

WEB MACERASI ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN GAGNE'NİN ÖĞRETİM DURUMLARI MODELİNE UYGUNLUĞU*

Ahmet AKÇAY

Anahtar Kelimeler

Web Macerası
Gagne
İnternet

Özet

Yapılandırmacılık anlayışı ile birlikte eğitimin merkezine öğrenci alınmakta ve bu doğrultuda yeni yöntem ve teknikler geliştirilmektedir. Bu yöntemlerden biri de 1995 yılında Bernie Dodge tarafından ortaya koyulan İnternet tabanlı bir öğretim yöntemi olan web macerası (webquest)dır. Öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerine hitap eden web maceraları, öğrencilerin İnternet'i bir kaynak olarak kullanmalarına imkân tanımaktadır. Bu çalışmada, web maceraları Gagne (1985) tarafından geliştirilen "Öğretim Durumları Modeli" ile karşılaştırılmış ve bu modele uygunluğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Keywords

Webquest
Gagne
İnternet

Abstract

Together with an understanding of Constructivism to the center of education and students in this direction are being developed new methods and techniques. One of the these methods put forth in 1995 by Bernie Dodge is an İnternet based teaching methods that webquest. Appeal to higher-order thinking skills of students with webquests, as a resource for students to use the İnternet gives the possibility. In this study, webquests compared Gagne (1985) developed by the "Nine Events of Instruction" and the suitability of that events have been trying to put forward.

1. GİRİŞ

Bilgisayar ve İnternet'i yaşantımızın her anında hissettiğimiz şu günlerde öğretmen yetiştiren kurumların bireyleri teknolojiden uzak olarak yetiştirmesi düşünülemez (İşman ve diğerleri, 2002). Bununla birlikte elbette bilgi çağında yetişen ve teknolojiye adapte olmada sıkıntı çekmeyen ilköğretim öğrencilerinin de teknolojiden uzak kalması düşünülemez. İlköğretim okullarında bilgisayarları etkin kullanmak için ön plana çıkan yöntem bilgisayar destekli öğretimdir. Bilgisayar destekli öğretimde ise en büyük yardımcı İnternet'tir.

* Bu çalışma, İstanbul'da düzenlenen IETC 2010 (International Educational Technology Conference)" adlı kongrede sunulan bildiri geliştirilerek ve Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Abdullah ŞAHİN danışmanlığında yapılan yüksek lisans tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

Öğrencilerin İnternet üzerinden ders çalışabilmelerine ve eğitim-öğretim faaliyetlerine devam etmelerine imkân veren pek çok sistem üzerinde çalışılmaktadır. Bunlardan biri de İnternet destekli yöntemlerdir. Cabı (2007)'nin İnternet projeleri olarak ele aldığı bu yöntemlerde, okul veya öğretmen tarafından dersin nasıl plânlanacağı, senaryolarda bulunması gereken öğeler, öğrencilere yönergeler, kaynak adresler, okulların birbiriyle nasıl ilişki kurmaları gibi bilgiler bulunmaktadır. İnternet projeleri, çoklu ortam sağlayarak dolayısıyla öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap ederek konuları daha çabuk kavramalarını, edindikleri bilgilerin kalıcı olmasını ve dolayısıyla daha başarılı olmalarını sağlar.

Günümüz eğitim sistemlerine uygun İnternet tabanlı pek çok yöntem üzerinde çalışılmaktadır. Bu çalışmada da İnternet tabanlı bir öğretim yöntemi olan Web Maceralarının önemi belirtilmeye çalışılmış ve bu yöntemin Gagne'nin "Öğretim Durumları Modeli"ne uygunluğu tartışılmıştır.

2. WEB MACERASI

İnternet tabanlı öğretim yöntemi olan Webquest (Web Macerası) 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. 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 (1995), Web Macerasını, "İnternet tabanlı öğrenme görevleri organize eden bir yaklaşım" ve (1997) "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. 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 (2003), "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.

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 (Dodge 1995/1997; Yoder, 1999; Ouyang ve Hayden, 2006; Young ve Wilson, 2002; MacGregor ve Lou, 2005; Kahl ve Berg, 2006; Sandars, 2005; Kelly, 2000; Zheng ve diğerleri, 2005; Strickland, 2005; Fiedler, 2002; Jones, 2004). Web Maceralarında yer alan adımlar şu şekilde sıralanmaktadır:

- Giriş (introduction)

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

2.1. Giriş: 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.

2.2. İşlem/Görev: 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.

2.3. Süreç: 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.

2.4. Bilgi kaynakları: Bu adım öğrencilerin araştırmalarında kullanacakları ve Web Macerasını hazırlayanlar tarafından belirlenen İnternet bağlantılarından (link) oluşmaktadır.

2.5. Değerlendirme: Öğrencilerin Web Macerası sonucunda raporlar, multimedya sunumlar, dramatik gösteriler gibi ortaya koydukları ürünlerin nasıl değerlendirileceği bu bölümde açıklanır.

2.6. Sonuç: Bu bölümde öğrencilerin Web Macerasını tamamlayarak ulaştıkları müfredat hedefleri belirtilir. Öğrenciler, ne öğrendikleri ve ne başardıklarına ilişkin özet bilgiyi bu bölümde bulabilirler (Dodge, 1997).

3. WEB MACERASI TÜRLERİ

Web Macerası fikrini ortaya atan kişi olan Bernie Dodge (1997) 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.

3.1. Kısa süreli Web Macerası

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.

3.2. Uzun süreli Web Macerası

Uzun süreli Web Maceralarının eğitsel amacı, 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.

4. GAGNE'NİN ÖĞRETİM DURUMLARI MODELİ

Öğrenme ürünlerini analiz ederek öğretim durumları modelini geliştiren Robert Gagne (1985), öğrenmenin sadece dış etkenlerin etkisi ile oluşmadığını, öğrenmede aynı zamanda iç faktörlerin de etkili olduğunu savunur. Gagne (1985), iç etkenler olarak öğrenenlerin daha önce sahip oldukları bilgileri, bilişsel stratejileri, zihinsel becerileri ve duyuşsal özellikleri (ilgi, tutum, değer) gösterir. Öğrenmenin birikimli bir süreç olduğunu dile getiren Gagne (1985)'ye göre yeni bilgiler daha önceden elde edilmiş bilgiler üzerine inşa edilmekte ve yeni öğrenmeler hiyerarşik bir düzen içinde gerçekleşmektedir. Gagne (1985), öğrenmede öğretmenden ziyade öğrencinin yaptıklarının önemli olduğunu, bu nedenle eğitim-öğretim ortamlarında etkin ve aktif katılımın mutlaka yer alması gerektiğini dile getirir.

Gagne (1985), sözel bilgilerin herhangi bir uyarıcıyı açıklamaya veya ifade etmeye yarayan bilgiler olduğunu dile getirmiştir. Bu açıdan Bloom (1956)'un taksonomisinde yer alan "Bilgi" basamağı ile benzerlik gösteren "sözel bilgiler" , hiyerarşik bir yapı oluşturmazlar. Yani her yeni öğrenmede elde edilen bir bilgi, başka bir öğrenmeden elde edilen bilgiye bağlı değildir ve elde edilen bilgiler birbirinden bağımsız olabilir. Gagne (1985) beş çeşit zihinsel beceri (ayırt etme, somut kavramlar, tanımlanmış kavramlar, kurallar ve çoklu kural uygulama) olduğundan bahsetmekte ve zihinsel becerilerin öğrenenlerin bir bilgiyi elde etme veya bir şeyi yapabilmeleri için bilişsel işlemleri kullanmaları gerektiğini dile getirmektedir. Bilişsel stratejileri ise duyu, algı, hayal, imge, kodlama, hatırlama, düşünme, transfer ve problem çözme gibi unsurlar oluşturmaktadır. Tutumlar, bireylerin herhangi bir şey veya durum üzerinde bireysel tercihlerinde etkin olan kazanılmış içsel durumlardır. Motor beceriler ise, belirli fiziksel hareketlerin belirli bir sıra, düzen ve uyum içerisinde doğru ve otomatik bir şekilde yapılması sonucunda ortaya çıkan davranışlardır.

Öğrenmenin zihinsel durumlarını açıklayan kitabı "Öğretim Durumları"nı ilk olarak 1965'de yayımlayan Robert Gagne, 9 adımlık öğrenme durumu sürecinden bahsetmektedir. Bu adımlar (Reiser ve Dempsey, 2007) şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Dikkati sağlama
2. Öğrencilere hedefleri bildirme

3. Ön bilgileri hatırlatma
4. Uyarıcıların sunulması
5. Öğrenmeye rehberlik etmeyi sağlama
6. Davranışı ortaya çıkarma
7. Dönüt sağlama
8. Performansı değerlendirme
9. Kalıcılığı ve transferi sağlama

5. GAGNE'NİN ÖĞRETİM DURUMLARI MODELİ VE WEB MACERASI

Gagne'nin öğretim durumları modelinde yer alan bütün adımlar Web Maceralarını oluşturan bölümler içinde yer almaktadır. Dolayısıyla iyi hazırlanmış bir Web Macerasının öğrencilerin öğrenmelerinde etkin rol oynayacağı söylenebilir. Sanders (2005), bir Web Macerasının yapısının Gagne'nin öğretim teorisini yakından izlediğini dile getirmekte ve Web Macerası yöntemi ile Öğretim Durumları Modeli'nin ortak özelliği olarak her ikisinin de planlı bir adım izleme modeli kullanmalarını göstermektedir. Tablo 2'de Gagne'nin Öğretim Durumları Modeli ve Web Macerası adımları karşılaştırılmıştır (Fiedler, 2002).

Tablo 1. Gagne'nin Öğretim Durumları Modeli Adımları İle Web Macerası Bölümleri

Öğretim Durumu Modeli Adımları	İlgili Web Macerası Adımı
Dikkati sağlama	Giriş
Öğrencilere hedefleri bildirme	İşlem
Ön bilgileri hatırlatma	Giriş ve işlem
Uyarıcıların sunulması	İşlem
Öğrenmeye rehberlik etmeyi sağlama	Süreç
Davranışı ortaya çıkarma	Süreç
Dönüt sağlama	Süreç
Performansı değerlendirme	Değerlendirme
Kalıcılığı ve transferi sağlama	Sonuç

Gagne'nin Öğretim Durumları Modeli'nde ilk adım "dikkati sağlama" dır. Bu adımda dersin hedeflerine ulaşabilmek ve öğretimin belirlenen hedefler çerçevesinde gerçekleştirmek için öğrencinin dikkati öğretilecek konu, bilgi veya materyale çekilmelidir. Web Maceralarının ilk adımı olan "giriş"te de öğrencilerin gerçekleştirecekleri maceraya, bu macera süresince öğrenecekleri bilgi veya konulara dikkatleri çekilir. Böylelikle öğrenciler Web Maceralarına hazırlanmış olur.

Öğretim Durumları Modeli'nin ikinci adımı olan "öğrencilere hedefleri bildirme" de öğretime başlamadan önce öğrencinin ne öğreneceği bildirilir. Böylece öğrencinin derse hazırlanması sağlanır. Web Maceralarının ikinci

adımı "işlem" de öğrenciler gerçekleştirecekleri macera ile neler öğreneceklerinden haberdar olur. Bu haberdar olma öğrencilerin ilgilerini artırırken merak duygularının uyanmasına da yardımcı olur. Bu da öğrencilerin Web Maceralarına güdülenmelerini sağlar.

Öğretim durumlarının üçüncü adımı "ön bilgileri hatırlatma" dır. Bu adımda öğrencilere yeni bir bilgi öğrenmeden önce öğrenecekleri yeni bilgi ile ilgili ön bilgileri hatırlatılır. Web Maceralarında bu adımı "giriş" ve "işlem" basamakları karşılar. Bu adımlarda öğrencilerin öğrenecekleri yeni bilgi ile ilgili ön bilgilerine yer verilir, öğrenmelerin daha anlamlı ve kalıcı olması sağlanır.

Öğretim durumları modelinde dördüncü adım "uyarıcılarının sunulması" adımdır. Bu adımda öğrencilere eğitim-öğretim ortamında öğretilmek istenen bilgi veya davranışlarla ilgili uyarıcılar sunulur. Web Maceralarının "işlem" basamağında ise öğrencilere öğrenecekleri bilgi veya davranışlara ilişkin uyarıcılar İnternet ortamında sunulur.

Öğretim durumlarının beşinci adımı olan "öğrenmeye rehberlik etmeyi sağlama" adımı ise öğrencilere rehberlik edilir. Öğrencilerin bilgiyi kazanmaları için neyi nereden çalışacağı, bu bilgiyi kazanma sürecinde nelere dikkat etmesi gerektiği, yine bu öğrenme sürecinde karşılaştıkları sorunlarla nasıl baş edebilecekleri konusunda öğrenciye destek olunur. Web Maceralarında öğrenmeye rehberlik edilen adım "süreç" adımdır. Bu adımda öğrencilere bilgiyi kazanmaları için çeşitli görevler verilir. Bu görevleri gerçekleştirirken adım adım neler yapacakları ve nelerle karşılaşacakları konusunda öğrencilere rehberlik edilir. Ayrıca öğrencilere görevlerini başarıyla tamamlayabilmeleri için hangi kaynakları (doküman, site vs.) kullanacakları da bildirilir.

Öğretim Durumları Modeli'nde altıncı adım "davranışı ortaya çıkarma" dır. Bu adımda öğrenciye kazandırılmak istenen davranışın öğrenciler tarafından ne derece kazandığı tespit edilmeye çalışılır. Web Maceralarında öğrencilere kazandırılmak istenen bilgi, beceri veya davranışların tespiti için "süreç" bölümünde öğrenciler verilen görevleri yerine getirdikten sonra öğrencilerin bir ürün ortaya koymaları istenir. Bu ürünler, sözlü veya yazılı olabilir. Öğrencinin ortaya koyduğu bu ürün vasıtasıyla Web Macerasında verilmek istenen davranışı ne kadar kazandığı tespit edilir. Bu yüzden bütün Web Maceralarında öğrencilerin görevlerini tamamlarken veya tamamladıktan sonra bir ürün ortaya koymaları istenmelidir.

Öğretim Durumları Modeli'nin yedinci adımı "dönüt sağlama" dır. Bu adımda öğrenciye kazandığı davranışın doğruluğu hakkında bilgi verilir. Web Maceralarında geribildirim "süreç" bölümünde yer alır. Öğrencilerin ortaya koydukları ürünler Web Macerasını yöneten eğitimci tarafından incelenir ve öğrencilere geribildirimde bulunulur. Öğrencilerin yeni öğrendikleri davranışları doğru yapmaları bu davranışları pekiştirir. Bununla birlikte yanlış yapmaları hâlinde geribildirimde bulunularak aynı hataları tekrar etmemeleri ve hatalarını düzeltmeleri sağlanır.

Öğretim Durumları Modeli'nde sekizinci adım "performansı değerlendirme" dir. Bu adımda eğitim-öğretim faaliyetlerinin sonucunda öğrencilere kazandırılmak istenen davranışların öğrenciler tarafından ne derece kazanıldığı tespit edilmeye çalışılır. Web Maceralarında performans değerlendirmesi için "değerlendirme" bölümü yer alır. Bu bölümde çeşitli rubrikler kullanılarak öğrencilerin performansları değerlendirilir. Web Maceraları eğitimcilerin öğrencileri bu rubrikler aracılığıyla değerlendirmelerini sağlamakla birlikte öğrencilerin de kendi kendilerini değerlendirmelerine imkân tanır. Öğretim Durumları Modeli'nde son adım "kalıcılığı ve transferi sağlama" dır. Bu adımda öğrencilerin öğrendiklerinin kalıcı olması ve öğrendiklerini yeni durumlarda uygulayabilmesi sağlanır. Web Maceralarının son bölümü olan "sonuç" bölümünde de öğrencilerin Web Macerası aracılığıyla neler öğrendiği, öğrendikleri yeni bilgilerle neler yapabilecekleri ve nerelerde kullanabilecekleri bildirilir.

6. SONUÇ

Gagne (1985)'ye göre yeni bilgiler daha önceden elde edilmiş bilgiler üzerine inşa edilmekte ve yeni öğrenmeler hiyerarşik bir düzen içinde gerçekleşmektedir. Web maceraları ile öğrenciler, 6 adımdan oluşan ve iyi yapılandırılmış bir öğrenme çevresiyle karşılaşmakta ve bu adımları tek tek gerçekleştirerek etkin bir öğrenme gerçekleştirme imkânına kavuşmaktadırlar.

Web maceralarında yer alan 6 adımın Gagne'nin "Öğretim Durumları Modeli" ile karşılaştırıldığı bu çalışmada, web macerasında yer alan adımların Öğretim Durumları Modeli'nde yer alan adımlara uygun olduğu, bununla birlikte iyi hazırlanmış bir web macerasının eğitimde etkin olarak kullanılabilir bir öğrenme yöntemi olduğu sonucuna varılmıştır.

7. KAYNAKÇA

- Bloom, B.S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, *Handbook I, cognitive domain*, New York, Longman.
- Cabı, E. (2007). Web macerası, Öğretim Materyalleri Tasarımı ve Değerlendirmesi. 18.05.2009 tarihinde http://www.baskent.edu.tr/~eminec/kaynaklar/web_quest adresinden alınmıştır.
- Dodge, B. (1995). Some thoughts about WebQuests. 13.03.2009 tarihinde http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html adresinden alınmıştır.
- Dodge, B. (1997). Homepage. Some Thoughts about WebQuest. 21.04.2009 tarihinde http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html adresinden alınmıştır.
- 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*.
- Gagné, Robert M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. 4th edition. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- İşman, A., Baytekin, Ç., Kıyıcı, M., Horzum, M.B. (2002). İnternet Destekli Materyal Geliştirme Dersi Alan Öğrencilerin İnterneti Kullanma Durumları. *Uluslararası Katılımlı Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Jones R. G.(2004). Emerging Technologies, Language in Action: From Webquests to Virtual Realities, *Language Learning & Technology*, Cilt:8, Sayı: 3, s. 9-14.

- Kahl J. D. W., Berg C. A. (2006). Acid Thunder: Acid Rain and Ancient Mesoamerica, *The Social Studies, Hiedref Publications*, s. 134-136.
- Kelly, R. (2000). Working with WebQuests. *Teaching Exceptional Children*, Cilt:32, Sayı:6, s. 4-13.
- MacGregor, S. K., 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. 22.02.2009 tarihinde [http://tommarch.com/writings/are we there yet](http://tommarch.com/writings/are_we_there_yet) adresinden alınmıştır.
- March, T. (2003). The learning power of webquests, *Educational Leadership*, s.42-47.
- 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.
- Reiser, R.A., Dempsey, J.V. (2007). Trends and issues in instructional design and technology (2nd Edition). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill Practice Hall.
- Sandars, J. (2005). Using WebQuests to Enhance Work Based Learning. *Work Based Learning in Primary Care*. Cilt:3, Sayı: 3, s. 210-217.
- Strickland, J. (2005). Using webquests to teach content: Comparing instructional strategies, *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, Cilt:5,Sayı:2, 138-148.
- Yoder, M.B., (1999). The Student WebQuest: a productive and thought- provoking use of the Internet. *Learning and Learning with Technology*, Cilt:26, sayı: 7, s. 6-9.
- Young, D. L., Wilson, B. G., (2002). Webquests for reflection and conceptual change: Variations on a popular model for guided inquiry, ERIC. Erişim tarihi: 15.04.2009.
- Zheng, R., Stucky, S., Mcalack, M., Menchana, M., Stoddart S. (2005). WebQuest Learning as Perceived by Higher-Education Learners, *TechTrends*, Cilt: 49, Sayı: 4, s. 41-49.

YAZAR HAKKINDA BİLGİ

	<p>Ahmet AKÇAY</p> <p>1984 yılında Erzurum'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini Bursa'da tamamladı. 2007 yılında Atatürk Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği bölümünden mezun oldu. 2009 yılında Atatürk Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisansını bitirdi. Aynı yıl Atatürk Üniversitesi'nde aynı bölümde doktora başladı. Halen Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi'nde araştırma görevlisidir. BDÖ, Web Macerası, Türkçe Eğitimi alanlarında araştırmalarına devam etmektedir.</p> <p>İletişim Adresi: Ağrı Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Türkçe Öğretmenliği Programı AĞRI turkolog_25@hotmail.com</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

WEB MACERASI ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN GAGNE'NİN ÖĞRETİM DURUMLARI MODELİNE UYGUNLUĞU

Öğrencilerin İnternet üzerinden ders çalışabilmelerine ve eğitim-öğretim faaliyetlerine devam etmelerine imkân veren pek çok sistem üzerinde çalışılmaktadır. Bunlardan biri de İnternet destekli yöntemlerdir. İnternet projeleri, çoklu ortam sağlayarak dolayısıyla öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap ederek konuları daha çabuk kavramalarını, edindikleri bilgilerin kalıcı olmasını ve dolayısıyla daha başarılı olmalarını sağlar. İnternet projelerinin en önemlilerinden biri de Web Macerası yöntemidir.

İnternet tabanlı öğretim yöntemi olan Webquest (Web Macerası) 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. 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 (Dodge 1995/1997; Yoder, 1999; Ouyang ve Hayden, 2006; Young ve Wilson, 2002; MacGregor ve Lou, 2005; Kahl ve Berg, 2006; Sandars, 2005; Kelly, 2000; Zheng ve diğerleri, 2005; Strickland, 2005; Fiedler, 2002; Jones, 2004). Web Maceralarında yer alan adımlar şu şekilde sıralanmaktadır:

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

Web Maceraları pek çok açıdan öğrencilere kolaylık sağlarken, aynı zamanda pek çok yöntemi ve yaklaşımı da içerisinde barındırmaktadır. Web Macerası Gagne'nin aynı zamanda "Öğretim Durumları Modeli" ne uygunluk gösterir. Öğrenmenin zihinsel durumlarını açıklayan kitabı "Öğretim Durumları"ni ilk olarak 1965'de yayımlayan Robert Gagne, 9 adımlık öğrenme durumu sürecinden bahsetmektedir. Bu adımlar (Reiser ve Dempsey, 2007) şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Dikkati sağlama
2. Öğrencilere hedefleri bildirme
3. Ön bilgileri hatırlatma
4. Uyarıcıların sunulması
5. Öğrenmeye rehberlik etmeyi sağlama
6. Davranışı ortaya çıkarma
7. Dönüt sağlama
8. Performansı değerlendirme
9. Kalıcılığı ve transferi sağlama

Gagne'nin öğretim durumları modelinde yer alan bütün adımlar Web Maceralarını oluşturan bölümler içinde yer almaktadır. Dolayısıyla iyi hazırlanmış bir Web Macerasının öğrencilerin öğrenmelerinde etkin rol oynayacağı söylenebilir. Sandars (2005), bir Web Macerasının yapısının Gagne'nin öğretim teorisini yakından izlediğini dile getirmekte ve Web

Macerası yöntemi ile Öğretim Durumları Modeli'nin ortak özelliği olarak her ikisinin de planlı bir adım izleme modeli kullanmalarını göstermektedir.

Gagne (1985)'ye göre yeni bilgiler daha önceden elde edilmiş bilgiler üzerine inşa edilmekte ve yeni öğrenmeler hiyerarşik bir düzen içinde gerçekleşmektedir. Web maceraları ile öğrenciler, 6 adımdan oluşan ve iyi yapılandırılmış bir öğrenme çevresiyle karşılaşmakta ve bu adımları tek tek gerçekleştirerek etkin bir öğrenme gerçekleştirme imkânına kavuşmaktadırlar.

Web maceralarında yer alan 6 adımın Gagne'nin "Öğretim Durumları Modeli" ile karşılaştırıldığı bu çalışmada, web macerasında yer alan adımların Öğretim Durumları Modeli'nde yer alan adımlara uygun olduğu, bununla birlikte iyi hazırlanmış bir web maceralarının eğitimde etkin olarak kullanılacak bir öğrenme yöntemi olduğu sonucuna varılmıştır.