Değerlendirilmesi", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(2), 209-236, 2008.
- [2] Y. Gülbahar, F. Kalelioğlu, O. Madran, "Using Dynamic Webquest Approach in Teacher Education to Promote Project-Based Learning", **8th International Educational Technology Conference**, Anadolu University, Eskişehir, 2008.
- [3] Y. Gülbahar, R. O. Madran, F. Kalelioğlu, "Development And Evaluation of an Interactive Webquest Environment: "Web Macerası", *Educational Technology & Society*, 13(3), 139-150, 2010.
- [4] İnternet: B. Dodge, Some Thoughts About Webquests, [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html), 13.03.2009.
- [5] İnternet: B. Dodge, What is a Webquest? <http://webquest.org/index.php>, 21.04.2009.
- [6] İnternet: T. March, Are We There Yet. A Parable On The Educational Effectiveness Of Technology, [http://tommarch.com/writings/are\\_we\\_there\\_yet.php](http://tommarch.com/writings/are_we_there_yet.php), 22.02.2009.
- [7] T. March, "The Learning Power Of Webquests", *Educational Leadership*, 61(4), 42-48, 2003.
- [8] E. Halat, E. Jakubowski, "Teaching Geometry Using Webquest", **19th International Conference On Technology And Education**, Tallahassee, Florida, 2001.
- [9] G. Lipscomb, "I Guess It Was Pretty Fun: Using Webquests In The Middle School Classroom", *Clearing House*, 76(3), 152-155, 2003.
- [10] R. L. Fiedler, **Webquest: A Critical Examination in Light of Selected Learning Theories**, University Of Central Florida: Edf 7232 Analysis Of Theories In Instruction, 2002.
- [11] L. Barack, "Webquest Blossoms", *School Library Journal*, 26, 2005.
- [12] S. K. Macgregor, Y. Lou, "Web-Based Learning : How Task Scaffolding And Web Site Design Support Knowledge Acquisition", *Journal Of Research On Technology In Education*, 37(2), 161-175, 2005.
- [13] M.B. Yoder, "The Student Webquest: A Productive And Thought-Provoking Use Of The Internet", *Learning And Learning With Technology*, 26(7), 6-9, 1999.
- [14] Y. Ouyang, K. Hayden, "Work In Progress: Teach Girls Mathematics And Technology From Humanities Classes", **36th Asee/Ieee Frontiers In Education Conference**, San Diego, Ca, 2006.
- [15] D. L. Young, B. G. Wilson, "Webquests For Reflection And Conceptual Change: Variations On A Popular Model For Guided Inquiry", **Ed-Media Conference**, Denver, 2002.
- [16] J. Sanders, "Using Webquests To Enhance Work Based Learning", *Work Based Learning In Primary Care*, 3(3), 210-217, 2005.

- [17] R. Kelly, "Working With Webquests", *Teaching Exceptional Children*, 32(6), 4-13, 2000.
- [18] R. Zheng, S. Stucky, M. Mcalack, M. Menchana, S. Stoddart, "Webquest Learning As Perceived By Higher-Education Learners", *Techtrends*, 49(4), 41-49, 2005.
- [19] J. Strickland, "Using Webquests To Teach Content: Comparing Instructional Strategies", *Contemporary Issues In Technology And Teacher Education*, 5(2), S. 138-148, 2005.
- [20] R. G. Jones, "Emerging Technologies, Language In Action: From Webquests To Virtual Realities", *Language Learning & Technology*, 8(3), S. 9-14, 2004.
- [21] İnternet: Otomobiller Dünyası (7. Sınıflar İçin Bir Webquest)  
[http://w3.balikesir.edu.tr/~asker/otomobil\\_dunyasi/](http://w3.balikesir.edu.tr/~asker/otomobil_dunyasi/), 12.05.2012.
- [22] İnternet: L. Starr, Meet Bernie Dodge – The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments, [http://www.education-world.com/a\\_tech/tech020.shtml](http://www.education-world.com/a_tech/tech020.shtml), 12.02.2009.
- [23] İnternet: B. Dodge, Adapting And Enhancing Existing Webquests, <http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html>, 13.02.2009.
- [24] İnternet: Computer Assisted Language Learning (CALL), <http://questgarden.com/29/10/6/060628231113/task.htm>, 14.03.2012.
- [25] İnternet: A 7<sup>th</sup> Grade Language Arts Webquest, <http://questgarden.com/89/36/4/091031092559/process.htm>, 15.05.2012.
- [26] İnternet: Cyber Science Mag, <http://projects.edtech.sandi.net/kearny/cybermag/resources.html>, 11.04.2012.
- [27] İnternet: N. Pickett, B. Dodge, Rubrics For Web Lessons, <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/weblessons.htm>, 12.06.2009.
- [28] İnternet: Learn English as a Second Language, <http://questgarden.com/148/00/8/120917194643/evaluation.htm>, 19.05.2012.
- [29] İnternet: Turkish Culture Webquest, <http://myeurope.eun.org/shared/data/myeurope/2005/los/05/ulku1/webquest/conclusion.htm>, 23.05.2012.
- [30] E. Halat, "Matematik Öğretiminde Webquest'in Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri", *İlköğretim Online*, 6(2), 264-283, 2007.
- [31] Y. Lou, S. K. Macgregor, Enhancing Project-Based Learning Through Online Between-Group Collaboration, *Educational Research and Evaluation*, 10(4), 419-440, 2004.
- [32] K. L. Vidoni, C.D. Maddux, "Webquests: Can They Be Used To Improve Critical Thinking Skills In Students?", *Computers in the Schools*, 19(2), 101-117, 2002.
- [33] İnternet: C. M. Crawford, E. Brown, Focusing Upon Higher Order Thinking Skills: Webquests And The Learner-Centered Mathematical Learning Environment, [www.eric.ed.gov](http://www.eric.ed.gov), 13.03.2009.
- [34] İnternet: R. Rozema, Heart Of Darkness Webquest: Using Technology To Teach Literary Criticism., <http://www.edrs.com/webstore/download2.cfm?id=680123&pleasewait=ok>, 22.03.2009.
- [35] İnternet: S. Lara, C. Reparaz, Effectiveness Of Cooperative Learning: Webquest As A Tool To Produce Scientific Videos, <http://www.formatex.org/micte2005/294.pdf>, 25.04.2009.
- [36] M. Leahy, D. Twomey, D. "Using Web Design With Pre-Service Teachers As A Means Of Creating A Collaborative Learning Environment", *Educational Media International*, 42(2), 143-151, 2005.
- [37] E. T. Sautter, E. R. Pratt, K. J. Shanahan, "The Marketing Webquest: An Internet Based Experiential Learning Tool", *Marketing Education Review*, 10(1), 47-55, 2000.
- [38] M. Burke, S. Guffey, S. Colter, J. Riehl, "Biowebquest: Evaluating The Effectiveness Of A "Webquest" Model Of Inquiry Learning In A Biology Sequence For Non-Science Majors", *Syllabus*, 1-7, 2003.
- [39] A. Kurtuluş, A. Tepe, S. Yılmaz, Ö. Karakoç, G. Okur, "İlköğretim Matematik Sınıflarında Webquest Uygulamaları", **6<sup>th</sup> International Educational Technology Conference**, Eastern Mediterranean University, Famagusta, KKTC, 1194-1201, 2006.
- [40] C. H. Ikpeze, F. B. Boyd, "Web-Based Inquiry Learning: Facilitating Thoughtful Literacy With Webquests", *The Reading Teacher*, 60(7), 644-654, 2007.
- [41] S. G. Tabanlı, **Bilişim teknolojilerinin temelleri dersinin öğretiminde yapılandırıcılık uygulaması: webquest tekniğine ilişkin öğrenci görüşleri**, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2008.
- [42] A. Akçay, A. Şahin, A. "Webquest And The Usability Of Webquest In Teaching Turkish", **The First International Congress Of Educational Research**, Çanakkale, 2009.
- [43] G. Lipscomb, "I Guess It Was Pretty Fun " Using Webquests In The Middle School Classroom, *Clearing House*, 76(3), 152-155, 2003.