

Dil Bilgisi Öğretimine Yönelik Bir Web Macerası Tasarımı*

Ahmet AKÇAY**
Abdullah ŞAHİN***

Özet

Bilişim teknolojilerinin hakim olduğu günümüzde teknolojiyi eğitime entegre etme çabaları büyük bir hız kazanmıştır. Bu doğrultuda bilgisayar ve İnternet tabanlı yöntem ve teknikler üzerinde çalışılmaktadır. Ön plana çıkan yöntemlerden biri de öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini ön plana çıkarmayı amaçlayan ve İnternet'in bir kaynak olarak kullanılmasına imkân tanıyan web macerası (webquest) yöntemidir. Bu çalışmada Türkçe eğitiminde sıfatlar konusunun kavranması, isim ve fiiller konularının pekiştirilmesine yönelik tasarlanan bir web macerası tanıtılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Web macerası, Türkçe eğitimi, dil bilgisi.

A Webquest Design Towards Grammar Teaching

Abstract

Today, information technology was dominated by efforts to integrate technology into education has been a major impetus. Computer and Internet-based methods and techniques in this direction are being worked on. One of the prominent method of high-level thinking skills of students is intended to highlight and allow the use of the Internet as a source for the webquest method. In this study, the understanding about adjectives in Turkish education, reinforcement of subject, verb and name for a website designed for webquest will be introduced.

Key Words: Webquest, Turkish education, grammar.

Giriş

Dil bilgisi; bir dilin dinleme/izleme, konuşma, okuma, yazma öğrenme alanlarını destekleyen kurallar bütünü olarak tanımlanmaktadır (MEB, 2006). Dil bilgisi, dilde yer alan anlama ve anlatma becerilerinin koordinasyonunu sağlamada temel araçtır (Erdem ve Başaran, 2010). Bununla birlikte bu alanları destekleyici, açıklayıcı ve örgütleyici öğretim etkinlikleridir (Erdem, 2007). Dil bilgisi öğretimi ise dilin ses, şekil ve cümle yapılarını birtakım yöntemler kullanarak öğrencilere sezdirme ve bu yolla onların dili etkili, doğru ve düzgün kullanmalarını sağlamaya yönelik etkinlikler yapma sürecidir (Dolunay, 2010). Dilin daha etkili kullanımını sağlamak amacıyla yapılan dil bilgisi öğretimi Hudson (1992)'a göre dile ilişkin saygıyı ve özgüveni oluşturmak, standartları belirlenmiş dil öğretimine yardımcı olmak, dil başarısını arttırmaya yardımcı olmak, yabancı dil öğretimini kolaylaştırmak, dil ve kültüre ilişkin farklılıklara yönelik hoşgörüyü arttırmak, bilimsel yöntem ve analitik düşünmeyi öğretmek, dili kötüye kullananlara karşı dili korumak, dilin sorunlarını anlamaya yardımcı olmak, dil hakkındaki genel bilgiyi derinleştirmek (Akt. Yapıcı, 2004) için büyük öneme sahiptir.

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

** Arş. Gör. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Türkçe Eğitimi Bölümü. turkolog_25@hotmail.com

*** Doç. Dr. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkçe Eğitimi Bölümü. abdullahsahin@comu.edu.tr

Dil bilgisinin çeşitli açılardan önemine rağmen öğrencilerin dil bilgisine karşı olumsuz tutum besledikleri görülmektedir (Göçer, 2008). Bu sonucun üzerinde öğretmenlerin Türkçe derslerinde, ders kitabı ve yazı tahtası dışında herhangi bir materyale yer vermemeleri ve farklı öğretim yöntem ve tekniklerini kullanmamalarının etkili olduğu söylenebilir (Sağır, 2002; Çıkla, 2008). Bu sonuçla birlikte Türkçe öğretiminde öğrencilerin ilgisini çeken ve motive edici yöntem ve tekniklere yer verilmesi gerektiği anlaşılmaktadır (Aydın, 2009). Türkçe dersi gibi çok yönlü bir derste farklı yöntem ve tekniklerin kullanılmalıdır (Kavcar vd., 1995:16).

2006 yılında yapılandırmacı yaklaşım benimsenerek hazırlanan Türkçe Dersi Öğretim Programı'na göre dil bilgisi öğretiminin amacı, dil ve zihinsel beceriler ile iletişim, etkileşim ve kavram geliştirmedir. Bu doğrultuda dil bilgisi öğretiminin amaç değil, çeşitli becerileri geliştirmede araç olarak görüldüğü anlaşılmaktadır (Güneş, 2009). Bir dilin temel becerilerinin kazandırılmasında dil bilgisi öğretiminin önemi büyüktür. Dilin etkili bir biçimde kullanılmasına katkı sağlayan dil bilgisi konularının öğretiminin işlevsel olarak yapılabilmesi için, geleneksel öğretim anlayışın dışında farklı yaklaşım, yöntem ve tekniklerin uygulanması gerekmektedir (Yaman, 2006; Göçer, 2008). Bu doğrultuda kullanılacak yöntemlerden biri de web macerası yöntemidir.

1995 yılında Bernie Dodge tarafından ortaya konan web macerası (webquest), web (ağ) ve quest (sorgulama) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Web maceralarını ortaya koyan kişi olan Dodge (1995), web macerasını, "İnternet tabanlı öğrenme görevleri organize eden bir yaklaşım" ve "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. Web macerasının geliştirilmesinde katkıda bulunan Tom March (2000) 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 "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" (2003) olarak tarif etmektedir.

Web maceralarının 6 adımdan oluştuğu veya oluşması gerektiği üzerinde durulmaktadır (Dodge 1995; Yoder, 1999; Kelly, 2000; Fiedler, 2002; Young ve Wilson, 2002; Jones, 2004; MacGregor ve Lou, 2005; Sandars, 2005; Strickland, 2005; Zheng ve diğerleri, 2005; Kahl ve Berg, 2006; Ouyang ve Hayden, 2006). Web maceralarında yer alan adımlara aşağıda yer verilmiştir:

- **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.

- **İşlem /görev (task):** Bu adımda konuyla ilgili neler yapılacağı hakkında bilgi verilir ve öğrenenlere verilecek olan görevler ve roller tanıtılır. Bu adımda öğrenenlere web macerası süreci içerisinde gerçekleştirecekleri görevler verilir.

- **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.

- **Bilgi kaynakları (resources):** Bu adım öğrencilerin araştırmalarında kullanacakları ve web macerasını hazırlayanlar tarafından belirlenen İnternet bağlantılarından (link) oluşmaktadır

- **Değerlendirme (evaluation):** Öğrencilerin web macerası sonucunda raporlar, multimedya sunular, dramatik gösteriler gibi ortaya koydukları ürünlerin nasıl değerlendirileceği bu bölümde açıklanır. Bu bölümde öğrenciler, yaptıkları çalışmalar ile ilgili olarak bireysel veya grup hâlinde değerlendirilebilir. Öğrencilerin değerlendirilmesinde rubrikler (Yoder,1999; Pickett ve Dodge, 2007; Young ve Wilson,2002), kontrol listeleri (Strickland, 2005) veya değerlendirme tabloları kullanılabilir.

- **Sonuç (conclusion):** Bu bölümde öğrencilerin We web macerasını tamamlayarak ulaştıkları müfredat hedefleri belirtilir. Öğrenciler, ne öğrendikleri ve ne başardıklarına ilişkin özet bilgiyi bu bölümde bulabilirler (Dodge, 1995).

Dil Bilgisi Öğretimine Yönelik Web Macerası

Web macerası sitesi, 2007 yılında Türkiye Bilimsel Araştırma ve Teknik Kurumunun desteğiyle Yasemin Gülbahar koordinatörlüğünde “Web Macerası Projesi” olarak hayata geçirilmiştir. Araştırmada kullanılan Web macerası 2008-2009 öğretim yılının ikinci yarısında yer alan konular incelenerek ve Türkçe Dersi Öğretim Programı kazanımlarına uygun ders planlarına göre etkinlikler göz önüne alınarak bu site üzerinde hazırlanmıştır. Web macerası sıfatların kavranması, isim ve fiillerin pekiştirilmesine yöneliktir. Hazırlanan web macerası öncelikle proje koordinatörüne sunulmuş, gerekli düzenlemeler yapılmış ve olumlu görüşler neticesinde öğrencilerin istifadesine sunulmuştur. Araştırmada yer alan siteler 5 aylık bir sürecin sonrasında seçilmiştir. Öncelikle Türkçe eğitiminde kullanılacak tüm siteler taranmış, sitelerin adresleri bir havuzda toplanmış ve ardından konu alanlarıyla ilişkilendirilerek

sınıflandırılmıştır. Araştırmada kullanılan sitelerin, ücretli olmamasına, illegal sitelere yönlendirici olmamasına ve eğitici olmasına dikkat edilmiştir. Web macerası, her hafta 1 saat olmak üzere, bilgisayarla toplam 5 saat ders işlenecek şekilde tasarlanmıştır.

Öğrenciler, web macerasını kullanmaya geçmeden önce kullanıcı adları ve şifrelerini almalıdırlar. Web macerasının giriş sayfasındaki kullanıcı adı ve şifre girilerek uygulamaya geçilebilmektedir. Şekil 1’de web macerası sitesinin giriş sayfası gösterilmiştir.



Şekil 1. Web macerası giriş sayfası

Öğrencilerin kullanıcı adları ve şifrelerini almalarının ardından “Ben bir dil kâşifiyim” adlı web macerasını kullanmak için macera sahibinden onay almak üzere site üzerinde başvuruda bulunmaları gerekmektedir.

Öğrenciler ilk olarak web macerası sitesinin ana sayfası ile karşılaşmaktadırlar. Ana sayfada öğrenciler, bir selamlama yazısıyla ve web macerası deneyimi hakkında bilgilerle karşılaşmaktadır. Ana sayfada ayrıca, web macerası sitesinin tasarımcıları, hangi amaçla hazırlandığı, destek verilen kurum gibi bilgiler de yer almaktadır. Web macerası ana sayfası Şekil 2’de gösterilmektedir.



Şekil 2. Web macerası ana sayfası

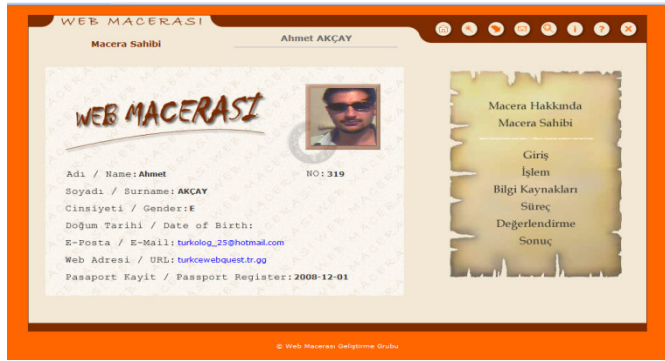
Web macerası sitesine giren öğrenciler daha sonra maceralar listesinden araştırmacı tarafından hazırlanan “Ben bir dil kâşifiyim” adlı web macerasını seçerek bu macerayı kullanmaya başlayabilmektedirler. İlk olarak “Macera Hakkında” adlı sayfa ile karşılaşan öğrencilere bu sayfada web macerasının niçin hazırlandığı, hangi tarihte başlayarak hangi tarihte

biteceği, hangi konulara yer verildiği hakkında bilgi verilmiştir. Şekil 3'te “ Macera Hakkında” adlı sayfa gösterilmiştir.



Şekil 3. “Macera Hakkında” adlı sayfa

“Macera Hakkında” adlı sayfadan sonra “Macera Sahibi” adlı sayfa yer almaktadır. Bu sayfada web macerasının sahibi olan araştırmacının adı, soyadı, cinsiyeti, e-mail adresi ve Web adresi gibi bilgiler yer almaktadır. Öğrenciler yazışmalarında bu sayfada yer alan e-mail adresini kullanmalıdırlar. “Macera Sahibi” adlı sayfa Şekil 4’te gösterilmiştir.



Şekil 4. “Macera Sahibi” adlı sayfa

“Macera Sahibi” adlı sayfadan sonra web macerası adımları gelmektedir. Öğrencilerin karşılaştıkları ilk web macerası adımı “Giriş”tir. Bu adımda öğrenciler web macerasında ne yapacakları hakkında bilgilendirilmekte, konuya dikkatleri çekilmekte ve öğrencilerin moral ve motivasyonları sağlanmaya çalışılmaktadır. Web macerası “Giriş” adımı sayfası Şekil 5’te verilmiştir.



Şekil 5. Web macerası “Giriş” sayfası

Öğrenciler daha sonra web macerasının ikinci adımı olan “İşlem” sayfasına girmektedirler. Bu adımda öğrenciler web macerasında ne yapmaları gerektiği ve çalışmalarının sonunda ne elde edecekleri hakkında bilgilendirilmektedir. Aynı zamanda bu sayfada öğrencilerin öğrenirken eğleneceklerine ilişkin yönergelere de yer verilmiştir. Şekil 6’da web macerası “İşlem” adımı yer verilmiştir.



Şekil 6. Web macerası “İşlem” adımı sayfası

Öğrencilerin “Süreç” adımı verilen görevleri yerine getirmelerine yardımcı olmak; sıfat, isim ve fiiller konuları ile ilgili akıllarına takılan sorulara cevap bulmak ve bu konulara ilişkin bilgilerini artırmaları amacıyla “Bilgi Kaynakları” adlı bölüm hazırlanmıştır. Bu bölüm İnternet üzerindeki kaynaklar taranarak hazırlanmış ve öğrencilerin hizmetine sunulmuştur. “Bilgi Kaynakları” adımı Şekil 7’de gösterilmektedir.



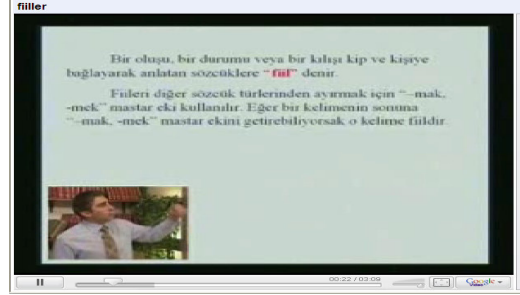
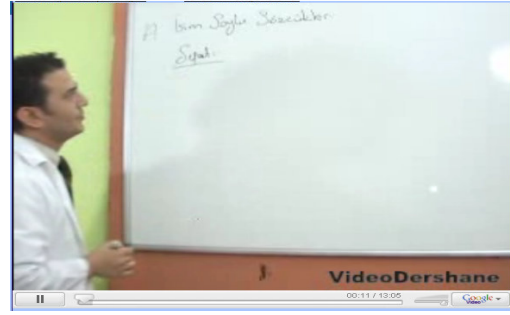
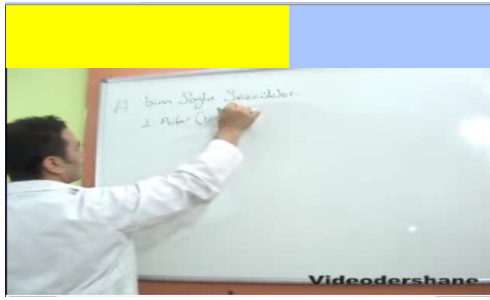
Şekil 7. Web macerası “Bilgi Kaynakları” adımı sayfası

Öğrencilerin 5 haftalık macera sürecinde yapacakları çalışmalara “Süreç” bölümünde yer verilmiştir. Her hafta öğrencilere bir görev verilmiş, görevleri yerine getirmeleri ve ardından o görevle ilgili olarak e-posta göndermeleri istenmiştir. Verilen görevlerin hangi tarihte bitirilmesi gerektiğine ilişkin bilgiler de yine bu sayfada yer almaktadır. “Süreç” adımı öğrencilerden ilk hafta isim ve fiilleri ayırt etme kazanımına yönelik hazırlanan isim-fiil fabrikası adlı oyunu oynamaları ve oyundan anladıkları ile aldıkları puanlar hakkında e-posta göndermeleri istenmektedir. Bu haftada öğrencilerin kullandığı site, eğitsel oyunların yer aldığı bir sitedir (egitlence.com). Öğrencilerin oynayacakları bu oyunda öğrencilerin isim ve fiilleri ayırt edebilme yeteneği kazanmaları amaçlanmıştır. Oyunda yer alan kelimelerin araştırma yapılan

sınıf düzeyine uygun olduğu uzman görüşleri neticesinde kesinlik kazanmıştır. Öğrencilerin oyun oynarken verdikleri cevapların tesadüfi olmaması için bazı kelimeler tekrar verilmiştir. Bununla birlikte isim ve fiil olan kelimeler tekdüze değil karışık olarak verilmiştir. Oyun sonunda öğrencilerin ne kadar puan aldıkları ve başarı durumları hakkında öğrenciler bilgilendirilmiştir. Öğrencilerin isim-fiil fabrikası adlı oyunu oynadıkları siteden çekilmiş görüntülere aşağıda yer verilmiştir.



İkinci hafta konularla ilgili canlı konu anlatımlarına yer verilmiştir. Öğrenciler bu adımda verilen bağlantılara (link) tıklayarak ilgili siteler üzerinden canlı konu anlatımlarını izleyebilmektedirler. Canlı konu anlatımlarında her bir konu alanı için (sıfat, isim ve fiil) üç bağlantı (link) kullanılmıştır. Sıfatlar ve isimler için videodershane.com adresi, fiiller için ise <http://www.video.google.com> adresi kullanılmıştır. Sıfatlar için canlı konu anlatım süresi 13.05 dakika, isimler için 12.04 dakika ve fiiller için ise 03.09 dakikadır. Öğrencilerin sıfatlar ile izledikleri canlı konu anlatımı, sıfatların öğretimi; isim ve fiillerle ilgili videolar ise isim ve fiillerin pekiştirilmesine yöneliktir. Canlı konu anlatımlarında uzman öğretmenler konuları tahta kullanarak anlatmakta, örneklerle ve çözümlü sorularla konuların daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadırlar. Bu görevler yerine getirildikten sonra öğrencilerin e-posta göndererek izlediklerinden anladıkları hakkında araştırmacıyı bilgilendirmesi gerekmektedir. Aşağıda canlı konu anlatımlarının yer aldığı sitelerden çekilmiş görüntülere yer verilmiştir.



Üçüncü haftada öğrenciler İnternet üzerinde konularla ilgili interaktif testlerle buluşturulmuştur. Bağlantılara tıklayarak öğrenciler, ilgili sitede yer alan testi çözebilmekte ve test ile ilgili dönüt-düzeltilmeyi yine bu sayfada almaktadırlar. Öğrenciler, ne kadar soruyu doğru yaptıkları, hangi sorularda yanlış oldukları hakkında bilgilendirilerek, yanlış yaptıkları sorularının doğru cevapları site üzerinde gösterilmektedir. Bu görevin bitiminin ardından yine öğrencilerden testlerden aldıkları punlara ilişkin e-posta göndermeleri istenmektedir. Öğrenciler sıfatlarla ilgili bir interaktif test çözeceklerdir (testimiz.com). Sıfatlar adlı test 20 sorudan oluşmaktadır ve öğrencilere soruların çözümü için 40 dakikalık bir süre verilmiştir. İnteraktif testte yer alan soruların yeterli olduğuna dair uzman görüşleri alınmıştır. Öğrenciler soruları çözdükten sonra doğru yaptıkları sorular, yanlış yaptıkları sorular ve aldıkları notlar hakkında bilgilendirilebilmektedir. Öğrencilerin interaktif testi çözerken karşılaştıkları sorulara aşağıda yer verilmiştir.



SIFATLAR 1

DEĞERLENDİR

SIFATLAR

Bu testte 20 soru vardır. Cevaplama süresi +40- dakikadır.

- "Küçük kız beyaz mendilini sallayarak uzaklaştı." cümlesinde kaç tane sıfat vardır?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
- "Bu iş sıcak havada, insan sağlığını bozar." cümlesindeki sıfat tamamları aşağıdakilerden hangisinde birlikte verilmiştir?
 - Sıcak hava -insan sağlığı
 - Sıcak hava - bu iş
 - Bu iş -insan sağlığı
 - Bu hava -insan sağlığı
- Aşağıdaki tamamlardan hangisi diğerlerinden farklıdır?
 - Dar yol
 - Eski ev
 - İnce elbise
 - Duvar boyası
- "Bu işi iki arkadaş birlikte yapalım." cümlesinde kaç tane sıfat vardır?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

- "O" sözcüğü hangi cümlede sıfat olarak kullanılmamıştır ?
 - O sabah çok yürüdük.
 - Bütün bunları o nesi! başardı.
 - O eve gitmeyeceğiz.
 - O güzelim çiçekler soldu.

- Aşağıdakilerden hangisinde sıfat tamlaması kullanılmıştır?
 - O zaman başından aşkın derdi.
 - Mermeri oyandı, taşı dielirdi.
 - Kaç yanık yolcuya su verdi.
 - Değdi kağ, dudaga çoban çeşmesi.

- "Yaramaz " kelimesi hangi cümlede sıfat olarak kullanılmıştır?
 - Yaramaz çocuklar camı kırdılar.
 - Sizin çocuk pek yaramaz.
 - Yaramazlık iyi bir davranış değildir.
 - Yaramazı unuttun mu ?

- Aşağıdakilerden hangisi türemiş sıfattır?
 - Güzel gömlek
 - Toz sabun
 - Yapma bebek
 - Boş oda

- "Deniz,kaçınıcı sınıfa gidiyor." Cümlesinde "kaçınıcı" sözcüğünün çesidi nedir?
 - Sayı sıfatı
 - Soru sıfatı
 - Niteleme sıfatı
 - İşaret sıfatı

- Aşağıdaki cümlelerin hangisinde sıfat yoktur?
 - Bazı çocuklar daha erken okurlar.
 - Bayramın kaçınıcı günü yola gikiyorsunuz?
 - İnşaatı birkaç işçi çalışıyor.
 - Yarın bize çocuklarla geliniz

Hazırlayan: Hamit BiçER

DEĞERLENDİR

Dördüncü haftada öğrencilerden grup oluşturmaları istenmekte, daha sonra kendi belirleyecekleri bir konuda şiir yazmaları beklenmektedir. Şiir yazımında gruplarda yer alan öğrencilerin her birinin en az bir dörtlük yazması gerektiği belirtilmiştir. Öğrencilerin şiirlerini tamamlamalarının ardından bu şiirde geçen sıfat, isim ve fiilleri bulmaları istenmektedir. Bu haftada ayrıca öğrencilerden yaptıkları çalışmalarını web macerası sistemine göndermeleri istenmiştir. Uygulamanın son haftasında öğrencilere kendi yazdıkları şiirleri sınıfta sunmaları ve şiir üzerinde yaptıkları çalışmalar hakkında arkadaşlarını bilgilendirme görevi verilmiştir. “Süreç” bölümü Şekil 8’de gösterilmiştir.



Şekil 8. Web macerası “Süreç” adımı sayfası

Öğrencilerin verilen görevleri yerine getirirken nasıl değerlendirileceğine dair bilgiler “Değerlendirme” bölümünde yer almaktadır. Bu bölüm için “yeni başlayan”, “gelişen”, “başarılı” ve “örnek gösterilir” adımlarından oluşan bir rubrik hazırlanmıştır. Her görev için ayrı ayrı beceriler belirlenmiş ve her beceri için ayrı bir puan verilmiştir. Hazırlanan rubrik konunun uzmanlarına sunulmuş ve konu uzmanlarıca hazırlanan rubriğin yeterli olduğu vurgulanmıştır. Öğrenciler, gerçekleştirdikleri görevlere ilişkin olarak bu rubrik aracılığıyla hangi becerileri gerçekleştirebildiklerini ve bu becerilerinin karşılığı olarak kaç puan alabileceklerini görebilmektedirler. “Değerlendirme” bölümü Şekil 9’da gösterilmiştir.

GÖREVLER	YENİ BAŞLAYAN	GELİŞEN	BAŞARILI	ÖRNEK GÖSTERİLİR
İSİM-FİL FABRİKASI	Verilen bilgi hakkında becerisi (8 PUAN)	Verilen bilgiyi oynama bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (12 PUAN)	Verilen bilgiyi oynama bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (16 PUAN)	Verilen bilgiyi oynama bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (20 PUAN)
İZLEYEREK GÖRENELİM	Verilen bilgi hakkında becerisi (8 PUAN)	Verilen bilgiyi videolarla bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (12 PUAN)	Verilen bilgiyi videolarla bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (16 PUAN)	Verilen bilgiyi videolarla bilgisi ve oynama bilgisini becerisi (20 PUAN)

TEST ÇÖZELİM (8 PUAN)	Verilen ifadeyi kullanma becerisi (12 PUAN)	Verilen ifadeyi algılamak ve soruları % 50'ni cevaplamak becerisi (16 PUAN)	Verilen ifadeyi algılamak ve soruları % 75'ini cevaplamak becerisi (20 PUAN)
ŞİİR YAZMA (8 PUAN)	Yapılacak işi kullandığı (12 PUAN)	Yapılacak işin konusunu tespit etme becerisi (16 PUAN)	Her maddede isim, sıfat ve şifliyi kullanabilme becerisi (20 PUAN)
ŞİİR OKUMA (8 PUAN)	Farklılıklarını tanımlama becerisi (12 PUAN)	Yapılacak işin konusunu tanımlama becerisi (16 PUAN)	Şiir metninde geçen kelimeleri ve e-söz kullanma becerisi (20 PUAN)
TOPLAM PUAN	40 PUAN	60 PUAN	80 PUAN

Şekil 9. Web macerası “Değerlendirme” adımı sayfası

Son olarak öğrenciler “Sonuç” adımıyla karşılaşmışlardır. Bu adımda, bu web macerası sürecinde ne elde ettikleri hakkında bilgi verilmiştir. Bununla birlikte öğrencilerin başka web maceralarını kullanmalarını teşvik edici yönergelere yer verilmiştir. “Sonuç” adımı Şekil 10’da gösterilmiştir.



Şekil 10. Web macerası “Sonuç” adımı sayfası

Sonuç

Öğrencilerin özellikle üst düzey düşünme becerilerine hitap eden web maceraları, yapılandırmacı anlayışa göre düzenlenmiş eğitim programlarında yer verilebilecek bir yöntemdir. Bu yöntemle öğrenciler, İnternet’i bir kaynak olarak kullanabilme, araştırma ve sorgulama faaliyetleri içerisinde bulunma, grup oluşturarak iş birlikli çalışma gibi avantajlara sahip olmaktadır.

Bu çalışmada, dil bilgisi eğitimine yönelik bir web macerası hazırlanmış ve web macerasında yer alan adımlar ile bu adımlarda yer alan etkinlikler tanıtılmıştır. Hazırlanan web macerası sıfatların kazanımı ile isim ve fiillerin pekiştirilmesine yönelik tasarlanmıştır. Dil bilgisi eğitiminde çoğunlukla anlatım yolu tercih edilmesine karşın yapılandırmacı anlayışla hazırlanan Türkçe eğitiminde daha etkili yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda hazırlanan web macerasının dil bilgisi eğitiminde kullanılabilir etkili bir yöntem olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

- Aydın, İ. (2009). Anadili Dersinin Etkinlik Alanları ve Dilbilgisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 181, 20-52.
- Çıkla, S. (2008). Tepegözle Dilbilgisi Öğretimi. *Milli Eğitim*, 179, 8-24.
- Dodge, B. (1995). Some Thoughts About Webquests. http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (13.03.2009).
- Dolunay, S. K. (2010). Dil Bilgisi Öğretiminin Amacı ve Önemi. *TÜBAR*, 27, 275-284.
- Erdem, İ. (2007). *İlköğretim İkinci Kademe Dil Bilgisi Öğretiminin Sorunları Üzerine Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Erdem, İ. ve Başaran, M. (2010). Mezun Oldukları Bölümlerin Öğretmenlerin Dilbilgisi Öğretimine İlişkin Görüşleri Üzerindeki Etkisi. *TÜBAR*, 27, 321-339.
- Fiedler, R. L. (2002). Webquest: A Critical Examination in Light of Selected Learning Theories, University of Central Florida: EDF 7232 Analysis of Theories in Instruction.
- Güneş, F. (2009). Türkçe Öğretiminde Günümüz Gelişmeleri ve Yapılandırıcı Yaklaşım. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(11),1-21.
- Jones R. G. (2004). Emerging Technologies, Language in Action: From Webquests to Virtual Realities. *Language Learning & Technology*, 8 (3), 9-14.
- Göçer, A. (2008). Türkçe Dil Bilgisi Öğretiminde Çözümleme Yönteminin Kullanımı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(10), 101-119.
- Kahl J. D. W., Berg C. A. (2006). Acid Thunder: Acid Rain and Ancient Mesoamerica. *The Social Studies*, Heldref Publications, 134-136.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F. ve Sever, S. (1995). Türkçe Öğretimi. Ankara: Engin Yayınevi.
- Kelly, R. (2000). Working with WebQuests. *Teaching Exceptional Children*, 32 (6), 4-13.
- MacGregor, S. K. ve Lou, Y. (2005). Web-Based Learning : How Task Scaffolding and Web Site Design Support Knowledge Acquisiton. *Journal of Research on Technology in Education*, 37(2), 161-175.
- March, T. (2000). Are We There Yet. A Parable on the Educational Effectiveness of Technology, http://tommarch.com/writings/are_we_there_yet.php (22.02.2009).
- March, T. (2003). The Learning Power Of Webquests. *Educational Leadership*, 42-47.
- MEB (2006). İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Ouyang Y., Hayden K. (2006). *Work in Progress: Teach Girls Mathematics and Technology from Humanities Classes*. 36th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, San Diego, CA.
- Pickett, N., Dodge, B. (2007). Rubrics For Web Lessons, <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/weblessons.htm> (12.06.2009).
- Sağır, M. (2002). İlköğretim Okullarında Dil Bilgisi Öğretimi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Sanders, J. (2005). Using WebQuests to Enhance Work Based Learning. *Work Based Learning in Primary Care*, 3(3), 210-217.
- Strickland, J. (2005). Using Webquests To Teach Content: Comparing Instructional Strategies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 5 (2), 138-148.
- Yaman, H. (2006). *İlköğretim İkinci Kademe Dilbilgisi Derslerinde Kavram Haritası Tekniğinin Öğrenci Başarısına ve Hatırlamaya Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yapıcı, M. (2004). İlköğretim Dilbilgisi Konularının Çocuğun Bilişsel Düzeyine Uygunluğu. *İlköğretim-Online*, 3(2), 35-41.
- Yoder, M.B., (1999). The Student Webquest: A Productive And Thought- Provoking Use Of The Internet. *Learning and Learning with Technology*, 26 (7), 6-9.
- Young, D. L., Wilson, B. G., (2002). Webquests for reflection and conceptual change: Variations on a popular model for guided inquiry. *ERIC*. (15.04.2009)
- Zheng, R., Stucky, S., Mcalack, M., Menchana, M., Stoddart S. (2005). WebQuest Learning as Perceived by Higher-Education Learners. *TechTrends*, 49 (4), 41-49.