

**I. ULUSLARARASI AĐDAŐ EĐİTİM VE SOSYAL BİLİMLER  
SEMPOZYUMU  
(I. INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON CONTEMPORARY EDUCATION  
AND SOCIAL SCIENCES)**

**TAM METİN BİLDİRİLER KİTABI  
(FULL TEXT BOOK OF THE SYMPOSIUM)**

**CİLT 1 / VOLUME 1**

**Editör : Prof.Dr. Soner Mehmet ÖZDEMİR  
Editör Yrd.: Ümmü Gülsüm VURAL**

**ISBN: 978-605-68886-1-8**

**Antalya, 22-25 Kasım 2018**

**Parantez Teknoloji  
Adres: Mebusevleri Mah. Önder Cad. 14/6 Çankaya / ANKARA**

(Telif Hakları Kanunu Gereğince İzinsiz Basılması ve oğaltılması Yasaktır)

Tam metin bildirilerin akademik, idari ve hukuki tüm sorumluluğ u yazarlara aittir.

# İlkokul Öğretmenlerinin Ölçme-Değerlendirme Amaçlı Kullanabilecekleri Eğlenceli Web 2.0 Araçları

Soner Mehmet ÖZDEMİR  
Mersin University, Faculty of Education  
Burhanettin ESEN  
Mersin Hürriyet Primary School

## ÖZET

Günümüzde Web 2.0 araçları eğitim dâhil pek çok alanda farklı amaçlarla kullanılmaktadır. Son yıllarda derslerde Web 2.0 araçlarından öğrenme ve öğretme ve ölçme değerlendirme aracı olarak yararlanılmaktadır. Özellikle ilkokul öğretmenleri dersleri daha eğlenceli ve verimli hale getirmesi ve öğrencilerin daha iyi öğrenmelerini sağlamak için Web 2.0 araçları oldukça kullanışlı ortamlardır. Bu çalışmada, özellikle 2017 yılında geliştirilen ve uygulanmaya başlanan ilkokul programlarında oyunlaştırılarak öğrenme etkinliklerine daha çok önem verilmesi Web 2.0 gibi online öğretimsel araçların kullanılması gerekliliğini göstermektedir. Çalışmanın amacı doğrultusunda yapılan literatür taraması sonucunda öğretmenlerin derslerinde kullanabilecekleri birçok web 2.0 aracı tespit edilmiştir. Bunlardan ölçme ve değerlendirme süreçlerinde kullanılabilecek olanlar Kahoot ve Flipquiz seçilmiştir. Bu çalışmada, bu iki Web 2.0 aracını öğretmenlerin derslerinde öğrencilerin katılımıyla ölçme ve değerlendirme amacıyla nasıl etkili biçimde kullanılabilecekleri örneklerle tanıtılmıştır. Bu web 2.0 araçlarını kullanarak öğretmenlerin hem öğrencilerin derse katılımlarını sağlayarak daha etkili ve eğlenceli ders işleyecekleri, hem de daha öğrenci merkezli bir ölçme ve değerlendirme yapma fırsatı bulacakları umulmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Web 2.0 Araçları, ilkokul, ölçme ve değerlendirme, teknoloji

# Fun Web 2.0 Tools by Which Primary School Teachers Can Be Used on The Purpose of Measurement and Evaluation

Soner Mehmet ÖZDEMİR  
Mersin University, Faculty of Education  
Burhanettin ESEN  
Mersin Hürriyet Primary School

## ABSTRACT

Today, Web 2.0 tools are used for different purposes in many areas including education. In recent years, courses have been used as a tool for learning and teaching and measurement from web 2.0 tools. Web 2.0 tools are very useful environments, especially for primary school teachers to make the lessons more fun and efficient and to help students learn better. In this study, because curriculum developed and implemented by Minister of National Education (MONE) give the importance more to learning activities shows the necessity of using online instructional tools like Web 2.0. As a result of the literature review conducted for the purpose of the study, many web 2.0 tools that teachers can use in their lessons have been found. Among these, Kahoot and Flipquiz were selected for the measurement and evaluation processes. In this context, it is introduced how teachers can be used these two Web 2.0 tools effectively with examples for the purpose of measuring and evaluating with the participation of the students. Using these web 2.0 tools, it is hoped that teachers will have the opportunity to do more effective and fun lessons by enabling students to participate in the class as well as to have a more student-centered assessment and evaluation.

**Keywords:** Web 2.0 tools, primary school, measurement and evaluation, technology

## GİRİŞ

Değişimlerin getirilerine bakıldığında toplumdaki bireylerden sürekli bilgilerini güncelleyebilmeleri, değişikliklere kolay adapte olabilmeleri, gelişmeleri takip edebilmeleri, bilgiyi alabildikleri gibi üretebilmeleri de beklenmektedir. Bu özelliklere sahip bilgi okuryazarı bireyler yetiştirmek büyük bir önem kazanmakla beraber, nasıl yetiştirileceği de önemli bir tartışma konusu olmaktadır. Bu süreçte en çok yardımına başvurulacak araçlar teknolojik araçlar olmuştur (Ata, 2011). Günümüzde hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin öğrenme ve öğretme amacıyla yararlanabilecekleri internet temelli araçlardan birisi web 2.0'dır. Light ve Polin (2010) web 2.0 araçlarının literatürde hem geniş ve değişen teknolojik araçlar seti olarak hem de teknolojinin sosyal ve teknolojik kullanım bakımından entegrasyonu bağlamında farklı anlamlara gelen bir kavram olduğunu öne sürmektedir. Bazı çalışmalarda "web 2.0" olarak kullanılırken, bazılarında ise "sosyal bilişim" olarak geçmektedir.

İnternetin yeni yüzü olarak ve ikinci nesil hizmetleri içeren teknolojiler topluluğu olarak ifade edebileceğimiz Web 2.0, kullanıcılarına çevrim-içi işbirliği ve paylaşım imkanları sağlayarak insanlar arasındaki iletişim olanaklarını en üst düzeye taşımış bulunmaktadır. Aslında Web 2.0 kullanıcı merkezli ve kullanıcıların içeriğine katkıda bulunduğu, onlara hareket özgürlüğü ve kullanım kolaylığı sunduğu yeni nesil internet platformu olarak tanımlanabilir (Genç, 2010). İnternet ile beraber internet teknolojileri de ortaya çıkmış ve hayatımızda önemli bir alana yayılmışlardır. İnternet üzerindeki servislerden birisi olan World Wide Web (www) kısaca Web 1991 yılında ilk kez kullanılmıştır ve sürekli gelişim göstermiştir. Web, bu gelişimi sırasında yeni özellikler ve teknolojiler geliştirilmesine sebep olmuştur. Bu gelişim, sağladığı hizmetler ve özellikler bakımından incelendiğinde 4 ana evrede gerçekleştiği görülmektedir. Bu evreler; Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 ve Web 4.0'dır. Bu evrelerden Web 2.0 günümüzde yaygın kullanılan teknolojileri kapsamaktadır (Çekinmez, 2009; Akt. Ata, 2011).

E-Öğrenme 2.0'ın bireysel ve grup olarak informal öğrenmesini destekleme biçimine uygun bir örnektir. E-Öğrenme 2.0 araçları formal öğrenme durumlarında özellikle işbirlikli öğrenmeye dönük yararlı özelliklere sahiptir. Örneğin wiki'ler grup projesinin; sosyal imleme siteleri ve araçları işbirlikli araştırmaların bir parçası olarak kullanılabilir. Bloglar ise yazılı çalışmaların sunulmasında ve akranların dönüt vermesine olanak sağlayan işbirlikli bir öğrenme ortamı olarak görülebilir (Atıcı ve Yıldırım, 2010).

Web 2.0 teknolojilerinin kullanım alanı her geçen gün hızla genişlemektedir. Bu durumun başlıca nedeni, Web 2.0 teknolojilerinin, kullanıcı ve web uygulamaları arası etkileşimi, kullanıcılar arası etkileşimi, işbirlikçi çalışmaları ve bilgiye erişimi, İnternet ortamında "oldukça kolay" bir hale getirmesidir. Söz konusu bu özellikler, Web 2.0 teknolojileri ve standartlarının eğitim alanında kullanılmasına ön ayak olmuştur (Deperlioğlu & Köse, 2010).

İnternette, Web 2.0'dan önceki iletişimin klasik mecradakine kıyasla önemli farklar içermediğini varsayabiliriz. Nasıl ki televizyon, radyo ve gazete gibi mecralarda yayıncı tarafından üretilen bir içerik, kullanıcı tarafından takip edilmekte idiyse; Web 2.0 öncesi kullanımda da çoğunlukla internet sitesi sahipleri tarafından oluşturulan içerik kullanıcılar

tarafından izleniyordu. Bu seferki tek fark, iletişim mecrası olarak internetin kullanılması idi. Web 2.0 sayesinde kullanıcılar, internette yer alan içeriği sadece okumakla kalmıyor; ayrıca kendi ürettiği içeriği kolayca yayınlatabiliyor, mevcut içerik hakkındaki görüşlerini açıklayabiliyorlar. Ayrıca, gerçek hayattaki sosyalleşmenin temellerinden olan 'paylaşım' Web 2.0 sayesinde, internette de değer kazanmakta. Beğenilen, takip edilmek istenen hatta tepki duyulan sayfaların, çevrimiçi içeriklerin diğer kullanıcılar ile paylaşılması sitelerde bulunan paylaş butonları sayesinde kolaylaşmıştır (Genç, 2010).

Web 2.0 teknolojisi ve araçlarının bilgi okuryazarlığı sürecine nasıl etkiye bulunacağı birçok araştırmacı tarafından ele alınmaktadır. Bu araçlardan en göze çarpanlar; ağ günlükleri (Blogs), oynatıcı ve video yayın abonelikleri (podcast and videocasts), Vikiler (Wikis), sosyal ağlar (social networks), etiketleme (tagging), resim ve video paylaşımı (photo and video sharing) ve Web siteleri'dir (Genç, 2010). Web 2.0'ın yeni uygulama ve hizmetlerinin temel amacı, kullanıcıların teknik engellerle karşı karşıya kalmadan içerik paylaşmalarını, aynı zamanda internetin sosyal etkileşiminden, işbirliği potansiyellerinden yararlanmasını sağlamaktır. Web 2.0 araçları sosyal yazılımlar olarak adlandırılır ve Web okurluğundan Web okuryazarlığına dönüşümü beraberinde getirir. İnternet, bilginin hazırlanıp iletiildiği ve hazır bilginin tüketildiği bir ortam olmaktan çıkıp, içeriğin katılımcılarla birlikte üretildiği, paylaşıldığı, birleştirildiği ve transfer edildiği bir platforma dönüşür (Horzum, 2010).

Genç (2010) yapmış olduğu bir çalışmada Facebook üzerinden uygulanan derslerin katılımda öğrencilerin pozitif bir davranış sergilediği ve Facebook'un sadece sosyal bir iletişim aracı olmasının yanı sıra eğitsel amaçlarda da kullanılabileceğini öngörmektedir. Web 2.0 teknolojileri üniversite öğrencilerinin bilgi ve iletişim teknolojilerine adaptasyonunu sağlayan önemli faktörlerden birisi olarak görülebilir. Öğrencilere bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanacakları bir ortam sunulduğu ve onlara rehberlik yapıldığı zaman onların kendi okudukları alana yönelik bilgi okuryazarlık özyeterlik algılarının arttığı görülmektedir (Usluel, 2007).

### **Öğretmenlerin Yararlanabilecekleri Web 2.0 Araçları ve Linkleri:**

1. *SurveyMonkey, web tabanlı çalışan anket, quiz ve sınav oluşturabileceğiniz bir web 2.0 uygulamasıdır. <https://tr.surveymonkey.com/>*
2. *Dvolver, basit animasyon oluşturabileceğiniz bir web 2.0 aracıdır. <http://dvolver.com>*
3. *Popplet, zihin haritası oluşturmak için kullanılan web 2.0 aracıdır. <http://popplet.com/>*
4. *Code.org, özellikle kodlama eğitimine yeni başlayanlar için basit düzeyde oluşturulmuş bir web 2.0 aracıdır. <https://code.org/>*
5. *Padlet, bir tür dijital pano aracıdır. <https://padlet.com>*
6. *Graphic Springs, çok hızlı ve kolay bir şekilde logo yapmanıza olanak tanıyan bir web aracı. <https://www.graphicsprings.com/start-your-logo>*
7. *Postermymwall, Basit bir şekilde dilermeniz hazır şablonlar üzerinden, dilermeniz boş bir şablona kendi poster tasarımınızı hazırlayabileceğiniz bir araçtır. <https://www.postermymwall.com/>*
8. *Quiver, hazır boyama sayfalarını bilgisayarınıza indirip çocuklar ile dilediğiniz gibi boyadıktan sonra artırılmış gerçeklik elde edebilirsiniz. <http://www.quiverovision.com/>*

9. *ClassDojo, veli, öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişimi sağlıyor. Ayrıca sınıf yönetiminde, sınıf kurallarının kavratılışında ve davranış kazandırmada çok etkili bir web 2.0 aracıdır. <https://www.classdojo.com>*
10. *Prezi, 3D slaytlar hazırlayabileceğiniz ve bunu bilgisayarınıza indirebileceğiniz bir web aracı. <https://prezi.com>*
11. *Animoto, video ve fotoğraflarınızla slaytlar yapabileceğiniz bir web aracıdır. <https://animoto.com>*
12. *Actionbound, bilgisayar ortamında hazırlanarak, cep telefonu veya tablet ile oynanabilen bir oyundur. İçerisine soru, araştırma, ödev vs. gibi birçok seçenek ekleyerek öğrencilerinize unutulmaz bir öğrenme ve oyun imkânı sunabileceğiniz bu araçtır. <https://en.actionbound.com/>*

### **Web 2.0 Araçlarının Eğitimde Sağladığı Faydalar**

Z kuşağı diye sınıfladığımız yeni nesil teknolojiye çok kolay ayak uyduran, özgüveni yüksek, hızlı ve analitik düşünme becerisi olan, birçok işi yürütebilme yetenekleri, yaratıcılığa ve yenilikçiliğe önem veren bir kuşaktır. Böyle bir kuşağa eski, standart yöntemler ile istenilen etkiyi tam oluşturamamaktadır. Bu nedenle yeni yöntem ve metotlar kullanılmak gerekmektedir. Web 2.0 teknolojisi bu konuda daha uygun bir eğitim ortamı oluşturmamıza yardımcı olmaktadır. Bu araçlar öğrencileri 21. Yüzyılın iş ve eğitim hayatına hazırlamada kritik rol oynamakla birlikte yaratıcı ve kritik düşünme becerilerini desteklemektedir. Okullarda, öğrencilerin büyük bir çoğunluğu cep telefonuna sahiptir. Bu gibi teknolojik araçları yasaklamak yerine, etkin bir biçimde sınıf içindeki öğrenme etkinliklerinde farklı derslerde faydalı amaçlar için kullanılabilirliği vurgulanmalıdır.

Daha aktif ve katılımcı bir sınıf ortamı oluşturur. Eğitim ortamında grup çalışması, etkili öğrenme, üst düzey düşünme, yapılandırmacı öğrenme, bireysel öğrenme, sorumluluk alma vb becerilerin gelişmesine katkı sağlar.

### **Öğretmen ve Öğrenciler İçin Web 2.0 Araçlarını Kullanmanın Yararları**

Web 2.0 araçlarını kullanan bir öğretmen farklı aktivite sayesinde sınıfına canlılık ve hareket katar.

Öğretmen derslerinde daha güncel ve işlevsel içerikleri kullanır. Günlük hayattan güncel sorun ve problemler üzerinden rahatlıkla örnekler verebilir.

Web 2.0 araçlarının çeşitliliği sayesinde öğretmen zaman ve mekan konusunda özgürleşir. Bu durumda öğretmenin daha kısa zamanda daha çok bilgi vermesi, değerlendirme aşamasına daha az zaman ayırarak verimli bir vakit kazanmış olur.

Devamlı farklı web 2.0 araçlarını kullanan öğrenci daha aktif ve zinde kalır. Öğrencileri ileriki hayatlarında teknoloji okuryazarı, aktif ve katılımcı bireyler olmaya iter.

Öğrenciler web bağlantıları mantığı ile öğrendikleri bilgilerin kaynağına gidebilir ve rahatlıkla istedikleri kavramlar hakkında daha derinlemesine araştırma yapabilirler.

Öğrenciler daha çok duyu organı ile aktif olduğu gibi daha akılda kalıcı bilgiler edinmeleri de sağlanmış olur.

Öğrenciler web 2.0 araçlarını kullanırken gruplar halinde çalışması teşvik edilerek, sosyalleşmelerine imkan sağlar.

## Öğretmenlerin Ölçme ve Değerlendirme Amacı İle Kullanılabilecekleri Web 2.0 Araçları

### 1. KAHOOT

Öğretmenlerin hazırladıkları testleri dilerlerse cep telefonu veya tablet üzerinden de yapabilecekleri bir web 2.0 aracıdır. Kahoot web 2.0 aracı sınıf içinde kullanılan bir tür oyun aracıdır. Öğrenciler bilgisayarlarla, tabletlerle ve akıllı telefonlarla oyuna bağlanır, oyun tüm sınıfın görebileceği şekilde tahtaya yansıtılır. Ders sonunda kısa zamanda ve eğlenerek konu kazanımları ile ilgili dönütler almak için başvurulacak bir başyapıt gibidir. Özellikle olayların oluş sıralaması, görsel okuma gibi becerilerin kazandırılmasında etkilidir.



(Site Linki: <https://kahoot.com>)

#### **Peki, öğrenciler için neden bu kadar eğlenceli kahoot?**

- Kendi seçtikleri isimlerle sınava katılıyorlar bu onların hoşuna gidiyor
- Sorular sizin belirlediğiniz sürelerde cevaplanmak zorunda bu da işe heyecan katıyor
- Doğru cevabı kendisinin verdiğini görünce yaşadığı mutluluk, rekabet duygusu
- Sıkıcı bulduğu ders konuları ile oyun kavramının birlikte olması  
(<http://www.egitimdeteknoloji.com/kahoot-nedir/>)

### 2. LEARNINGAPPS

Öğretmenlerin tüm ders konularıyla çeşitli oyunlar ve yarışmalar türetebilecekleri, aynı zamanda eğlenceli bir ölçme değerlendirme aracıdır. Learning Apps web 2.0 aracı ile günlük ya da haftalık verilen konu kazanımlarına yönelik oyunlaştırarak öğrencilerden anlık dönütler alınabilir. Bu uygulamada eşleştirme oyunları, sıra ile dizme, yazarak ifade etme, adam asmaca, kim milyoner olmak ister? Gibi bilgi yarışmaları ile kazanımlar ölçülebilir. Sınıfta uygulanabildiği gibi evde uygulanmak üzere ödevlendirilebilir.



Sitenin Linki:

<https://learningapps.org/about.php>

### 3. QUIZLET

Quiz öğretmenlerin test hazırlayabilecekleri bir web 2.0 aracıdır. Öğrencilerin ve öğretmenlerin sınav ile ilgili materyallerini online olarak kolayca hazırlayabildiği bir araçtır. Öğrencilere görevler verilerek kendi öğrenme kartlarını hazırlama, öğrenme oyunlarına katılma, bilgilerini test etme imkanı sağlamaktadır. Öğrencilerin dikkatini çeken, kalıcı öğrenmeye destek veren aktivitelere imkan sağlayan bir araç. Öğretmen ve öğrenciler ücretsiz üye olarak ders materyallerini oluşturabilirler. Ayrıca daha önce başka öğretmen ve öğrenciler tarafından yapılmış quizlerden de faydalanma imkanı vermektedir. (Sitenin linki: <https://quizlet.com/tr>).

Quizlet, kendi kelime listenizi oluşturup oyunlar ve öğrenme araçlarıyla İngilizce öğrenmenizi kolaylaştıracak kullanışlı bir araç olarak tanımlanabilir. Quizlet ile öğrenmek istediğiniz kelimelerin listesini yapabilirsiniz. Kelimeleri listenize eklerken o kelime ile ilgili resimleri arayıp uygun bir resim seçebilir yada istediğiniz herhangi bir resmi yükleyebilirsiniz. Kelimelere anlamıyla uygun resimler eklemeniz o kelimeyi öğrenmenizi kolaylaştıracaktır. Quizlet oluşturduğunuz listeye aşağıdaki seçenekleri kullanarak öğrenmeyi kolaylaştırmayı ve hızlandırmayı amaçlamaktadır. Quizletin sağladığı bazı modlar:

[Kelime kartları Modu](#) – Kelimeleri karışık bir şekilde gözden geçirmenizi ve kelimeleri dinlemenizi sağlar.

[Öğrenme Modu](#) – Kelimeleri bilip bilmediğinizi izleyerek unutulmuş kelimeleri hatırlatmayı sağlar.

[Heceleyici Modu](#) – Seslendirilen kelimeyi yazmanızı ve varsa hatalarınızı görüp düzeltmenizi sağlar.

[Test Modu](#) – Kısa cevaplı, çoktan seçmeli, eşleştirme ve doğru yanlış soruları ile bir test oluşturur.

[Eşleştirme Oyunu](#) – Süre ile yarıştığınız ve kelimeleri anlamlarıyla eşleştirdiğiniz bir oyun.

[Yerçekimi Oyunu](#) – Kelimelerden oluşmuş meteorların karşılıklarını yazarak gezegeni korumaya çalıştığınız bir oyun (Atabaş, 2016).

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Web 2.0 teknolojileri, öğretmenlerin ve öğrencilerin fikirlerini paylaşmalarını ve yenilikçi yollarla işbirliği yapmalarını teşvik etmektedir. Ayrıca, eğitimcileri öğretme ve öğrenme yöntemlerini yeniden düşünmeye ve eğitim uygulamalarını değiştirmeye zorlarlar; böylece öğrenme olduğu



kadar öğrenmeyi de içeren daha aktif ve anlamlı öğrenmeyi destekleyebiliriz. Web 2.0, öğrencilerin bilginin yaratıcıları, yapımcıları, editörleri ve değerlendiricileri haline geldiği daha etkileşimli ve güçlü öğrenme ortamları yaratma potansiyeline sahiptir (Richardson, 2009, Akt. An, Aworuwa, Ballard & Williams, 2009). Web 2.0 araçları çoğunlukla öğrenme-öğretme süreçlerinde öğrencilerin aktif, etkili ve kalıcı öğrenme elde etmeleri amacıyla kullanılabilir. Bunun yanı sıra web 2.0 araçları aynı zamanda sınıfta öğretmenler tarafından bir ölçme-değerlendirme aracı olarak da kullanılabilir.

Bu araçlar arasında Kahoot, Learningapps ve Quizlet bu amaca hizmet eden web 2.0 araçlarından bazılarıdır. Örneğin, Kahoot *ders sonunda kısa zamanda ve eğlenerek konu kazanımları ile ilgili dönütler almak için başvurulacak bir araçtır. Özellikle olayların oluş sıralaması, görsel okuma gibi becerilerin kazandırılmasında Kahoot etkili olarak kullanılabilir.* Learning Apps web 2.0 aracı ile ise günlük ya da haftalık verilen konu kazanımlarına yönelik oyunlaştırarak öğrencilerden anlık dönütler alınabilir. Bunların yanında, Quiz öğrencilerin ve öğretmenlerin sınav ile ilgili materyallerini online olarak kolayca hazırlayabildiği bir araçtır. Öğrencilere görevler verilerek kendi öğrenme kartlarını hazırlama, öğrenme oyunlarına katılma, bilgilerini test etme imkânı sağlıyor.

Buna göre, öğretmenlerin hem dersi zevkli ve eğlenceli hale getirmek hem de öğrenci merkezli bir ölçme değerlendirme etkinliği uygulamak amacıyla yukarıda açıklanan web 2.0 araçlarını kullanabilirler. Okullardaki öğretmenlerin büyük bölümü maalesef bu tür araçlar hakkında pek bilgi sahibi değildir. Bunun için gerek okul düzeyinde gerekse de il milli eğitim ya da üniversiteler bünyesinde bu konularda öğretmenlere yönelik uygulamalı eğitim çalışmaları yapılmalı ve öğretmenler bu konuda teşvik edilmelidir.

## KAYNAKÇA

- An, Y. J., Aworuwa, B., Ballard, G, & Williams, K. (2009). Teaching with Web 2.0 technologies: Benefits, barriers and best practices. Annual meeting of the Association for Educational Communications and Technology, Louisville, KY. 18 Kasım 2018 tarihinde [https://members.aect.org/pdf/Proceedings/proceedings09/2009/09\\_1.pdf](https://members.aect.org/pdf/Proceedings/proceedings09/2009/09_1.pdf) adresinden erişilmiştir.
- Ata, F. (2011). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojilerini kullanım durumları ile bilgi okuryazarlığı öz-yeterlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi (Doctoral dissertation, DEÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Atabaş, S. (2016). Basit İngilizce öğrenme aracı Quizlet. 30 Ekim 2018 tarihinde <https://gencbilisim.net/quizlet/> adresinden erişilmiştir.
- Atıcı, B., & Yıldırım, S. (2010). Web 2.0 uygulamalarının e-öğrenmeye etkisi. Akademik Bilişim, 10, 10-12.
- Bozkurt, A. (2013). Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri. Akademik Bilişim, 13, 23-25.
- Deperlioğlu, Ö., & Köse, U. (2010). Web 2.0 teknolojilerinin eğitim üzerindeki etkileri ve örnek bir öğrenme yaşantısı. Akademik Bilişim, 10-12.
- Durusoy, O. (2011). Öğretmen yetiştirmede web 2.0 ve dijital video teknolojilerinin kullanılarak öğretmenlik öz-yeterliğinin geliştirilmesi.
- Genç, H. (2010). İnternetteki etkileşim merkezi sosyal ağlar ve e-iş 2.0 uygulamaları. Akademik Bilişim, 481-487.
- Genç, Z. (2010). Web 2.0 yeniliklerinin eğitimde kullanımı: Bir Facebook eğitim uygulama örneği. Akademik Bilişim, 10, 10-12.

- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 7(1), 603-634.
- Light, D. & Polin, D. K. (2010). Integrating Web 2.0 tools into the classroom: Changing the culture of learning. New York: Center for Children and Technology. 18 Kasım 2018 tarihinde <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED543171.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Usluel, Y. K. (2007). Can ICT usage make a difference on student teachers' information literacy self-efficacy. Library and Information Science Research, 29, 92-102.
- <http://www.egitimdeteknoloji.com/kahoot-nedir/>