



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



KA226-278AB335: DIGITALL SCHOOLS PROJESİ



DigitALL SCHOOLS REHBERİ



İÇİNDEKİLER

DigitALL Schools Bağlamı	4
Eğitici Dijital Araçlar	10
Modül 1: Eğitim Yönetimi Yazılımı	18
EDMODO	18
Modül 2: Değerlendirme Araçları	19
MENTIMETER	20
Erişim	20
Avantaj ve Dezavantajlar	21
QUIZZZ	22
Erişim	22
Avantaj ve Dezavantajlar	23
Modül 3: Oyun Tabanlı Araçlar	23
KAHOOT	24
Giriş	24
Tanım	25
Avantaj ve Dezavantajlar	25
MINECRAFT EDUCATION	26
Giriş	26
Erişim	26
Avantaj ve Dezavantajlar	28
Modül 4: Tasarım Tabanlı Araçlar	28
CANVA	29
Giriş	29
Erişim	29
Avantaj ve Dezavantajlar	30
GENIALLY	31
Giriş	31
Erişim	31
Avantaj ve Dezavantajlar	32
EXELEARNING	32
Giriş	32
Erişim	33
Avantaj ve Dezavantajlar	34
POWTOON	34
Giriş	34
Erişim	35



Avantaj ve Dezavantajlar	35
CLIPCHAMP	36
Giriş	36
Erişim	36
Avantaj ve Dezavantajlar	37
Modül 5: İşbirlikçi Öğrenme Araçları	37
MICROSOFT TEAMS	38
Giriş	38
GOOGLE CLASSROOM	39
Giriş	39
Modül 6: Okul/Kurum Dijital Öğrenme Politikası ve Güvenliği	40
Modül 7: Dijital Yeterlilik Çerçevesi 2.0	44
Kaynakça	48



DigitALL Schools Bağlamı

Dijital dönüşüm, toplumu ve ekonomiyi gündelik yaşam üzerinde giderek derinleşen bir etkiyle değiştirmiş ve eğitim ve öğretim sistemlerinin ve kurumlarının daha yüksek düzeyde dijital kapasiteye ihtiyacı olduğunu göstermiştir.

COVID-19 salgını, çevrimiçi ve hibrit öğrenmeye yönelik mevcut eğilimi daha da hızlandırdı. Öğrencilerin ve eğitimcilerin öğretme ve öğrenme etkinliklerini düzenlemeleri ve çevrimiçi olarak daha kişisel ve esnek bir şekilde etkileşim kurlmaları için yeni ve yenilikçi yollar ortaya çıkardı. Buna paralel olarak, eğitim için dijital teknolojilerin benimsenmesi, dijital teknolojilere erişimi olanlar ve olmayanlar (dezavantajlı geçmişe sahip bireyler dahil) arasındaki zorlukları ve eşitsizlikleri ve eğitim ve öğretim kurumlarının dijital kapasiteleri, öğretmen eğitimi ve genel dijital beceri ve yeterlilik seviyeleri ile ilgili zorlukları ortaya çıkardı.

Akıllı telefonlarımız ve dizüstü bilgisayarlarımız aracılığıyla günlük hayatımızda teknolojinin her yerde bulunmasıyla birlikte, dünyanın dört bir yanındaki sınıflarda, yalnızca günlük uygulamalara karşılık gelecek şekilde dijital araçların benimsenmesi beklenebilir. Dahası, dijital öğrenme araçları, modern öğrencilerin her zaman, her yerde eğitim ihtiyaçlarını karşılayabilir.

Son kırk yılda, World Wide Web (WWW) çevrimiçi eğitime fırsat yarattı ve daha önce hiç olmadığı kadar genişledi. Mooc'lar, çevrimiçi ders verme, eğitim uygulamaları, çevrimiçi eğitim platformları veya tüm (çevrimiçi) okullar, dijital olanaklar arttıkça genişlemeye devam ediyor. Çalışma raporları, öğretmenlerin, müdürlerin ve idarecilerin şimdi ve gelecekte dijital öğrenme araçlarını kullanmanın değerini anladıklarını ortaya çıkardı. Etkililik deneyimlenen ilk üç kullanım alanı şunlardır:

- 1) Araştırma yapmak veya bilgi aramak
- 2) Projeler, raporlar veya sunumlar oluşturmak
- 3) Uygulama dersleri ve alıştırmalar sağlamak

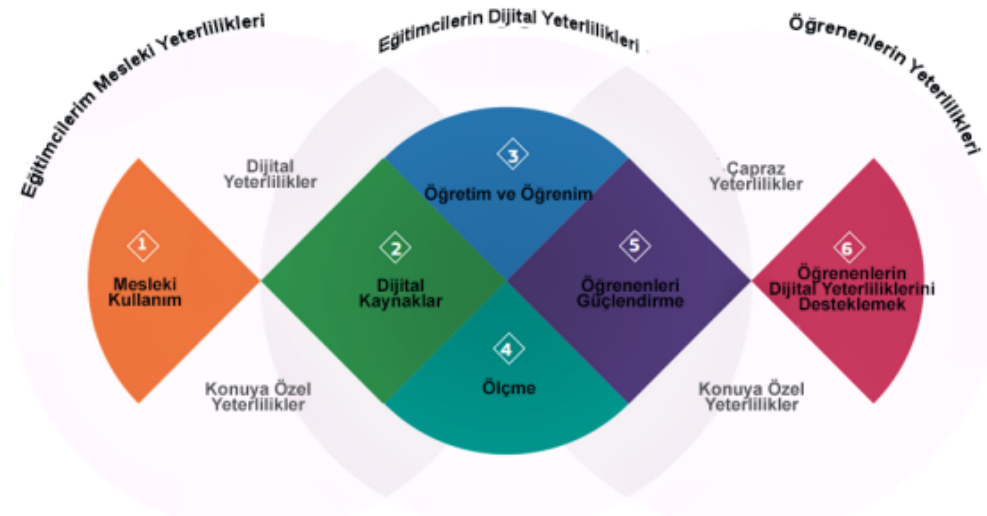
Aynı zamanda, öğretmenler, müdürler ve idareciler, dijital öğrenme araçlarının etkililiği hakkında çok fazla olmasa da bir miktar bilgili olduklarını söylüyorlar.

DigitALL Schools projesi, öğretme, öğrenme ve değerlendirme için yenilikçi pedagojileri ve yöntemleri teşvik eder ve eğitimcilerin ve öğrencilerin dijital teknolojileri yaratıcı, işbirlikçi ve verimli şekillerde kullanmalarını destekler. Projede Açık Eğitim Kaynakları olarak eğitimciler için e-Öğrenim kursları geliştireceğiz. Proje rehberi, öğretmenlere öğretmenlik mesleğinde hangi araçları/nasıl kullanacakları konusunda yardımcı olacaktır. e-Öğrenim kurslarının aşağıdakiler için bölümleri olacaktır:



1. Bağlam Oluşturma Araçları
2. Değerlendirme Araçları
3. İşbirlikçi Öğrenme araçları
4. Eğitici Dijital Oyunlar

Proje faaliyetlerimiz, eğitimcilerin dijital yeterliliğine ilişkin Avrupa çerçevelerinin (DigCompEdu) kullanımında belirtilen 6 Eğitimci Yetkinlikleri alanını temel alacaktır. Bu çerçeve, eğitimcilerin projede dijital olarak yetkin olmaları için bir rehber olacaktır.



¹ Temel 6 dijital yeterlik alanı (Redecker, 2017).

Avrupa Komisyonu'nun Eğitimi Yeniden Düşünmek girişiminin belirlediği gibi, 'dijital devrim eğitim için önemli fırsatlar getiriyor'. Ayrıca, 'öğrenme ve öğretmede BİT kullanımının yaygınlaştırılması' gereği savunulmuştur. Bu yenilikçilik, 'pedagojik ve değerlendirme yaklaşımlarında ICT'nin nasıl, ne zaman ve nerede etkili bir şekilde kullanılabileceğini' tanımlamaya yönelik çalışmayı ve dijital yeterliklerini artırmaları için öğretmenleri ve öğrencileri destekleyecek faaliyetleri gerektirir. Bilgi işlem teknolojisi, yaygın ve örtük öğrenme etkinliklerinin kapsamını değiştirmiştir. Çevrimiçi öğrenme ortamlarında, öğrenciler artık gerçek dünya deneyimleriyle daha yakından ilgili görselleştirmeler ve simülasyonlar gibi somut eserler ve ağ oluşturmanın sağladığı zengin sosyal bağlam ile desteklenen bir dizi öğrenme kaynağına erişebilirler.

¹ DigCompEdu, altı Alanda organize edilmiş 22 yeterliliği detaylandırır.: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en



Dijital öğrenme, öğrencinin günlük yaşamıyla entegre olmak için her zamankinden daha geniş bir kapsama sahiptir. UNESCO Öğretmenler için BİT Yetkinlik Çerçevesinde kabul edildiği üzere, temel zorluğu, öğrencilerin aktif olma özgürlüğüne sahip olduğu ve özellikle de öğrenimlerini nasıl yönlendirecekleri ve değerlendirecekleri bağlamlarında öğretmenin rolünü anlamlandırmaktır.

İşte bu noktada projenin amacı; bu dijital araçları kategorize etmek, adım adım ve sistemli bir şekilde öğretmenlere ulaştırmak ve profesyonel profillerini güçlendirmek için kullanmaktır. Bahsedilen araçlar, eğitim ve yapılandırmayı birleştiren eğitim uygulamalarını harmanlamak için son derece zengin destek sağlamak üzere eğitimciler ve benzer şekilde öğrenciler tarafından esnek bir şekilde değiştirilebilen açık eğitim kaynaklarının çevrimiçi gelişimine yol açacaktır.

Uzaktan eğitim ve dijital öğrenme konusundaki ikili bakış açılarına tutarlılık getirmek için projenin amaçları şunlardır:

1. Öğretmenlerin dijital yeterliliklerini geliştirmek (bilgi ve veri okuryazarlığı, dijital içerik oluşturma, iletişim ve işbirliği, güvenlik ve problem çözme)
2. Öğretmen eğitimi ve e-Öğrenim kurslarımız aracılığıyla öğretmenlerin dijital içerik geliştirmesini sağlamak.
3. Öğretmenlerin değerlendirme / bağlam oluşturma / işbirliği için uygun teknoloji araçlarını kullanmasını sağlamak.
4. Çevrimiçi ve/veya harmanlanmış/hibrit öğrenme ortamlarını öğretmek için etkili stratejiler kullanmak.
5. Farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak üzere öğretimi farklılaştırmak için teknolojiyi kullanmak.
6. Dijital Eğitim politikamızı kurumlarımızda oluşturmak.

Dijital öğrenme araçları, okul içinde ve dışında öğretme ve öğrenmenin ayrılmaz bir parçasıdır. Birçok öğretmen dijital öğrenme araçlarını daha sık kullanmak ister. Öğretmenlerin, müdürlerin ve idarecilerin çoğu, dijital öğrenme araçlarının bölge standartlarına veya girişimlerine uygun içeriği desteklediğini söylüyor. Temel sorun, dijital öğrenme araçlarının etkililiği hakkında yeteri kadar değil ancak bir miktar bilgi olmasıdır. Öğretmenler, çeşitli kaynaklara başvururlar, dijital öğrenme araçlarını seçerler; ancak ihtiyaç duydukları bilgiler için en çok akranlarına güvenirler. Dolayısıyla, projedeki öğretmen eğitimleri ve e-Öğrenim kursu, dijital öğrenme araçlarının etkili kullanımını çoğaltmak için bir döngü başlatacaktır.

- Bu projenin ihtiyacını karşılamak için 35 katılımcıyla bir anket yapıldı ve aşağıdaki sonuçlar elde edildi:
- Farklı kuruluşların faaliyetleri buna göre dağıtılmıştır: AYFER CEYLAN EMET FEN LİSESİ - 16, Hajdúböszörményi Bocskai István Gimnázium - 11, OSNOVNA SOLA BREG - 6, III Liceum Ogólnokształcące im. Agnieszki Osieckiej ve Sopocie - 1, INERCIA DIGITAL SL - 1.



- Katılımcıların 25'i K-12 öğretmenidir ("K-12" olarak adlandırılan bir öğretmen, Anaokulu ile on ikinci sınıf arasındaki, beş ile on sekiz yaş arasındaki çocukları eğitir.), 9'u değildir ve 1'i bilmemektedir.
- Katılımcıların çoğu İngilizce öğretmenidir.
- Katılımcıların yaklaşık yarısı Web 2.0 Değerlendirme ve İşbirlikçi öğrenme araçlarını kullanıyor. Güvenlik ve politika lisansı araçları ise en az popüler olan seçeneklerdir.
- İçerik yönetimi araçları olarak en çok Google Classroom ve Zoom kullanıldı. Bunların ardından Moodle ve Canva geliyor.
- Öğretmenler, öğrencilerini web üzerinden değerlendirmek için çoğunlukla Google Formlar, Kahoot ve Mentimeter kullanıyor.
- Oyuna dayalı öğrenmeyi uygulamak için çoğunlukla Kahoot ve Minecraft kullanıldı.
- Tasarıma dayalı öğrenme için Canva, Lego, Minecraft ve Tinkercad çalışma sürecine dahil edilmiştir.
- İşbirlikçi öğrenme olarak Microsoft Teams, Google Classroom ve Google Slides'in öğretmenler arasında daha çok kullanıldığını görüyoruz.

Projemiz, Erasmus+ kapsamının ötesinde daha büyük bir projenin parçasıdır, ancak üye devletlerle uyum içinde çalışmak için dijital teknolojilerin en iyi şekilde kullanılmasına yönelik temel hedefleri motive eden AVRUPA KOMİSYONU DİJİTAL STRATEJİSİ ile uyumludur. DigjitALL Schools proje raporları, öğrencilerin, öğretmenlerin, müdürlerin ve bölge yöneticilerinin dijital öğrenme araçları hakkındaki görüşlerini yansıtır. Okullardaki dijital araçların etkisine en aşına olanların bakış açılarını dahil etmek, öğretmenlerin öğretmesine ve öğrencilerin öğrenmesine yardımcı olmak için yeni ve yenilikçi yollar geliştirmek isteyenler için önemli bir açıklık sağlayabilir. Projemiz, eğitsel dijital araçların mevcut erişim ve mevcudiyeti, dijital öğrenme araçlarını seçme ve satın alma kriterleri, dijital öğrenme araçlarının değeri, faydası ve etkinliğine ilişkin algılar hakkında bilgi sağlayacaktır. Konuyla ilgili çok daha deneyimli olan farklı kuruluşların dijital öğrenme politikası hakkındaki bilgilerinin dokunulması, kullanılması ve çoğaltılması için projenin ulusötesi olarak yürütülmesi gerekmektedir. Bu tür sınır ötesi işbirliği, okul dijital öğrenme politikasının oluşturulmasını, katılımcı kuruluşların ulusötesi kapasitesini artıracak, farklı ülkeler arasında bilgi alışverişini ve en iyi uygulamaları teşvik edecektir.

Bu projenin doğrudan çıktıları ve somut sonuçları şunlardır:

- **Öğretmenler İçin e-Öğrenim Kursları (IO1):** Kurslar Finlandiya tarafından geliştirilecektir. Çevrimiçi kurslar aşağıdakilerle ilgili tüm konular için hazırlanacaktır:
 - Bağlam Oluşturma araçları
 - Değerlendirme Araçları
 - İşbirlikçi Çalışma araçları
 - Google uygulamaları ve diğer Web 2.0 araçları
- Finlandiya ve İspanya'da Eğitsel dijital Araçlar, Dijital Hazırlık ve Eğitim 4.0 araçları hakkında **eğitim etkinlikleri**.
- Eğitimde teknolojinin yasal, etik ve sosyal açıdan sorumlu kullanımını ele alan öğretmenler için **Kılavuz (IO2)**. Kılavuz, eğitimcilerin değerlendirme, işbirliği ve içerik oluşturma için uygun teknoloji araçlarını kullanmalarına yardımcı olacaktır. Öğretmen



eğitimcileri, çevrimiçi ve/veya harmanlanmış/hibrit öğrenme ortamlarını öğretmek için etkili stratejiler bulacaktır.

- **Okulun Dijital Öğrenim Politikası:** Projenin her bir ortağı bir politika oluşturacaktır. Bu politika, müfredatın BİT ve dijital teknolojiler bileşenini öğrenmeyi destekleyen ve mümkün kılan güvenli, dengeli ve uygun bir şekilde uygulamada okulları destekler. Okullar, öğrencilerin internet de dahil olmak üzere BİT/dijital teknolojileri kullanımına ilişkin kendi yerel politikalarını geliştirmelidir.
- **eTwinning Projesi:** Proje sırasında, ilgili Avrupa ülkelerinden birinde bir okulda çalışan personelin (öğretmenler, okul müdürleri, kütüphaneciler vb.) iletişim kurması, işbirliği yapması, proje geliştirmesi, paylaşım yapması ve kısacası Avrupa'daki en heyecan verici öğrenim topluluğunun bir parçası olmayı hissetmesi için eTwinning platformunu da kullanacağız.
- **Proje Web Sitesi:** Web sitesi, e-Öğrenim derslerinin yükleneceği yer olacaktır. Web sitesinin kullanıcıları, e-Öğrenim derslerine ve diğer çıktılara ücretsiz olarak ulaşabileceklerdir.
- **Proje FB Sayfası:** Tüm öğretmen eğitimleri ve çıktılar sayfada yaygınlaştırılacaktır.

Projenin yenilikçi yönü, ortak okullar için **dijital öğrenme politikası** hazırlamaya ve açık eğitim kaynakları olarak e-öğrenme kurslarından oluşacak organize bir web sitesi sağlamaya odaklanarak okul eğitimi alanında uygulanmaktadır. AVRUPA KOMİSYONU DİJİTAL STRATEJİSİ çerçevesinde geliştirilen deneyimlerin paylaşılması ve geliştirilmesi için okul eğitimi alanında okullar ve kurumlar arasında işbirliği stratejileri ve sinerjiler oluşturacağız. Yaygın Eğitim yöntemleri aşağıdaki amaçlar için kullanılacaktır:

- Farklı formatlarda dijital içerik oluşturmak ve düzenlemek, dijital araçlarla kendini ifade etmek
- Yeni, orijinal ve ilgili içerik ve bilgi yaratmak için bilgi ve içeriği değiştirmek, iyileştirmek, mevcut bir bilgi birikimine entegre etmek
- Cihazları ve dijital içeriği korumak ve dijital ortamlardaki riskleri ve tehditleri anlamak. Emniyet ve güvenlik önlemlerini bilmek, güvenilirlik ve mahremiyete gereken saygıyı göstermek
- İhtiyaçları değerlendirmek ve bunları çözmek için dijital araçları ve olası teknolojik yanıtları belirlemek, değerlendirmek, seçmek ve kullanmak. Dijital ortamları kişisel ihtiyaçlara göre ayarlamak ve özelleştirmek

Projemizin en önemli kısmı, eğitimcilerin uygun dijital teknolojiler aracılığıyla başkalarıyla birlikte veri, bilgi ve dijital içerik oluşturmaya ve kullanmasına yardımcı olacak **2 Fikri Çıktı (IO - Sonuçlar)** oluşturacak olmamızdır. Bu sayede okullarda öğretme ve öğrenmenin ayrılmaz bir parçası olan dijital öğrenme araçlarının sağlanması için okul eğitiminde doğru dijital araçların kullanılması sağlanacaktır.

Aşağıda bu projede çalışan tüm kuruluşların kısa bir açıklamasını bulabilirsiniz:



- **POLONYA - Secondary School No 3 in Sopot** (III Liceum Ogólnokształcące im. Agnieszki Osieckiej w Sopocie) Polonya'nın kuzey kıyısındaki bir bölge olan Gdansk Körfezi'nde yuvalanmış bir şehir olan Sopot'ta bulunan bir kamu kuruluşudur. Okula devam eden yaklaşık 500 öğrenci (14-19 yaş) ve yaklaşık 40 branş öğretmeni bulunmaktadır. Olağan müfredat bilgi edinme sürecinin ötesinde, okulun öğrencileri beşeri bilimler, sanatsal, biyolojik, kimyasal ve coğrafi bilgi alanlarında kendilerini geliştirmek için sürekli bir fırsatla karşı karşıyadır. Dahası, bu yıl okul, İspanyolca, Fransızca, Almanca ve İngilizce dillerinin öğretildiği dil bilimleri alanındaki bilgiyi geliştirme teklifini tanıttı.
- **SLOVENYA - OSNOVNA SOLA BREG** Grundtvig ve Kold ilkelerine dayanan, 1872'de kurulmuş küçük bir ilkokuldur. Okul, Slovenya'nın en eski şehri olan Ptuj'da bulunmaktadır. Okulun 6-14 yaş arası 285 öğrencisi ve 34 öğretmeni bulunmaktadır. Slovence eğitim dili olan bir okuldur.
- **MACARİSTAN - Bocskai István Secondary Grammar School (BISS)** 17. yüzyılda inşa edilmiştir ve o zamandan beri tanınmış bir eğitim merkezi ve turistik cazibe merkezi olmuştur. 609 motive olmuş öğrencisi ve 57 kalifiye öğretmeni ile okul, kasabanın yaşamında önemli bir rol oynamaktadır. Öğretmenler ve öğrenciler çeşitli bölgesel ve ulusal ödüller almıştır. Okul şu anda Macarca İngilizce, tarih, bilim, beden eğitimi, tiyatro, müzik ve dans, dil ve işbirliği becerileri gibi konularda Proje Tabanlı çalışmayı tanıtarak öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik ediyor.
- **İSPANYA - Inercia Digital S.L.** 2010 yılında kurulmuş olup uluslararası düzeyde dijital beceriler konusunda eğitim ve yenilik konusunda uzmanlaşmış yenilikçi bir Endülüs kuruluşudur. Bunlar, bölgesel hükümetleri tarafından resmi olarak akredite edilmiş bir VET merkezidir (İstihdam için Mesleki Eğitim) ve ana uzmanlık alanları, Endülüs Bölgesel Hükümeti tarafından Sanal Eğitim olarak onaylanan Sanal Kampüsleri aracılığıyla erişilebilir kıldıkları dijital ve girişimcilik becerilerini geliştirmektir. İstihdam Merkezi Inercia Digital, yenilikçi Avrupa eğitim projelerine katılma konusunda kapsamlı bir deneyime sahiptir ve 2017 yılında Avrupa Komisyonu'nun "Dijital Beceriler ve İşler Koalisyonu"nun yeni bir üyesi olarak atanmıştır. Ayrıca, 2015 yılında kurumsal Genç Yenilikçi olarak AENOR EA0043 Uyumluluk Sertifikası'nın gururlu alıcılarıdır.
- **FİNLANDİYA - Olemisen Balanssia ry**, 2014 yılında Finlandiya'nın güneybatısındaki Raisio'da kurulmuş araştırma temelli bir kuruluştur. Eğitim kurumlarını, dijital sınıf araçlarını, öğrenci merkezli öğrenmeyi, sosyal-duygusal öğrenmeyi ve eğitimi uluslararasılaştırmayı ve bunların kalite güvencesini, belgelendirmesini ve ulusal yeterlilikler çerçevesinde tanınmasını sağlamaktadır. Ayrıca sivil toplum kuruluşlarını daha modern, dinamik bir dönüşüm taleplerinde destekleyen ilgili ve profesyonel bir atmosfere sahiptir. Finlandiya eğitiminden ilham alan Olemisen, sosyal-duygusal öğrenmeye, en yeni eğitim teknolojilerine yönelik yüksek talebe ve girişimcilik ruhunu geliştirmeye çaba harcıyor. Olemisen ayrıca kurslar ve eğitimler de vermektedir.



- **TURKİYE - AYFER CEYLAN EMET FEN LİSESİ (ACEFL)** Okulda güven ortamı vardır. Eğitimde kaliteye önem verir, doğru ve etkili iletişimin verimliliğine inanırlar. Ayrıca çeşitliliğe güvenirlir ve bunu zenginlik sayarlar. Öğretmenlik mesleğinin etik değerlerine inanır ve uygulamaya özen gösterirler. Öğretim elemanı sayısı 20 olup okulda 400 öğrenci bulunmaktadır. Amaçları arasında Eğitim-Öğretim alanındaki yenilikleri takip ederek öğrencilerine daha iyi bir eğitim olanağı sağlamak ve öğrencilerini ilgi ve yetenekleri doğrultusunda bir üst öğrenime hazırlamak vardır. Öğrencileri tüm çalışmalarının odak noktasıdır.

Eğitici Dijital Araçlar

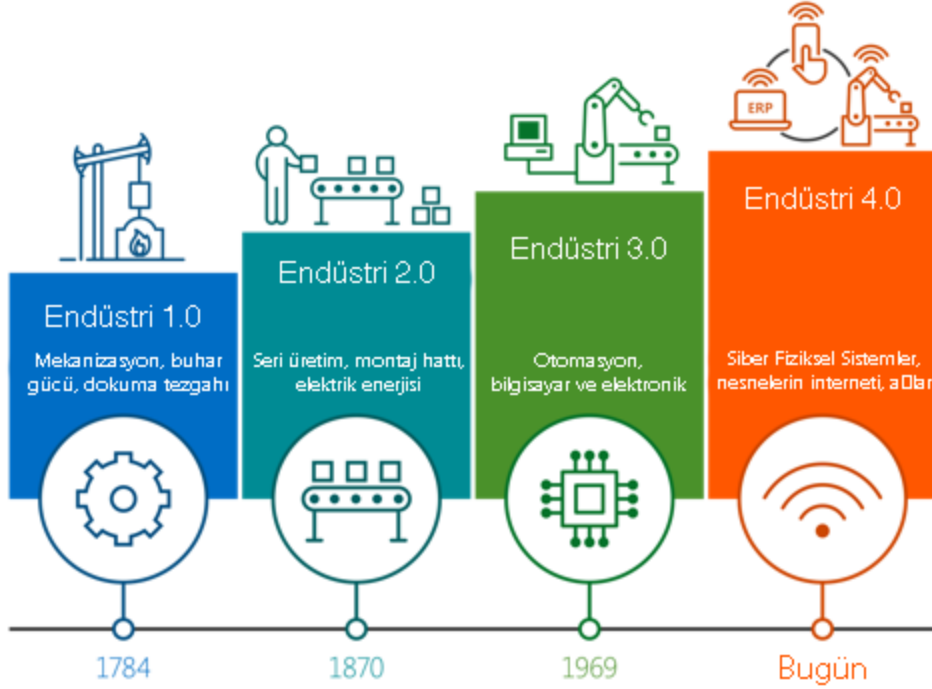
Artık proje bağlamsallaştırıldığına göre, öğretmenlere ve eğitim kurumlarına etkili çalışma becerileri için değerli kaynaklar sağlayan ve günlük yaşamlarında yeni teknolojileri ve dijital araçları kullanma kapasitesine sahip olan dijital araçların okullarda kullanımı hakkında konuşmak uygun olacaktır. Personele dijital beceriler öğretmenin önemini vurgulamak da çok önemli olacaktır.

Eğitimde Dijital Dönüşüm (Bilyalova ve ark. 2019) gibi araştırmalarda, modern toplumun yeni teknolojilerin geliştirilmesinde bir sonraki aşamaya geçtiğini görebiliriz. İki, bir buhar makinesinin yaratılmasıydı; ikincisi elektrifikasyon; üçüncüsü bilişim; dördüncüsü dijitalleşme, yani büyük veri ve buna dayalı teknolojiler çağıdır. “**Dijitalleşme**” terimi, bilgi ve iletişim teknolojilerinin yoğun gelişimini ifade etmektedir.

“Dijital eğitim” teriminin tek bir tanımı olmamasına rağmen, neredeyse tamamı şunları içerir: Belirli disiplinlerdeki bireysel öğrencilere hakim olma sürecinde öğretimde büyük verilerin kullanılması ve bunlara dayalı eğitim sürecinin otomatik olarak uyarlanması; sanal ve artırılmış gerçeklik ile bulut bilişim ve diğer birçok teknolojinin kullanımı (Bilyalova vd., 2019).

Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) ile ilgili olarak, **eğitimdeki** başlıca uygulama alanları şunlardır:

- Pedagojik yazılımın geliştirilmesi
- Eğitim amaçlı web sitelerinin geliştirilmesi
- Metodolojik ve didaktik materyallerin geliştirilmesi
- Bilgiye ulaşma



² Dördüncü Sanayi Devrimi'nin toplumsal bir devrime de ihtiyacı var.

Eğitimin dijitalleştirilmesinin, öğretim kalitesini artırmanın en etkili yollarından biri olduğu açıktır. Dijital öğrenme, bu alan için oldukça faydalı bir şey gibi görünüyor. Bu nedenle, bazı avantajlarından bahsetmek uygun olacaktır:

- Yepyeni bir kaynak çeşitliliği sunar ve pedagojiyi daha fazla deneme ve hızlı geri bildirim alma fırsatı verir.
- Öğretme-öğrenme sürecine öğrencilerin aktif katılımını sağlamaya yardımcı olur.
- Öğrencilerin verimli öğrenme etkinliklerini organize etmek için pek çok kaynak sunar.
- Öğretmenler tarafından yapılması gereken sıkıcı görevleri otomatikleştirir ve basitleştirir.
- Bilgiye anında erişim sağlar.
- BT'yi kullanma becerisi, bir yaşam becerisidir ve günümüz dünyasında en önemli okuryazarlık türüdür.



² Dördüncü Sanayi Devrimi'nin toplumsal bir devrime de ihtiyacı var. İşte bunu nasıl gerçekleştirebileceğimiz <https://europeansting.com/2018/06/07/the-fourth-industrial-revolution-needs-a-social-revolution-too-heres-how-we-can-make-this-happen/>



Bununla birlikte, objektif olabilmek için, bu teknolojileri sınıfta uygulamadan önce dikkate alınması gereken bazı unsurlar içerdiğinden, BİT kullanımının **dezavantajlarından** da bahsedilmelidir:

- Yaratıcılık ve yazma becerileri kaybı
- Aygıt bağımlılığı
- Sosyal becerilerde azalma
- Sağlık üzerindeki olumsuz etkiler

Boddandy ve diğerleri tarafından (2020) Macaristan'da ele alınan bir anket neredeyse tüm dünyada olan bir şeyi gösteriyor. COVID-19 nedeniyle yaşanan dijital dönüşüm sorunsuz geçmedi ancak öğrencilerin yarısı online eğitimi tercih etti ve buna devam etmeye istekliydi. Ayrıca herhangi bir teknik sorunu olmayan öğrenciler de derslerde kendi cihazlarını kullanmayı tercih ettiler. Çevrimiçi eğitimi tercih etmeyen öğrencilerin çoğunun ise ana nedeni teknik sorunlardı. Bu eğitim türü, öğrencilerin yaklaşık yarısının gelecekte tercih edecek olmasından dolayı başarılı kabul edilmiştir. Bu yanıtların neredeyse tamamı haftalık derslerin gerekli olduğu konusunda hemfikirdi. Bu nedenle, iyi kurulmuş bir programla evden öğrenmeyi tercih ettiler.

Covid-19 pandemisi sırasında gerçekleşen bu dönüşüm, öğretmenlerin çevrimiçi olarak etkili bir şekilde ders verebilmeleri için dijital becerilere sahip olmaları gerekliliğini ortaya çıkardı. Öğretmenler, tüm eğitim durumlarında **dijital teknolojilerden** faydalanabilmeli, kullanabilmeli ve uygulayabilmelidir (Perifanou ve diğerleri, 2021). Ancak, tüm eğitim sistemleri ve öğretmenler buna hazır değildi. Pandemi patlamasından hemen önce, Avrupa Birliği'ndeki öğretmenlerin %60'ından fazlası öğretim için dijital araçları kullanmak konusunda kendilerini rahat veya çok iyi hissetmiyordu. Bu nedenle, öğretmenlerin temel eğitimlerini desteklemek ve dijital beceriler ve yenilikçi pedagojiler konusunda mesleki gelişimlerini sürdürmek Avrupa Birliği'nin önceliklerinin başında geliyor.

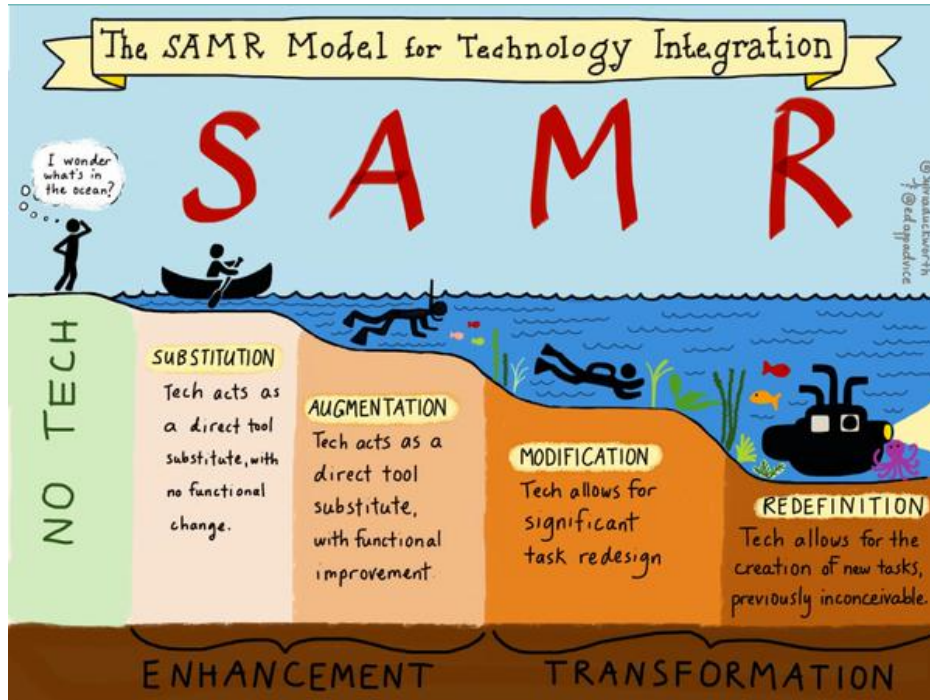
Öğretim sorumlulukları acil olsa da bu durum, eğitim sisteminin geleceği dikkatlice düşünmesi gerektiğini fark etmemizi sağladı. Bu nedenle, tüm öğretmenler, tüm mesleki faaliyetlerinde dijital teknolojileri kullanma ve faydalanma konusunda uygun eğitimi almalıdır.

Eğitimde **dijital becerilerle** ilgili halihazırda çok fazla araştırma olmasına rağmen, tüm tanımlar eğitimcilerin dijital teknolojileri etkin bir şekilde kullanabilmeleri ve uygulamalarına entegre edebilmeleri gerektiği sonucuna varmaktadır. Eğitimcilerin, deneyimli öğretmenler tarafından sunulan somut, etkili ve konu odaklı başarılı örnekler için motivasyonu artırmak üzere dijital araçların eğitimdeki potansiyelini anlamaları ve dijital araçlarla kendi öğretme ve öğrenme bağlamlarında pedagojik artı değeri belirlemeleri gerekir. Öğretmenlerin dijital teknolojiyi entegre etmedeki rolü, öğrencilerin eğitimdeki çeşitli disiplinlerdeki öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada önemli hale gelmektedir. (Amhag ve diğerleri, 2019).



Güncellenmiş bir eğitim sistemine bu dönüşümü kolaylaştırmak için **SAMR modeli**, öğretmenin teknolojinin uygulanması sırasındaki farklı aşamaları anlamasına yardımcı olur. Bu model dört adımdan oluşmaktadır (Dijital araçları sınıfınızda başarılı bir şekilde nasıl uygularsınız, s.f.):

1. **Yerine Koyma (Substitution):** Teknoloji bir yerine koyma aracı olarak kullanılır. Örnek: bir yer aramak için atlas yerine Google Earth'ü kullanmak.
2. **Geliştirme (Augmentation):** Teknoloji, geliştirme olarak kullanılır ve işlevsel iyileştirme sağlar. Örnek: Google Earth'te entegre cetveller kullanarak iki yer arasındaki mesafeyi ölçebiliriz.
3. **Değiştirme (Modification):** Teknoloji, görevin iyileştirilmesine yol açar. Örnek: Google Earth'teki 3B katmanları kullanarak bir konumu (sınıftayken) araştırmak.
4. **Yeniden Tanımlama (Redefinition):** Teknoloji, uygulama veya dijital uygulama kullanılmadan mümkün olmayacak bir görev sırasında dönüştürücü bir şekilde kullanılır. Örnek: Google Earth'te seslendirme ile rehberli bir tura çıkmak ve bunu çevrimiçi olarak paylaşmak.



³ Dijital araçları sınıfınızda başarılı bir şekilde nasıl uygulayabilirsiniz?

³ Dijital araçları sınıfınızda başarılı bir şekilde nasıl uygulayabilirsiniz? :

<https://www.i3-technologies.com/en/blog/stories/how-to-implement-digital-tools-successfully-in-your-classroom/>



Artık bu dönüşüme nasıl yaklaşacağımızı daha iyi bildiğimize göre, öğretmenlere ve eğitim kurumlarına etkili çalışma becerileri ve yeni teknolojileri ve dijital araçları günlük yaşamda kullanma kapasitesine sahip olmaları için, bu projeye dahil ettiklerimizi vurgulayarak **değerli kaynakların** bazılarını listeleyeceğiz. Pek çok farklı etiket altında sınıflandırılabilirler: İçerik yönetim sistemleri, çevrimiçi toplantılar, çevrimiçi depolama ve dosya paylaşımı, etkileşimli sunumlar, çevrimiçi anketler, kavram haritası ve çizim araçları, animasyon ve video, kelime bulutları veya etiket bulutları, dijital dergiler... Ama özetlediğimizde aklımıza şu dört büyük kategori geliyor: bağlam oluşturma araçları, işbirlikli öğrenme araçları, değerlendirme araçları ve yeni teknoloji araçları.

Sınıflandırma	Dijital araçlar
Okulun Yönetimi ve İdaresi	Alma, Open-School Community, EduSec College Management System, Skyward School Management, Snapii, SAF School Management Software, Monday.com.
Müfredat Geliştirme ve Yönetimi	Atlas, Coursetune, Eduplanet21, BuildYourOwnCurriculum, CourseLeaf & Curriculum.
Okulun Altyapısı ve Kaynakları	Auvik, EZOfficeInventory, Jira Service Desk, Spiceworks, Freshservice, SysAid.
Okulun Kalite Güvencesi	ETQ Reliance, Compliance Quest, Qualizone, MeasureUp Audit Applications, Netwrix Auditor.
Politikalara Uygunluk ve Yönetim	PowerDMS, Policy Manager, MyCompliance, SurveilStar.
Öğrenme Yönetim Sistemleri	Moodle, Canvas, Blackboard Learn, Schoology, Edmodo, Google Classroom, Open EdX, TalentLMS, Easy LMS, Docebo.
Anket	Mentimeter, Poll Everywhere, Google Forms, SurveyMonkey, LimeSurvey, Zoho Survey, Pollmaker, iClicker.
Test	Quizlet, Quizizz, Kahoot!, Socrative, ProProfs, Seesaw.
Değerlendirme	Socrative, Google Forms, GoFormative, ProProfs, Padlet, TopHat, Kahoot!
Arama Motorları	Google, Baidu, Yahoo, Bing, Yandex, DuckDuckGo, Infotopia, Google Scholar, Microsoft Academic.



Dijital Depolar ve Veritabanları	Merlot, OER Commons, DOER, OpenStax, Europeana, Library of Congress, Wikipedia, ClassCentral, Khan Academy, YouTube, iTunesU, Bitbucket, GitHub.
MOOC Sağlayıcıları	Coursera, edX, FutureLearn, OpenLearn, Udacity, Udemy, SWAYAM, XuetangX, Miriadax, FUN, ThaiMOOC, Federica, NPTEL, CNMOOC.
Ofis	Microsoft Office, Google Docs, Apple iWork.
Sunum	MS PowerPoint, Google Slides, Apple Keynote, Prezi, Sway, Zoho, Pear Deck, NearPod, Class Dojo, Projct.
Fotoğraf Düzenleme	Adobe Lightroom, GIMP, Adobe Photoshop, Google Photos, Corel PaintShop, Capture One, ACDSsee Photo Studio, GIMP.
Ses Düzenleme	Soundcloud, Vocaroo, Audacity, Online Voice Recorder, Audio Memos, Easy Voice Recorder, VoiceThread, Kaizena.
Video Düzenleme	Adobe Premiere, Apple iMovie, Corel VideoStudio Ultimate, CyberLink PowerDirector, Animoto, Kaltura, Camtasia, Filmora, CyberLink PowerDirector, Filmora, DaVinci Resolve, VideoPad, HitFilm Express, YouTube Video editor.
Mikroblog	Twitter, Tumblr, SinaWeibo, Plurk, Yammer, Qaiku.
Blog	WordPress, Blogger, Open Diary, TypePad, Vox, Expression, Engine, Xanga, Edublogs, Tumblr, Medium, Ghost.
Wiki	Wikipedia, Wikiversity, Wikimedia, Wikispaces, Wiki site, Baidu Baike, Evernote, Twiki, PBWorks, Doku Wiki, Tiki Wiki, Media Wiki.
Web Siteleri	WordPress, Adobe D, Weebly, Wix, Jimdo, Strikingly.
Kurs Yazma	Articulate, Easygenerator, iSpring, Adobe Captivate, Lectora, isEazy, gomo Learning, Evolve, Elucidat.
Simulasyon	Matlab, Wolfram Mathematica.
Oyun	Classcraft, Kahoot!, Minecraft, Unity Learn, Socrative.
Takvim	Apple Calendar, Google Calendar, Microsoft Outlook Calendar, Microsoft Exchange Server, Yahoo Calendar, Cal Calendar, Jorte Calendar, Business Calendar, Calendar, aCalendar, DigiCal Calendar, SolCalendar, Any.do, Cozi, My Study Life.
Planlama	Doodle, Calendar, Calendly.
Ders Planlama	PlanbookEdu, OnCourse Lesson Planner, LessonWriter.



Proje Yönetimi	Asana, Trello, EdModo, Open Project, OpenProj, Project Libre, MSProject, Basecamp, Launchpad, Gantt chart, PERT.
Sınıf Yönetimi	Dyknow, ClassDojo, LanSchool, Classe365.
İntihal Denetleyicisi	Turnitin, iThenticate, Ginger, Grammarly, DupliChecker, Copyleaks, Paper-Rater, WhiteSmoke Plagiarism Checker, ProWritingAid.
Antivirüs	Bitdefender Antivirus, Norton AntiVirus, Kaspersky Antivirus, Webroot SecureAnywhere Antivirus, Avast Antivirus, ESET Antivirus.
Güvenlik Sütleri	McAfee (Total Protection, LiveSafe), Symantec Norton 360, Bitdefender (Internet Security, Total Security), Kaspersky (Internet Security, Security Cloud), Webroot SecureAnywhere Internet Security, Trend Micro (Internet Security, Maximum Security), Avast Internet Security.
Konferans ve Web Seminerleri	Zoom, Google Meet, Skype, FaceTime, Adobe Connect, BigBlueButton, Cisco Webex Meetings, Jitsi, BlueJeans, GoToMeeting, Join.me.
Podcasting	Podcast, GarageBand, Audacity, Reaper, Logic Pro, Adobe Audition, Skype, Zoom.
Video platformları	Vimeo, YouTube, Instagram, Bilibili, Twitch, Dailymotion, Niconico, Qzone, VK, Vine.
Dosya Barındırma ve Paylaşım	Google Drive, Google Docs, Dropbox, SlideShare, ownCloud, OneDrive.
Fotoğraf Oluşturma ve Paylaşma	Instagram, Flickr, Pinterest, Qzone, VK.
Ses Oluşturma ve Paylaşma	iTunes, SoundCloud, Spotify, Libre.fm, Pandora, Qzone, VK, Last.fm.
Video Oluşturma ve Paylaşma	Vimeo, YouTube, Instagram, Bilibili, Twitch, Dailymotion, Niconico, Qzone, VK, Vine.
E-posta	Gmail, Zoho Email, MS Outlook, Apple Mail.
Mesajlaşma	Facebook messenger, WhatsApp, Snapchat, Viber, Kakao Talk, Line.
Zihin Haritası	FreeMind, XMind, Mindmeister, Mindomo, Bubbl.us, Mubu, Coggle, Popplet, Mind42 online, Cmap, Mindjet.
Öğrenci Yanıt Sistemleri	iClicker, TopHat, Socrative, Acadly, PollEverywhere,



	Text2MindMap, ClassDojo.
Takım İşbirliği	Google Docs, Padlet, Edmodo, Microsoft Teams, Slack, SharePoint.
Sanal Beyaz Tahtalar	Stoodle, Stormboard, Explain Everything.
Sosyal Medya	Facebook, Instagram, LinkedIn.
İşbirlikçi Oyunlar	Classcraft, Socrative.
Portfolyo	We.seesaw, Silk, Google Sites, Weebly, LiveBinder, Digication, Pebble Pad, Taskstream, Wix, Weebly, WordPress, Kindblog, Three Ring, Evernote, Google Sites, Wikispaces for Education, Seesaw, Pathbrite.
Web Sorguları	Zunal WebQuest Maker, Quest Garden, Aula 21, Technology Web Quest Maker.
Bilgi Yarışması Oyunları	Kahoot!,Socrative, Quizziz, Quizlet live, Badaboom.
Çalışan Takibi	LMS, Class Dojo, NetSupport School, TeacherEase, Edmodo, Classroom Spy Pro, Teramind, ActivTrak, Flexispy, SoftActivity, SAM, Beestar Insight, LOCO-Analyst, LAN Employee Monitor ActivTrak, SniperSpy.
Kaynaklar ve Altyapı Takibi	Datadog, Paessler PRTG, Spiceworks, SolarWinds, NetSpot, LabStats, SpyAgent, ActivTrack, Logic Monitor, Dynatrace, dbWatch, SQL Power Tools, Redgate SQL Monitor, Site24X7, Nagios, Opsview, Net Flow Analyzer, ManageEngine, Zabbix, OpenNMS, Retrace, Icinga, WhatsUp Gold, Auvik, NinjaRMM.
Web Sitesi Takibi	Freshping, LogicMonitor, UptimeRobot, Uptime.com, GTmetrix, Montastic, Pingdom, Monitis, AppDynamics, New Relic Browser, SmartBear AlertSite, Google Analytics.
Sosyal Medya Takibi	Hootsuite, TweetReach, If This Then That (IFTTT), HowSociable, SumAll.
Öğrenme Analitiği	YET Analytics, BrightBytes, Knewton, Clever, Panopto.
Panolar	Grafana, Tableau, Freeboard, Dashbuilder, Redash.



Avatarlar ve Sohbet Robotları	IBM's Watson, Google's DeepMind, Apple's Siri, Google Assistant, Google Now, Microsoft's Cortana, MobileMonkey, Pandorabots, Blackboard's Snatchbot.
Geri Bildirim	QuestionPro, Kaizena, Spiral, Classkick, Formative, Brightloop, Echograde, Voxer, Remind, Crowd Signal, Kahoot, Socrative, Mentimeter, piHappiness.
Günlükler	Penzu, Journalate, Diaro, Diary, Journey, Memento.
Not Ama	Evernote, OneNote, Google Keep, Post it Plus, OneNote, Padlet.
Çevrimiçi Gözetim	Respondus, ProctorU, Proctorio, Mettl, Examity, PSI Services.

Perifanou ve diğerlerinden alınan dijital araçlar tablosu.(2021).

Eğitsel dijital araçlarla ilgili bağlam ve genel bilgiler ele alındığından, bu proje boyunca kullanılmış olan farklı dijital araçlara geçelim.

Modül 1: Eğitim Yönetimi Yazılımı

Son yıllarda, Öğrenme Yönetim Sistemleri yükseköğretimde giderek yaygınlaşmaktadır. WebCT ve Blackboard gibi bu bilgisayar sistemleri, öğretim ve ders yönetimi için bir dizi araç sunan kuruluş çapında ve internet tabanlıdır. Eğitim yönetimi yazılımı, kampüs tabanlı öğrenciler için sanal öğrenme ortamları oluşturabilir ve hatta tamamen çevrimiçi üniversiteler geliştirmek için kullanılmaktadır. Bu sistemler dünyanın dört bir yanındaki üniversitelerde yaygınlaşıyor ve en geleneksel kampüs tabanlı kurumlara bile sanal bir unsur ekliyor. Eğitim Yönetim Sistemleri, temel işi öğretme ve öğrenmeyi beklenmedik şekillerde büyük ölçüde etkileme potansiyeline sahip olsa da, bu sistemlerin pedagojik çıkarımlarına yönelik araştırmalar henüz başlangıç aşamasındadır. Yaygın olarak benimsenmelerine ve öğretimdeki rollerine rağmen, en çok ilgi pedagojik konulardan ziyade Eğitim Yönetim Sistemlerinin teknik, mali ve idari yönlerine odaklanmıştır.(Coates, 2005).

Bu araçlar ve yapabilecekleri hakkında kısaca bilgi verdikten sonra bu projede seçilen müfredata geçelim: **Edmodo**.

EDMODO



Edmodo, 2022'de 80 milyondan fazla kullanıcıya sahip, öğretmenlerin ve öğrencilerinin, özel ve korumalı bir ağ aracılığıyla sınıf dışında ve ders dışında iletişim kurmasına olanak tanıyan ve her üyenin notlar, yorumlar, bağlantılar ve her türlü dosyayı (metin, resim, ses, video) paylaşabildiği bir platformdur. Çoğu çevrimiçi sosyal ağ hizmetinde olduğu gibi, her üye bir gruba, birkaç gruba veya yalnızca kayıtlı olduğu grup veya gruplardan seçilen bir veya daha fazla üyeye hitap etmeye karar verebilmektedir.

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun 1. Modülünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>



Modül 2: Değerlendirme Araçları

Eğitim, öğrenme, öğretme, deneyimleme, ölçme ve değerlendirme, öğretme-öğrenme süreci gibi kavramları içerir. Öğretme-öğrenme süreci bir planlama, uygulama ve değerlendirme döngüsünü içerir. Ölçme ve değerlendirme öğretimin tüm alanlarında gereklidir, çünkü ölçme ve değerlendirme öğretimin çok önemli bileşenleridir. Birçok çalışma, eğitim sürecinin her bir bölümünün ölçme ve değerlendirme ile yakından ilişkili olduğunu ve ölçme ve değerlendirmeyi vazgeçilmez bir unsur haline getirdiğini göstermektedir. Ölçme, insanların yaşamlarındaki değişiklikleri gözlemlemeyi ve kaynaklarla ilgili mevcut özellikleri tanımlamayı içerir. Değerlendirme ise ölçme sonuçlarına göre karar verme sürecidir. Değerlendirme, ölçmeyi içerir ve sistemin etkili bir şekilde işlemlerini sağlamak için eğitim sisteminin öğelerinin çalışıp çalışmadığının belirlenmesini ve çalışmayan bölümlerin belirlenmesini sağlar. (Çetin, 2018).

Dijital değerlendirme araçları, öğretmenlere anında geri bildirim sağlayarak, dinamik ve rekabetçi bir ortamda bireysel veya grup değerlendirmeleri yapmalarını sağlar (Yılmaz, 2017). Eğitimde dijital değerlendirme, geri bildirim sağlamak, bireylerin çeşitli öğrenme oranlarını yönetmek ve yüksek kaliteli öğrenme çıktıları elde etmek için önemlidir. Bu yönleriyle sorun yaşamamak için dijital eğitimde sürekli ölçme ve değerlendirme çalışmaları yapılmalıdır (Balta ve Türel, 2013). Hague & Payton (2011), öğretmenlerin öğrenme ve öğretme sürecinde dijital teknolojileri kullanırken şunları göz önünde bulundurmasını önermektedir: Kullanılan teknolojik araçlar hakkında bilgi sahibi olun, ihtiyaç duyulan ek kaynakları belirleyin ve herhangi bir sorun olması durumunda öğrenciler için acil durum etkinlikleri hazırlayın. Öğrencilerin bir internet sitesine içerik yüklerken, dijital ortamla etkileşimlerinden kaynaklanan büyük miktarda veriyi



güvenli bir şekilde depolama ve bunlara erişim, bir web sitesi engellendiğinde kiminle iletişime geçeceğini bilme ve öğrencileri telif hakkı sorunları ve bunlardan nasıl korunacakları konusunda bilgilendirmek de önemlidir. Öğrencilerin oluşturdukları çoklu ortam ürünlerinin kalitesini sağlamak için kullanacakları araç ve yöntemler hakkında bilgi verilmesi önemlidir (Menzi Çetin ve Akkoyunlu, 2017).

Bu projede kullanılan ve açıklanan Dijital değerlendirme araçları şunlardır: **Mentimeter ve Quizizz.**



MENTIMETER

Mentimeter, ders sırasında öğrenci katılımını artırabilen ve öğrencilerin ders materyallerini ne kadar iyi anladığına dair anında geri bildirim sağlayan ve dersinizi onların anlama seviyelerine uyarlamaya olanak tanıyan **çevrimiçi bir oylama aracıdır**. Mentimeter, el saymanın çok zor olacağı veya öğrenci tutumları veya fikirlerine ilişkin hızlı anketler yapmanın çok zor olacağı durumlarda sınıf içinde toplu kararlar almak için de kullanılabilir.

Sorular ders sırasında sorulabilir veya önceden hazırlanabilir. Öğrenciler bu sorulara anonim olarak yanıt verir ve sonuçlar tüm sınıfın görmesi için eş zamanlı olarak görselleştirilir. Mentimeter özel bir donanım gerektirmez ve indirilecek bir yazılım yoktur.

Erişim

Bu aracı kullanmaya başlamak için sadece resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:
www.mentimeter.com/

Ayrıca işletim sistemine bağlı olarak uygulamalar aracılığıyla herhangi bir mobil cihaza (akıllı telefon, tablet veya dizüstü bilgisayar) indirilebilir:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



<https://apps.apple.com/cl/app/mentimeter/id1064435577>



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=es_419&gl=US

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun 2. Modülünü ziyaret etmekten çekinmeyin : <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantajlar ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

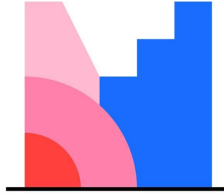
- Ürün, kullanıcının hedef kitlenin duygularını ölçmesine olanak tanır ve trendler analiz edilebilir ve içgörüler elde edilebilir.
- İstikrarlı, güvenli ve hızlı bir hizmet için hem anket oluşturucu hem de izleyici için kullanımı kolaydır.
- Ekipleriniz için analiz ve çevrimiçi işbirliği için Çevrimiçi Büyüme payı matrisi sağlar.
- Mentimeter tahmine dayalı analitik motoru ile tahminler yapılabilir.
- Kendi markanız için özelleştirebilirsiniz.
- Çevrimdışı düzenleme yapılabilir ve sistem, izleyicilerin formlara bağlanması için QR kodlarını otomatik olarak oluşturabilir.
- Soruları yanıtlayan katılımcılar için 100 puanlık önceliklendirme yöntemi vardır.
- Kullanıcılar için veri dışı aktarımı ve anket sonuçlarını gösterme veya gizleme özelliği vardır.

Dezavantajlar



- Konum ve destek ekibi nedeniyle, farklı saat dilimlerinde müşteri destek saatleri sınırlandırılabilir.
- Ücretsiz sürümü son derece sınırlıdır.
- Bazı özellikleri biraz karmaşık olabilir.

QUIZIZZ



Mentimeter

Quizizz, kişiselleştirilmiş sorular içeren oyunlar şeklinde tasarlanmış etkileşimli etkinlikler aracılığıyla değerlendirme süreçleri hakkında bilgi toplamamızı sağlayan bir araçtır. Quizizz, önceden tasarlanmış etkinliklerden oluşan bir menü sunar ve gençlerin öğrenmelerini izlemek için kendi stratejilerini oluşturmalarına izin veren farklı biçimlere sahiptir.

Bu platform sayesinde öğrencilerimizin derslerdeki gelişimlerini takip edebilmekte ve ailelerle bilgi paylaşımı yapılabilmektedir. Ek olarak, onu Google Classroom gibi diğer dijital araçlarla bağlayabilir ve Excel gibi bir e-tabloda toplanan bilgileri indirebiliriz.

Erişim

Bu aracı kullanmaya başlamak için yalnızca resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:

<https://quizizz.com/join>

Ayrıca işletim sistemine bağlı olarak uygulamalar aracılığıyla herhangi bir mobil cihaza (akıllı telefon, tablet veya dizüstü bilgisayar) indirilebilir:



<https://apps.apple.com/us/app/quizizz-play-to-learn/id1160249042>



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile&hl=es&gl=US



Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun 2. Modülünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Katılımcılardan gelen her doğru (veya yanlış) yanıtın sonra görünen bir dizi kişisel çözümler oluşturabilirsiniz.
- Sadece soruda değil, olası cevaplarda da resimlere yer verebilirsiniz, bu da sınıfın çeşitliliğine daha iyi uyum sağlamanızı sağlar.
- Hatadan sonra doğru cevapların görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçebilirsiniz. Ayrıca öğrencilerin testi bitirdikten sonra başarısızlıklarını (ve doğru olan cevapları) gözden geçirme seçeneği de vardır.
- Sonuç raporları eksiksizdir, öğrenciye (veya ailesine) testinin tüm ayrıntılarını içeren bir pdf dosyası göndermek mümkündür.
- Anketleri ortak derslerde düzenleyerek daha kolay bulabilirsiniz.
- Öğrencilerin test boyunca diğerlerine göre nerede olduklarını görüp görmeyeceklerini seçmek mümkündür.

Dezavantajlar

- Sorulabilecek soru türlerinin bir sınırı vardır.
- Platformun erişim konusunda belirli sınırlamaları olabileceğinden, kullanacağınız teknolojinin türünü göz önünde bulundurmanız gerekir.
- Bir soruyu kopyaladığınızda, genellikle onu içeren biçimlendirmeyi ve resimleri kopyalar, bu nedenle bazen sınıfınız için uygun olmayabilir.





Modül 3: Oyun Tabanlı Araçlar

Oyunları sınıfta bir **öğretim aracı** olarak kullanmak yeni bir kavram değildir ve video oyunlarını dahil etmenin akademik performans, öğrenci motivasyonu ve sınıf dinamikleri üzerinde olumlu etkileri olabileceğine dair kanıtlar vardır. Bununla birlikte, bazı insanlar hala sınıfta eğitici video oyunları kullanmanın etkililiğinden şüphe duymaktadır (Jeremy L ve diğerleri, 2004).

Oyunlar, oyunun kendisi veya oyunsuz uygulanabilen **etkili öğretim yöntemlerini** kullandıkları için öğrenme için oldukça etkilidirler. Ancak oyunlar, bu yöntemleri sunmak için faydalı bir platform olabilir. Oyuna dayalı öğrenmenin arkasındaki teori, genellikle probleme dayalı ve projeye dayalı öğrenmede görülen, derin ve etkili öğrenmeye yönelik geleneksel ve kanıtlanmış bir yaklaşımdır. Araştırmalar, insanların en iyi, iyi bir öğretmenin yardımıyla tanımlanabilecek deneyimlerden ve kalıplardan öğrendiğini gösteriyor. Simülasyonlar veya gerçek yaşam deneyimleri yoluyla öğrenenler, bir kavramın somutlaştırılmış ve konumlanmış bir anlamını geliştirebilirler. Daha fazla durumda anlama kazandıkça, nihayetinde genelleme yapabilir ve kavram hakkında soyut şekillerde düşünebilirler.

Öğrenciler, gerçekleri yalnızca gerçeklere odaklanmak yerine sorunları çözmek için kullandıklarında daha iyi öğrenir ve akıllarında tutarlar. **Problem çözmeye** ve gerçekleri araç olarak kullanmaya odaklanan öğretim, hem gerçekleri akılda tutmayı hem de **eleştirel düşünme becerilerini** geliştirir. Ancak, deneyimlerden öğrenmek zaman alıcı olabilir ve öğrencilerin neye odaklanacaklarını bilmeleri zor olabilir. Oyunlar tarafından sağlananlar gibi iyi tasarlanmış ve iyi yönlendirilmiş deneyimler, öğrenme ve problem çözmeye için etkili olabilir. **Oyunlar**, problem çözmeye iyi tasarlanmış deneyimler sağladıkları için yararlı bir araç olabilir.(Gee, J. P., 2013).

Dil öğrenimi için tasarlanan video oyunları genellikle konsantre örnekleri veya öğrencilerin kısa bir süre içinde çok sayıda önemli vakaya maruz kaldığı durumları içerir. Bunlar, dil ve okuryazarlık öğrenimi için etkili araçlar olabilir. Ayrıca öğrencilerin üstbilişsel ve üstdil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilecek oyun, oyun oynama ve problem çözmeye ilgili konuşma ve metinlere katılma fırsatları sağlayabilirler. Oyunların dil öğrenimi için ana faydalarından biri, öğrencilerin kelimelerin kullanıldığı bağlamı ve durumları anlamalarına yardımcı olabilmeleridir. Kelimeleri tanımlarla veya diğer kelimelerle değil, resimlerle, eylemlerle, hedeflerle ve diyalogla ilişkilendirerek, öğrenciler kelimelerin çevrelerindeki dünyayla nasıl ilişkili olduğunu görebilir ve çeşitli bağlamlar oluşturmak veya değiştirmek için kullanılabilir. Bu, öğrencilerin testleri geçmek için yararlı olabilecek ancak gerçek anlama için yeterli olmayan tamamen sözel bir anlayış yerine, dil hakkında daha derin bir anlayış geliştirmelerine yardımcı olur. Görüntüler, deneyimler, eylemler, hedefler ve diyaloglar için kelimeleri "gerçek anlama çevirerek" öğrenciler daha kapsamlı ve sürükleyici bir dil anlayışı geliştirebilirler.(Gee, J. P., 2013)

Bu projede kullanılan ve açıklanan Oyun tabanlı araçlar şunlardır: **Kahoot ve Minecraft**.



KAHOOT

Kahoot!

Giriş

Merak ve oyun yoluyla öğrenmeyi teşvik eden çevrimiçi oyun tabanlı bir araçtır. Öğretmenler Kahoot'u kullanarak öğrencinin dikkatini derse odaklanması için çekebilir ve görev davranışını artırabilir. Çoğu öğrenci kağıt-kalem etkinlikleri yerine çekici oyunları tercih etmektedir.

Tanım

Bir bilgisayarda bir web tarayıcısı veya bir mobil cihazda bir uygulama kullanılarak erişilebilir. Kahoot, çoktan seçmeli sınavlar, basit sorular, doğru veya yanlış ve diğerleri arasında anketler içerir.

Oyun şunlardan oluşur: Paylaşılan ekranda görüntülenen bir PIN aracılığıyla tüm katılımcılar cihazlarından oyuna katılabilir.

Öğretmenler gerekli gördükleri duraklamaları yapabilir ve her soru için dikkate alınan saniyeleri veya dakikaları atayabilir, hatta gerekirse açıklamalar yapabilir veya tartışmayı teşvik edebilir.

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 3'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Derse katılım
- Eş zamanlı sanal sınavlar
- Öğretmenler öğrencilerden geri bildirim alır
- Eğitimci yapımı aktiviteler
- Eğlenceli öğrenme metodları
- Sınıf içerisinde veya dışında çevrim içi bilgi testi
- Çalışanlar ve ekipler için toplantı aktiviteleri
- Proje ve sunum aktiviteleri
- İşletme ve çalışan eğitimi
- Takım oluşturma
- Yaştan bağımsız olarak tüm insanlar için uygundur



Dezavantajlar

- Yanlışlıkla doğru olmayan bir cevap seçmeyi düzeltmenin bir yolu yoktur
- Sorular için sınırlı alan
- Uygunuz adları ve yanıtları filtrelemek zordur
- İnternet bağlantısı gerektirir
- Testin geliştirilmesi ve uygulanması için platformda önemli ölçüde zaman geçirmeyi gerektirir
- En komik veya en kullanışlı özelliklerden bazıları ücretli abonelik gerektirmektedir.

MINECRAFT EDUCATION



Giriş

Minecraft Education Edition, 115 ülkede öğretmenler ve öğrenciler de dahil olmak üzere 5 milyon kullanıcıya sahip Minecraft video oyununun eğitici versiyonudur. Bu araç, **STEM** becerilerini geliştiren, yaratıcılığı geliştiren ve öğrenciler için işbirlikçi ve problem çözme deneyimleri yaratan Oyun Tabanlı Öğrenme deneyimlerinin oluşturulmasını sağlar.

Minecraft, eğitimcilerin öğrencilerle aynı dili konuşmasına yardımcı olur ve çeşitli deneyimler aracılığıyla anlamlı öğrenime ilham verir. Dünyanın dört bir yanındaki öğretmenler, müfredat içeriğini öğretmek ve Proje Tabanlı Öğrenmeye ilham vermek için Minecraft Education Edition'ı kullanıyor. Buna ek olarak, bu eğitim sürümü, sınıfta çok oyunculu ve öğrencilerin oyunda birlikte çalışmasına olanak tanıyan değerlendirme araçları dahil olmak üzere eğitim amaçlı kullanım için tasarlanmış belirli özellikler sunar.

Erişim

Bu aracı kullanmaya başlamak için sadece resmi web sitesine (İndirme bölümü) girmeniz yeterlidir: <https://education.minecraft.net/en-us>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



AVAILABLE PLATFORMS

WINDOWS



CHROMEBOOK OR ANDROID



MAC



IPHONE/IPAD



Windows users can also [download from the Windows Store](#).

If you already have Minecraft: Education Edition installed, [follow these instructions](#) to get the update.

Classroom Mode is available for Windows and Mac. [Learn more here](#).



<https://apps.apple.com/us/app/minecraft-education-edition/id1196524622?ign-mpt=uo%3D4>



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftedu>

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 3'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>



Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Minecraft ortamını denemek ve başarısız olmak kolaydır (deneme yanılma)
- Minecraft, işleri yapmak için doğru yolu sunmaz. Pek çok olası çözüm ve soruna yaklaşmanın pek çok yolu var. Minecraft, bir soruna yaklaşıırken yaratıcılığı ve eleştireli düşünmeyi teşvik eder.
- Görevler çok daha anlamlı, görsel ve algısaldir. Ve bu da bu anlamlı öğrenme kolaylığını artırır.
- Aynı sanal alanda başkalarıyla birlikte oynamak, bilginin paylaşıldığı, değerlendirildiği ve eleştiri ve önerilerin yapıldığı en iyi keşfedici öğrenme topluluğunu oluşturur.
- Oyun, takım olarak çalışabilen, olumlu iletişim kurabilen, başkalarına yardım edebilen ve böylece ortak bir hedefe ulaşmak için değer katanları ödüllendiriyor.

Dezavantajlar

- Başlangıçta, olasılıkların sayısı nedeniyle öğretmenler için biraz kafa karıştırıcı olabilir.
- Herkesin Minecraft özelliği bir cihaza erişimi olmalıdır (hem öğretmenler hem de öğrenciler).
- Oyunu veya lisansı satın almış olması gereken bir eğitim veya organizasyon hesabı gereklidir.

Modül 4: Tasarım Tabanlı Araçlar

Eğitim, Covid-19 dünya salgını sırasında varoluşsal bir kriz yaşadı. Herkes bu tür bir duruma hazırlıklı olmadığını fark etti, bu nedenle geçmişteki çevrimiçi veya harmanlanmış öğrenme gerekliliğini ele almak için acele edip tasarım tabanlı araçları kullanmayı öğrenmemiz gerekti. Canva, Genially ve ExeLearning gibi platformların öğretmenlere ve öğrencilere sınıfları için görsel olarak çekici ve ilgi çekici materyaller oluşturmalarına olanak sağlamasıyla, bu tür araçlar eğitim alanında giderek daha popüler hale geldi. Günümüzün dijital çağında, eğitimcilerin öğrencilerine bilgi ve fikirleri etkili bir şekilde iletmek için bu araçları kullanabilmeleri her zamankinden daha önemlidir.



Eđitimde grafik tasarım aralarını kullanmanın eřitli **avantajları** vardır. Birincisi, rretmenlerin nceden herhangi bir tasarım deneyimi gerektirmeden profesyonel grnml materyaller oluřturmasına olanak tanır. Bu, zellikle daha karmařık tasarım yazılımlarını ğrenmek iin zamanı veya kaynađı olmayan ğretmenler iin yararlı olabilir. Ek olarak, bu aralar ğrenmeyi ğrenciler iin daha etkileřimli ve ilgi ekici hale getirerek **ilgilerini** ve **motivasyonlarını** korumalarına yardımcı olabilir.

Grafik tasarım araları, geleneksel kađıt ve kalem ğrenimine gre byk bir avantaj sađlar. Kađıt ve kalem, not almak ve devleri tamamlamak iin yararlı bir ara olabilirken, bilgi aktarma ve ğrencilerin motivasyonunu yksek tutma yetenekleri sınırlı olabilir.

Genel olarak, eđitimde grafik tasarım aralarının kullanılması, hem ğretmenler hem de ğrenciler iin ğrenme deneyimini byk lde artırabilir. İster grsel olarak ekici bir sunum oluřturmak, ister etkileřimli bir ders planı tasarlamak veya bir multimedya projesi oluřturmak olsun, bu aralar eđitimcilerle ğrencileriyle yeni ve yeniliki yollarla **iletifim kurlmaları ve iřbirliđi yapmaları** iin sonsuz olanaklar sađlar.

Bu projede kullanılan ve aıklanan Tasarım tabanlı aralar řunlardır: **Canva, Genially, ExeLearning, Powtoon ve Clipchamp.**

CANVA



Giriř

Canva, her eđitim seviyesi iin gerekli olan cretsiz bir evrimii aratır: sıfırdan veya sađladıđı 5 milyondan fazla řablondan herhangi birini kullanarak tasarımların oluřturulmasına olanak tanıyan evrimii bir yazılım ve platformdur. Uzman olmayan personeller iin zel olarak oluřturulmuř bir grafik tasarım aracıdır ve kolay kullanımı sayesinde byk bir avantaj sađlamaktadır.

stelik cretsiz srm, eđitim materyali oluřturmak iin mkemmeldir. Bu uygulamayı kullanmaya bařlamak iin sadece e-posta adresimizle kayıt olmamız gerekiyor ve hem web versiyonunda hem de mobil cihazlarımızdan kullanma imkanı var.

Eriřim

Bu aracı kullanmaya bařlamak iin sadece resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:

www.canva.com



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ayrıca, işletim sistemine bağlı olarak uygulamalar aracılığıyla herhangi bir mobil cihaza (cep telefonu veya tablet) indirilebilir:



<https://apps.apple.com/es/app/canva-design-photo-video/id897446215?l=en>



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor>

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 4'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantajlar ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Sayısız şablonu sayesinde okul kullanımı için çok kullanışlıdır.
- Ücretsiz sürümünde çok eksiksiz.
- Kendi ücretsiz resim galerisi vardır.
- Kullanıcının ihtiyaçlarına göre uyarlanan çok çeşitli biçim ve boyutlara sahiptir.
- Sezgiseldir, bu nedenle profesyoneller veya amatörler tarafından kullanılabilir.
- Dosyaları farklı formatlarda indirmek mümkündür.
- Kendi resimlerinizi, logolarınızı ve simgelerinizi kullanmak mümkündür.
- Neredeyse her cihaza yükleyebileceğiniz bir uygulaması var.



- Aynı anda başka kişilerle bir ekip halinde çalışmak mümkündür.
- Değişiklikleri otomatik olarak kaydeder ve dosyalar siz manuel olarak silene kadar saklanır.

Dezavantajlar

- Tüm tasarımlara erişmek istiyorsanız, bir pro lisansına (ücretli lisans) sahip olmalısınız.
- İnternet bağlantısı sabit değilse değişiklikler kaydedilmez.

GENIALLY



Giriş

Genially, etkileşimli sunumlar oluşturmanıza ve birden fazla animasyon eklemenize izin veren çevrimiçi bir araçtır. Dinamik içeriğin oluşturulmasını kolaylaştıran şablonlara ve çok çeşitli görüntülere sahiptir. Ancak kendi resimleriniz veya harici URL'lerden resimlerin yanı sıra diğer uygulamalarla senkronize olduğu için, SoundCloud ve Spotify'dan metinler veya sesler, Youtube'dan videolar, Flickr, Instagram, Facebook ve diğerlerinden yüklemeler yapabilirsiniz.

Erişim

Bu aracı kullanmaya başlamak için sadece resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:

<https://genial.ly>

Ayrıca, işletim sistemine bağlı olarak uygulamalar aracılığıyla herhangi bir mobil cihaza (cep telefonu veya tablet) indirilebilir:



<https://play.google.com/store/apps/details?id=geniali.apcox&hl=es>



Bu yazılımı adım adım incelemek için DijitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 4'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Sunumlar için çok sayıda format vardır.
- Kullanılabilen ve/veya değiştirilebilen çok sayıda şablon vardır.
- Ses dosyaları, video, resimler, metinler, haritalar gibi birden çok formattaki dosyaları ekleyebilirsiniz. Ayrıca kullanabileceğiniz önemli miktarda simge vardır.

Dezavantajlar

- Mobil destek çok iyi değil.
- Ücretli lisansı vardır.

EXELEARNING



Giriş

Exelearning, HTML veya XML konusunda uzman olmaya gerek kalmadan eğitim içeriğinin basit bir şekilde oluşturulmasını kolaylaştıran açık kaynaklı bir araçtır. İçerik araçlarını, multimedya öğelerini, etkileşimli öz değerlendirme etkinliklerini kullanmamıza ve oluşturulan içeriğin HTML, SCORM, IMS, vb. Formatlarda indirmemize olanak sağlar.

Exelearning şunlara olanak sağlar:

- Gezinmeyi kolaylaştıracak ve metin yazıp diğer uygulamalardan kopyalayacak temel bir gezinme ağacı oluşturabilirsiniz.
- Görüntüleri, sesleri, videoları ve animasyonları dahil edebilirsiniz.
- Doğru/yanlış soruları, boşluklar vb. gibi basit etkinlikleri dahil edebilirsiniz.
- Videolar, sunumlar, metinler veya sesler gibi multimedya öğelerini gömmeye olanak tanır.
- Diğer uygulamalarla gerçekleştirilen faaliyetleri dahil edebilirsiniz.

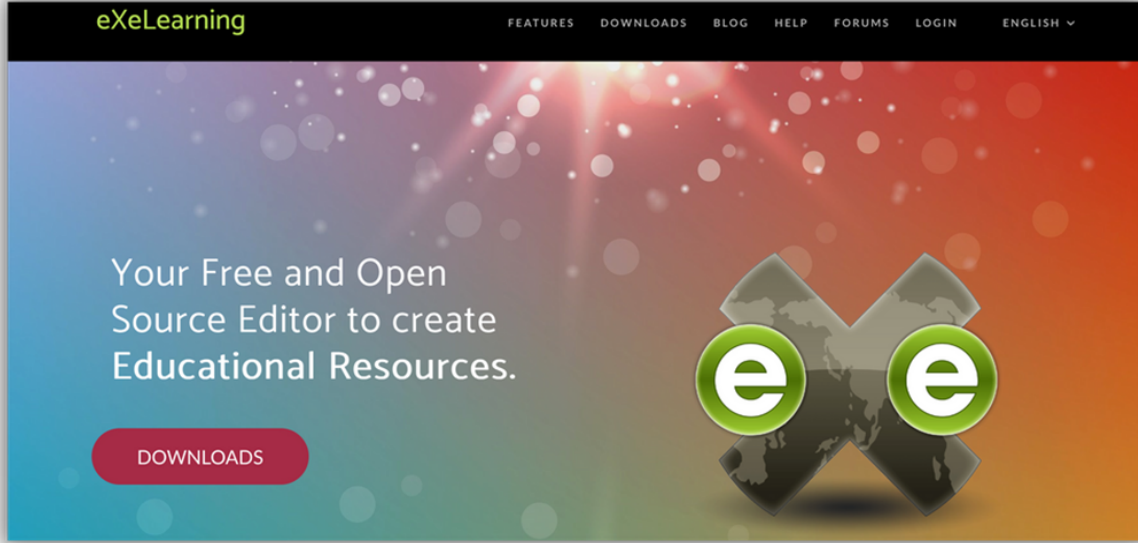


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Eriřim

Bu aracı kullanmaya başlamak için sadece resmi web sitesine girmek ve "indir" butonuna tıklamak yeterlidir: <https://exelearning.net/>



İndirme tüm işletim sistemleri için mevcuttur:





Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 4'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Öğrenmesi ve kullanımı kolaydır.
- Eğitim kaynaklarımızın uyarlanabilirliğini ve değişimini destekleyen standartlara uyumludur.
- (Açık kaynak) Kaynak koduna erişme ve değiştirme imkanı vardır.
- Menüden seçebileceğiniz farklı tasarımlar vardır. Kendi tasarımlarınızı yaratma imkanı vardır.

Dezavantajlar

- Piyasadaki en eksiksiz geliştirme aracı değildir.
- Tasarımda eksiklikler ve çözülmeye çalışılan küçük işletme sorunları var.



POWTOON

Giriş

Powtoon, 2012'de kullanıma sunulan lider bir video ve görsel iletişim platformudur. Powtoon'un misyonu, iletişimi, izleyicilerinin ilgilenmesini, bağlantı kurmasını ve harekete geçmesini sağlayan görsel deneyimlere dönüştürerek bireyleri, ekipleri ve şirketleri ölçülebilir sonuçlar elde etmeleri için güçlendirmektir. Powtoon, içeriği insanların gerçekten izlemek ve etkileşimde bulunmak istediği içeriğe dönüştürerek günlük iletişimlere bir harikalık kıvılcımı ekler.

Konuşan bir kişinin bir tür karikatürünü yeniden üreterek, kullanıcının yazdığı metinlerle iletişim kutularını göstererek animasyonlu videolar ve sunumlar oluşturmayı amaçlayan bir platformdur; Son zamanlarda karikatür içermeyen şablonlar eklenerek zenginleştirilmiştir.



Eriřim

Bu aracı kullanmaya başlamak için yalnızca resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:

<https://www.powtoon.com/>

Ayrıca Android işletim sistemli herhangi bir mobil cihaza (akıllı telefon, tablet veya dizüstü bilgisayar) indirilebilir:



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.powtoon2go&hl=es&gl=US>

Buna ek olarak, bu yazılım, bedensel engelliler, görme engelliler, bilişsel engelliler ve daha fazlası için erişilebilirlik ayarlamalarını entegre eder.

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 4'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantaj ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Yeni beceriler öğrenmenizi gerektirir.
- Animasyonlu açıklayıcı videolar, pazarlama videoları, tanıtım videoları ve eğitim videoları dahil olmak üzere her tür ilgi çekici video içeriği oluşturmak için basitleştirilmiş bir arayüz sunar.
- Eğlenceli ve farklı, dolayısıyla ilgi çekicidir.
- Şablonların kullanımı sayesinde bir videoyu nasıl düzenleyeceğinizi öğrenmek kolay olacaktır.
- Youtube'a aktarabilirsiniz.



Dezavantajlar

- Slayt üzerinde duraklamana izin vermez.
- Ücretsiz hesaptaki süre sınırı her amaca uygun olmayabilir.
- Ücretsiz hesap, filigran kullanımını gerektirir.

CLIPCHAMP



Giriş

Ücretsiz bir çevrimiçi video düzenleyicidir (ücretli bir seçenek olmasına rağmen), kullanımı kolay ve mükemmel sonuçlar üreten profesyonel özelliklerle donatılmıştır.

Kırpma, bölme ve geçişlere izin veren ve hatta ekran kaydetme işlevine sahip tarayıcı tabanlı bir uygulamadır. Clipchamp, tıpkı Adobe Premiere Pro gibi profesyonel uygulamalarda olduğu gibi bir zaman çizelgesi içerir.

Kullanıcıların çok kanallı ses desteği ve kullanımı kolay düzenleme ile videolar oluşturmaya olanak sağlamak için şablonların bir kombinasyonunu ve filtreler, geçişler, çekimler ve stillerden oluşan bir kitaplık kullanır.

Erişim

Bu aracı kullanmaya başlamak için sadece resmi web sitesine girmeniz yeterlidir:

<https://clipchamp.com/>

Ayrıca, işletim sistemine bağlı olarak uygulamaları aracılığıyla herhangi bir mobil cihaza (cep telefonu veya tablet) indirilebilir:



<https://apps.apple.com/gb/app/clipchamp/id1503463881>



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clipchamp.app&hl=en_GB&gl=US

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 4'ünü ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Avantajlar ve Dezavantajlar

Herhangi bir araç olarak, **avantajları** ve **dezavantajları** vardır. Bilmeniz gerekenlerden bazıları şunlardır:

Avantajlar

- Videonun biçimini değiştirebilir.
- Video dosya boyutlarını küçültür.
- Paylaşmak, sıkıştırmak veya düzenlemek için tarayıcınızdan 5 dakikalık video kaydetmenizi sağlar.
- Basit bir arayüzle tarayıcıdan video oluşturma seçeneği sunar.

Dezavantajlar

- Clipchamp'ın ücretsiz bir sürümü olmasına rağmen bu sürümünde kısıtlamaları vardır.
- Ücretsiz kullanıcılar için yalnızca bazı temel işlemlere izin verir.
- Sunduğu video düzenleme seçenekleri oldukça basittir.
- Videolar sıkıştırıldığında çıktı dosyaları çok iyi kalitede olmaz.
-

Modül 5: İşbirlikçi Öğrenme Araçları

İşbirlikçi öğrenme, sorunları çözmek, görevleri tamamlamak veya ürünler oluşturmak için birlikte çalışan öğrenci gruplarını içerir. Bu yaklaşımda öğrenciler, farklı bakış açılarından dinlerken ve kendi fikirlerini savunurken sosyal ve duygusal olarak zorlanır ve sonuçta bir uzmana veya metne güvenmek yerine kendi kavramsal çerçevelerini oluşturur. İşbirliğine dayalı öğrenmenin beş temel bileşeni vardır: pozitif karşılıklı bağımlılık, ilgili etkileşim, bireysel ve grup sorumluluğu, sosyal beceriler ve grup işleyişinin değerlendirilmesi. Pozitif karşılıklı bağımlılık, ekip üyelerinin ortak bir hedefe ulaşmak için birbirlerine güvenmeleri ve bir üyenin başarısızlığının tüm ekibi etkilemesi anlamına gelir. İlgili etkileşim, üyelerin paylaşılan bilgi ve geri bildirim yoluyla öğrenmeleri için birbirlerine yardım etmelerini ve onları teşvik etmelerini içerir. Bireysel ve grup



hesap sorumluluğu, her üyenin hem kendi öğrenmesinden hem de grubun öğrenmesinden sorumlu olduğu anlamına gelir. Sosyal beceriler, grup içinde etkili iletişim ve çatışma çözümü içerir. Grup işleyişinin değerlendirilmesi, grubun dinamikleri ve bunların nasıl geliştirileceği üzerine düşünmeyi içerir.

Eğitimde **bilgi ve iletişim teknolojisinin (BİT)** kullanımı, bireysel öğrenmeyi destekleyen yazılımlardan daha gelişmiş mikro dünyalara, bilişsel araçlara ve öğrenme ortamlarına doğru ilerlemiştir. **İşbirlikçi öğrenme araçları**, öğrencilerin ortak sorumluluk yoluyla çıraklık gibi kendi eylemlerini gerçekleştirmelerine olanak tanıyan bir düzeyde sorumluluk almalarını içerir. Bunu yapmak için teknoloji kaynakları, öğrencilerin grup üyeleri arasında olumlu karşılıklı bağımlılığın geliştirildiği **dinamik bir çalışma** alanı geliştirmelerine izin verirken aynı zamanda akran etkileşimine veya çalışmalarının organizasyonuna, planlamasına ve ortak çözümüne müdahale etmeyen destek araçları olarak hizmet etmelidir. Bu gereklilikler, ancak eğitim faaliyetleri öğrencilerde hem bireysel hem de grup sorumluluğunu teşvik ederse karşılanabilir.

Bilgi ve iletişim teknolojilerini (BİT) işbirlikçi öğrenme deneyimlerine başarılı bir şekilde dahil etmek için belirli minimum gereksinimlerin karşılanması gerekir: okul yeterli kaynaklara sahip olmalı, öğrenciler ve öğretmenler yüksek düzeyde dijital yetkinliğe sahip olmalı, sınıf uygun bir şekilde düzenlenmelidir ve okul bu metodolojinin uygulanmasına izin vermelidir. Buna ek olarak, sınıfta planlanan ve geliştirilen eğitim etkinlikleri, öğrencilerde derinlemesine düşünmeyi ve kendi kendine öğrenmeyi teşvik eden ve paylaşılan bilgi inşasında yer alan herkesin katılımını ve **işbirliğini teşvik eden** güçlü bir **yenilikçi bileşene** sahip olmalıdır. Yeni teknolojilerin kullanımı, hem öğrencilerin farklı ihtiyaç ve yeteneklerine uyum sağlama potansiyellerine inanan öğretmenler hem de BİT'i uygun, düşünceli ve eleştirel bir şekilde kullanmayı öğrenmesi gereken öğrenciler için eğitim camiasında bir zorluk teşkil etmektedir. Okulların BİT'i temel bir unsur olarak tam olarak entegre etmesi önemlidir, ancak uygulama süreci evrensel veya homojen olmamıştır. Her eğitim yönetimi, farklı okullarda farklı başarı düzeylerine yol açan, ekipman temini ve öğretmen eğitimi için farklı yaklaşım ve süreçlerle farklı programlar geliştirmiştir. BİT'in uzmanların veya "deneylerin" alanı olması artık kabul edilebilir görülmemektedir ve özel BİT merkezlerine olan ihtiyaç hakkındaki tartışma çözülmüştür. Teknolojik rekabetin tüm alanları ve tüm öğretmenleri etkilediği açıktır (Iglesias Rodríguez, A vd. , 2017).

Özetlemek gerekirse, bu projede kullanılan ve açıklanan İşbirlikçi öğrenme araçları şunlardır: **Microsoft Teams** ve **Google Classroom**. Gelelim bu araçlara;

MICROSOFT TEAMS



Giriş

Teams bir Office 365 Eğitim uygulamasıdır. Konuşmaları, içeriği ve diğer Office 365 uygulamalarını tek bir yerde bir araya getirmeyi kolaylaştıran, ekip çalışması için dijital bir



platformdur. Ayrıca, platformun bildiğimiz diğer tüm hizmetlerinin eklendiği sohbet ve video konferans özellikleri sunar: Word, Power Point, Formlar, Akış, Sharepoint ... Teams, aynı kuruluş içinde sınıflar oluşturmanıza olanak tanır. Herkese açık (organizasyonun tüm üyelerine açık) veya özel olabilirler.

Microsoft ekosisteminin parçası olmayan uygulamaları da ekleyebilirsiniz. Eğitimde örneğin şunları eklemek mümkündür: Öğrencilerin kendilerini kaydetmelerine ve video prodüksiyonlarını doğrudan Teams'de öğretmene göndermelerine olanak tanıyan bir platform olan Flipgrid; Wakelet, öğrencilerin gelip metin, fotoğraf veya video gibi gönderileri "asabilecekleri" sanal bir pano; veya sınıfta ve uzaktan etkileşimleri zenginleştirmek için bir dizi sınav sunan Wooclap.

İş sürümünün aksine eğitim için olan Teams Education, dört çeşit "ekip" oluşturmayı sunar:

- *(Classroom) Öğretmenler ve öğrenciler için "Sınıflar",
- *(PLC) Öğretmenlerin disiplin içi veya disiplinler üstü projeler üzerinde işbirliği yapabileceği "Profesyonel Öğrenme Topluluğu",
- *(Staff) Okul veya yüksekokulların idari personelinin idari ve dahili belgeleri yönetmesi ve üzerinde işbirliği yapması için ayrılan "Personel",
- *(The "Others) Kulüpler veya öğrenci grupları için basit takımlar olan "Diğerleri".

Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 5'ini ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

GOOGLE CLASSROOM



Google Classroom

Giriş

Google Classroom, Google Education kullanıcılarına sunulan bir üründür. Classroom, öğretmenlerin duyuruları ve ödevleri kolayca yürütebilecekleri bir alan oluşturarak dijital çalışmalarını kolaylaştırmasına yardımcı olur. Öğrenciler, öğretmen ve sınıf arkadaşlarıyla etkileşime girebilir ve ödevleri elektronik olarak geri verebilir. Google, Google Classroom'un Android ve iOS uygulamalarını yayınlamakla öğrencilerin işini kolaylaştırdı. Bu aracı kullanan öğretmenler, içeriği kaydedilerek ve aynı zamanda öğrenmeyi bireyselleştirerek sınıf uygulamalarını değiştirdiler.



Bu yazılımı adım adım incelemek için DigitALL Schools e-Öğrenim platformunun Modül 5'ini ziyaret etmekten çekinmeyin: <https://digitallschools.com/elearnit/>

Modül 6: Okul/Kurum Dijital Öğrenim Politikası ve Güvenliği

Dijital teknoloji, özellikle kriz veya çatışma zamanlarında temel bir insan hakkı olarak eğitime erişimi sağlamak için artık çok önemlidir. COVID-19 salgını, güçlü BİT altyapısına ve dijital öğrenme sistemlerine sahip olmanın önemini vurguladı, çünkü bu kaynaklara sahip olmayan ülkeler birçok öğrenci için eğitimde önemli kesintiler ve öğrenme kayıpları yaşadı. Pandemi, eğitim modellerini dönüştürmek ve kapsayıcı, açık ve esnek öğrenme sistemleri oluşturmak için teknoloji ve insan kaynaklarını birleştirme ihtiyacını vurguladı. Bu, özellikle COVID-19'un neden olduğu okul kapanışlarının dünya genelindeki öğrencilerin üçte birini bir yıldan fazla bir süre eğitime erişiminden mahrum bıraktığı göz önüne alındığında önemlidir.

Bu nedenle bir dijital öğrenme politikası gereğinden fazla gereklidir. Başlangıç olarak, Avrupa'da ortak bir yüksek kaliteli, kapsayıcı ve erişilebilir dijital eğitim vizyonunu özetleyen, üye devletlerin uyum sağlamasına yardımcı olmayı amaçlayan ve eğitim ve öğretim sistemlerini dijital çağa taşımayı amaçlayan Avrupa Birliği'nin (AB) bir politika girişimi olan Dijital Eğitim Eylem Planından bahsetmeliyiz. 30 Eylül 2020'de kabul edilen Eylem Planı, COVID-19 salgınının zorluklarını ve fırsatlarını ele almak için dijital eğitim konusunda Avrupa düzeyinde artan işbirliği çağrısında bulunuyor ve öğretmenler, öğrenciler, politika yapıcılar, akademi ve araştırmacılar için ulusal, AB ve uluslararası düzeylerde fırsatlar sağlıyor. Girişim, Komisyon'un "Dijital Çağa Uygun Bir Avrupa" ve Yeni Nesil AB önceliği ile daha dijital, esnek ve çevre dostu bir AB yaratmayı amaçlayan İyileşme ve Direnç Tesisi'ni desteklemektedir.

Bu girişim nedeniyle, okulların ve eğitim kurumlarının kendi dijital öğrenme politikaları üzerinde çalışmalarını çok önemlidir; bu şekilde eğitimciler, gerçeğin gerektirdiği şekilde dijital becerilere sahip olmak için takip edecekleri yönergelere sahip olacaktır.

Bu projede çalışan ortakların çoğu okul olduğundan, dijital öğrenme politikaları sunulacaktır:

Elementary School Breg - Slovenya

- Amaç:

Bu politikanın amacı, okulumuzda dijital öğrenme kaynaklarının güvenli ve etkili kullanımını için yönergeler sağlamaktır. Bu yönergeleri izleyerek, öğrencilerimizin ve çalışanlarımızın dijital öğrenmenin avantajlarından en iyi şekilde yararlanabilmelerini ve aynı zamanda gizlilik ve güvenliklerini korumalarını sağlaymayı amaçlıyoruz.



- Kapsam:

Bu politika, Okulumuzda dijital öğrenme kaynaklarını kullanan tüm öğrenciler ve çalışanlar için geçerlidir.

- Politika:

1. Kabul Edilebilir Kullanım: Dijital öğrenme kaynakları yalnızca eğitim ve profesyonel amaçlar için kullanılmalıdır. Uygunsuz web sitelerine girmek, kişisel bilgileri paylaşmak ve siber zorbalık yapmak kesinlikle yasaktır.

2. Cihaz Sorumluluğu: Dijital öğrenim için sağlanan her türlü cihazın bakımından ve kullanımından öğrenciler ve çalışanlar sorumludur. Cihazlar düzenli olarak şarj edilmeli, kullanılmadığında emniyete alınmalı ve güvenli bir şekilde taşınmalıdır.

3. Veri Koruması: Kişisel bilgiler ve veriler her zaman güvende tutulmalıdır. Dijital öğrenme kaynakları aracılığıyla toplanan tüm veriler yalnızca eğitim ve mesleki amaçlarla kullanılacak ve ilgili yasa ve yönetmeliklere uygun olarak korunacaktır.

4. Çevrimiçi Güvenlik: Öğrenciler ve çalışanlar, kişisel bilgilerini korumak ve çevrimiçi ortamda güvende kalmak için adımlar atmalıdır. Bu, güçlü parolalar kullanmayı, kişisel bilgileri yabancılarla paylaşmaktan kaçınmayı ve çevrimiçi tehditleri tanımayı ve bildirmeyi içerebilir.

5. Dijital Vatandaşlık: Öğrencilerden ve çalışanlardan, dijital kaynakları kullanırken başkalarına saygılı olmak ve çevrimiçi eylemlerinin etkisini göz önünde bulundurmaya da dahil olmak üzere sorumlu ve etik davranmaları beklenir.

6. Profesyonel Gelişim: Öğretmenler ve personel, dijital öğrenme araçlarının ve tekniklerinin kullanımında beceri sahibi olmalarını sağlamak için sürekli mesleki gelişim alacaklardır.

- Yürürlük:

Bu politikanın ihlal edilmesi iş akdinin feshedilmesi veya okuldan atılmaya varan disiplin cezalarıyla sonuçlanabilir.

Hajdúböszörményi Bocskai István Gimnázium- Macaristan

- Kapsam:

Bu politika okuldaki tüm öğrenciler, öğretmenler ve personel için geçerlidir. Bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar dahil olmak üzere okula ait ve kişisel tüm cihazların yanı sıra okulun ağ ve internet bağlantısının kullanımını kapsar.

- Politika:

1. Dijital teknolojilerin kullanımı, okulun eğitim hedeflerini ve misyonunu desteklemelidir.

2. Açık veya şiddet içerikli olanlar da dahil olmak üzere uygunsuz web sitelerine erişim kesinlikle yasaktır.



3. Müzik ve film gibi telif hakkıyla korunan materyallerin paylaşılmasına veya indirilmesine izin verilmez.
4. Öğrenciler, başkalarının mahremiyetine saygı göstermeli ve kişisel bilgilerini veya kendilerinin veya sınıf arkadaşlarının fotoğraflarını çevrimiçi olarak paylaşmamalıdır.
5. Başkalarına karşı aşağılayıcı dil kullanımı veya davranış dahil olmak üzere siber zorbalık hoş görülmez.
6. Öğrenciler kendi çevrimiçi davranışlarından sorumludur ve dijital teknolojileri kullanırken okulun davranış kurallarına uymalıdır.
7. Öğrenciler, güçlü parolalar kullanmak ve kişisel bilgileri paylaşmaktan kaçınmak da dahil olmak üzere, dijital teknolojileri güvenli ve emniyetli bir şekilde kullanılmalıdır.

- Yürürlük:

1. Bu politikanın herhangi bir ihlali disiplin cezası ile sonuçlanacaktır.
2. Okul, bu politikaya uyumu sağlamak için gerektiğinde dijital teknolojilerin kullanımını izleme ve düzenleme hakkını saklı tutar.
3. Okul, öğrencilere ve personele internet güvenliği ve dijital teknolojilerin sorumlu kullanımı konusunda eğitim ve öğretim sağlayacaktır.
4. Siber zorbalık olayı olması durumunda okul, davranış kurallarına ve ilgili yasalara uygun olarak uygun eylemi gerçekleştirecektir.

Ayfer Ceylan Emet Fen Lisesi-Türkiye

- Amaç:

Bu politikanın amacı, okulumuzu müfredatın BİT ve dijital teknolojiler bileşenini öğrenmeyi destekleyen ve mümkün kılan güvenli, dengeli ve uygun bir şekilde uygulamada desteklemektir.

- Kapsam:

Bu politika Ayfer Ceylan Emet Fen Lisesi'ndeki tüm öğrenci ve personel için geçerlidir.

- Politika:

1.Cep telefonu: Okula cep telefonu getirmek isteyen öğrenciler, cep telefonlarını okul saatleri içinde kapalı tutmalı ve okulun telefon dolaplarında güvenli bir şekilde saklamalıdır.

2. İnternetin ve cihazların güvenli kullanımı: Öğrenciler interneti yalnızca bir öğretmen tarafından onaylanan öğrenme ile ilgili etkinlikler için kullanılmalıdır. Diğer insanlara veya ekipmanlara müdahale veya kesintiye neden olmamalıdır ve öğrenciler uygunsuz materyallere erişemez veya bunları dağıtamaz. Okulumuzun tüm bilişim cihazları kullanım politikamız doğrultusunda gerekli filtreler yapılarak güvenli hale getirilmiştir. Akıllı tahtalar güvenlik kurulumu ile öğretmenlerin kontrolünde kullanılmaktadır.

3.Yazıcıların Kullanımı: Personel ve öğrenciler, belgeleri yazdırma ihtiyacını azaltmak için çalışmalarını elektronik olarak iletmeye teşvik edilir. Öğrencilerin çıktı almalarına izin verilecektir. Baskı, her öğrenci için sağlanan ödeneği aştığında baskı kısıtlamaları ve ücretleri geçerli olabilir.



4. Yazılım kurulumu: Akıllı tahtalara eğitim amaçlı olmayan yazılımlar veya oyunlar kurulmamalıdır.

5.Okul web sitesi: Sitemizde yayınlanan tüm içerikler okul müdürümüz tarafından onaylanmaktadır. Okulumuzun web sitesi ile ilgili güvenlik önlemleri alınmıştır. Öğrenci çalışmalarını velilerinin izni ile yayınlanır.

6. Resim veya video paylaşımı: Tüm fotoğraf ve videolar, okul politikasına uygun olarak okul yönetiminin izni ve onayı ile paylaşılmaktadır. Öğrenci ile ilgili tüm paylaşımlar için veli izni alınır.

7.Kullanıcılar: Öğrenci bazlı paylaşılan tüm etkinliklerde etkinlik öncesi velilerden izin alınmalıdır. Kullanıcılar, okul yetkililerinin onayı olmadan okul öğrencilerine ve çalışanlarına ait görselleri kişisel sosyal medya hesaplarında paylaşamazlar.

- Yürürlük:

Okulumuzun tüm üyeleri online riskler konusunda bilgilendirilecektir. Eğitimler yapılacak ve içerikleri duyurulacaktır. Okulumuzda yasa dışı içerik, güvenlik ihlalleri, siber zorbalık, müstehcen mesajlaşma, çocuk istismarı, kişisel bilgi güvenliği gibi konularda bilgilendirme faaliyetleri yürütülmektedir. Okulumuzda internetin, bilgi teknolojilerinin ve ekipmanların kötüye kullanılması ile ilgili tüm şikayetler okul yönetimine bildirilecek ve bu politikanın ihlali disiplin cezası ile sonuçlanacaktır.

Secondary School No 3 in Sopot (III Liceum Ogólnokształcące im. Agnieszki Osieckiej Sopotie) –Polonya

- Amaç:

Amacımız tüm öğrencilerin ve okul topluluğumuzun üyelerinin aşağıdakileri anlamasını sağlamaktır;

(a) Okulda öğrenme ve gelişmeyi desteklemek ve geliştirmek için dijital teknolojilerin kullanımını sağlamak için fırsat sağlamak

(b) İnternet, sosyal medya ve dijital cihazlar (bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar, tabletler) gibi dijital teknolojileri kullanırken beklenen öğrenci davranışlarını öğretmek

(c) Okulun güvenli, sorumlu ve anlayışlı kullanımını teşvik etmek için dijital teknolojiler ve öğrencileri herhangi bir soruna uygun tepkiler konusunda eğitmek , bunları kullanırken karşılaşılabilecekleri sağlık tehlikeleri veya tehditleri, internet ve dijital teknolojilerle ilgili bilgilendirmek

(d) Okulumuzun uygunsuz davranışlara yanıt verme politikalarını ve prosedürlerini, dijital teknolojiler ve internet üzerindeki davranış normlarını öğretmek.

- Kapsam:



Bu politika, okulumuzdaki tüm öğrenciler için geçerlidir. Personelin teknoloji kullanımı, bakanlığın Kabul Edilebilir Kullanım Politikasına tabidir ve okulumuzun değerler beyanı, öğrenci refahı, etkileşim politikası ve zorbalığı önleme politikası ile uyumludur.

- Politika:

- *Okul, BİT entegrasyonunun müfredata uygun uygulanmasını yürütmek için yeterli becerilere sahip profesyonel personel sağlayacaktır.
- *ICT Koordinatörü ve okul müdürü, personel ve teknik destek ile irtibat kurarak okulun ağını, internetini, web sayfasını ve ilgili ağlarını yönetmek ve sürdürmek için gerekli donanım ve yazılımla ilgili gerekli önlemleri alacaktır.
- *Öğrencilerin öğrenimini desteklemek için çevrimiçi siteler ve dijital araçlar kullanılacak ve dijital teknolojileri kullanma öğrenme merkezli olmaya odaklanacaktır. Okulumuz öğrencilerin mevcut kaynaklardaki en geniş bilgi yelpazesine eşit erişimini aktif olarak destekler.
- * Öğrenciler ve personel, filtrelenmiş internet ve e-posta erişimine sahip olacaktır. Departman yönergeleri, filtrelerle uygunsuz içeriğe erişimi engelleyecektir.
- *Personel, okulda dijital teknolojileri kullanan öğrencileri denetleyecek ve destekleyecektir.
- *Ebeveynler ve toplum, BİT'in okullarda müfredata paralel nasıl kullanıldığı konusunda bilgilendirilecektir.
- * Okul, öğrencilerimizi çevrimiçi gizlilik, fikri mülkiyet ve telif hakkı ve korumanın önemi çevrimiçi kendi mahremiyetleri gibi dijital konular hakkında eğitecek.

- Yürürlük:

1. Öğrenciler ve personel, sorumsuzca hareket ederlerse ve bu politikayı ihmal ederlerse yaptırım ile karşılaşılır.
2. Okul, bu politikaya uyumu sağlamak için gerektiğinde dijital teknolojilerin kullanımını izleme ve düzenleme hakkını saklı tutar.

Modül 7: Dijital Yeterlilik Çerçevesi 2.0

2015 yılında, Avrupa Birliği'ndeki (AB) 16 ila 74 yaş arasındaki nüfusun neredeyse yarısı, topluma ve ekonomiye tam olarak katılmak için yetersiz dijital becerilere sahipti. Bu rakam aktif işgücü içinde yer alanlarda daha da yüksekti (%37). Ayrıca, 11 ila 16 yaşları arasındaki genç Avrupalıların %12'si siber zorbalığa maruz kalma riskiyle karşı karşıyaydı ve bu sayı 2010'dan bu yana arttı. Vatandaşlar için Dijital Yeterlilik Çerçevesi (DigComp olarak da bilinir), 2013 yılında vatandaşların dijital yeterliliğini geliştirmek ve Avrupa düzeyinde dijital yeterliliğin temel alanlarını tanımlamak ve açıklık getirmek amacıyla ortak bir dil ve referans sağlamak için bir araç olarak Avrupa Komisyonu tarafından oluşturulmuştur. DigComp, istihdam,



eđitim ve ođretim ve yařam boyu ođrenme bađlamında kullanılmıřtır, ancak toplumun hızlı dijitalleřmesiyle birlikte, g¼ncellenmiř bir s¼r¼m (DigComp 2.0) gereklidir.

(DigComp 2.0'in en g¼ncel s¼r¼m¼ burada bulunabilir:

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415> (Version DigComp 2.2))

DigComp'ta, dijital d¼nyayla ilgili yeterlilikler "ođrenmek iin, iřte ve topluma katılım iin dijital teknolojilerin kendinden emin, eleřtirel ve sorumlu kullanımını ve bunlara bađlı kalmayı ierir. Bilgi, beceri ve tutumların bir kombinasyonu olarak tanımlanır" (Yařam Boyu Ođrenme iin Anahtar Yeterlilikler ¼zerine Konsey Tavsiyesi, 2018).

DigComp'ta ařařıda ¼zetlenecek olan 5 ana alan vardır:



- **Bilgi ve Veri Okuryazarlıđı (Information and data literacy):** Bilgi ihtiyalarını belirleme, dijital verileri, bilgileri ve ieriđi bulma ve alma, kaynakların uygunluđunu ve g¼venilirliđini deđerlendirme ve dijital bilgileri depolama, d¼zenleme ve y¼netme becerisi.
- **İletiřim ve İřbirliđi (Communication and collaboration):** K¼lt¼rel ve kuřaksal eřitliliđi hesaba katarak dijital teknolojiler aracılıđıyla etkileřim, iletiřim ve iřbirliđi yapma, kamu ve ¼zel dijital hizmetler ve katılımcı vatandařlık yoluyla topluma katılma ve kiřinin dijital varlıđını, kimliđini ve itibarını y¼netme becerisi.
- **Dijital İerik Oluřturma (Digital content creation):** Dijital ierik oluřturma ve d¼zenleme, bilgi ve ieriđi mevcut bilgilere entegre etme ve telif hakkı ve lisansların nasıl uygulanacađını anlama becerisi.



- **Güvenlik (Safety):** Fiziksel ve psikolojik sağlığın yanı sıra dijital ortamlarda cihazları, içeriği, kişisel verileri ve gizliliği koruma ve dijital teknolojilerin sosyal refah, katılım ve çevre üzerindeki etkisinin farkında olma becerisi.
- **Problem Çözme (Problem solving):** İhtiyaçları ve sorunları belirleme, kavramsal sorunları ve sorun durumlarını çözmek için dijital araçları kullanma, süreçlerde ve ürünlerde yenilik yapma ve dijital evrimle güncel kalma becerisi.



Information and data literacy

To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content.
To judge the relevance of the source and its content.
To store, manage, and organise digital data, information and content.



Communication and collaboration

To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity.
To participate in society through public and private digital services and participatory citizenship.
To manage one's digital presence, identity and reputation.



Digital content creation

To create and edit digital content.
To improve and integrate information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licences are to be applied.
To know how to give understandable instructions for a computer system.



Safety

To protect devices, content, personal data and privacy in digital environments.
To protect physical and psychological health, and to be aware of digital technologies for social well-being and social inclusion.
To be aware of the environmental impact of digital technologies and their use.

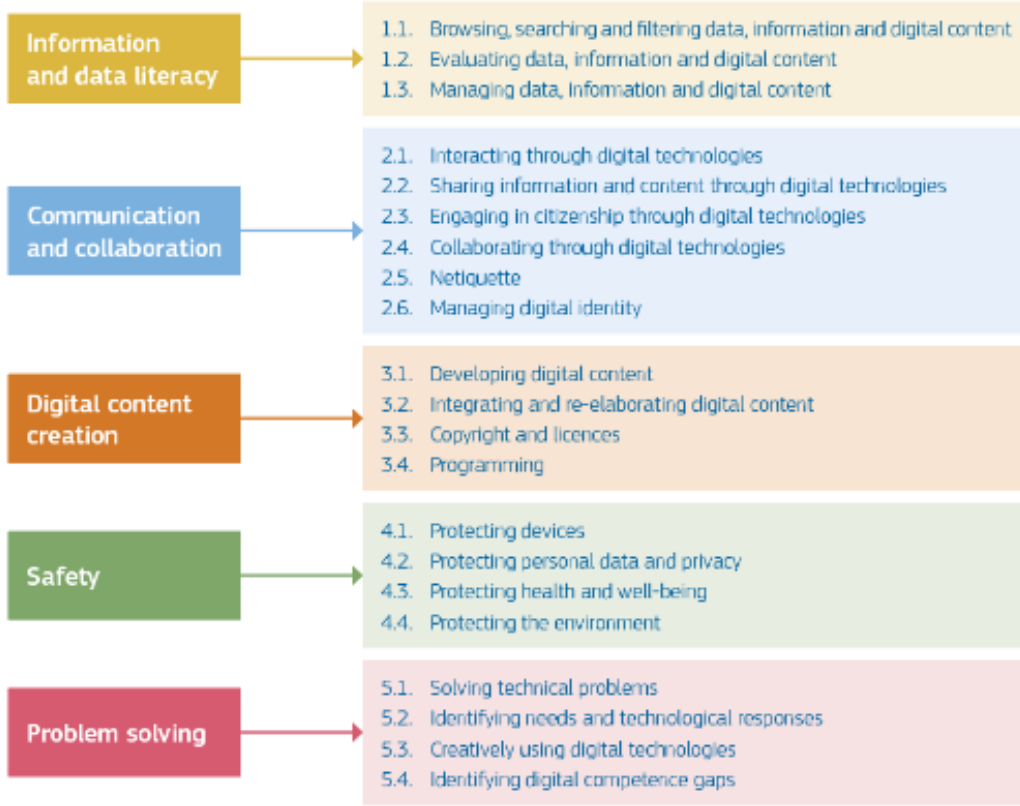


Problem solving

To identify needs and problems, and to resolve conceptual problems and problem situations in digital environments.
To use digital tools to innovate processes and products.
To keep up-to-date with the digital evolution.



Bu 5 ana alanda 21 farklı yeterlilik bulabiliriz:



2013'ten bu yana, Dijital Yeterlilik Çerçevesi (DigComp) istihdam, eğitim ve öğretim ve yaşam boyu öğrenme dahil olmak üzere çeşitli bağlamlarda kullanılmaktadır. DigComp'un uygulandığı üç ana alan vardır: politika oluşturma ve destek, eğitim, öğretim ve istihdam için öğretim planlaması ve değerlendirme ve belgelendirme. Dijital ekonomiyi ve toplumu izlemek için "Dijital beceriler" adlı bir Avrupa göstergesinin oluşturulması ve Europass CV'de olduğu gibi, birkaç Avrupa Birliği (AB) üye ülkesinde ve AB düzeyinde iş arayanların kendi dijital yeterliliklerini değerlendirmelerini sağlayan DigComp kullanımına ilişkin örnekler de vardır. Ek olarak DigComp, Tüketiciler için Dijital Yeterlilik Çerçevesi (DigCompConsumers) ve Öğretmenler için Dijital Yeterlilik Çerçevesi (DigCompTeach) gibi belirli bağlamlarda yeni çerçeveler için temel olarak kullanılmıştır.



Kaynakça

Commission presents new Rethinking Education strategy. (s. f.). European Commission. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_12_1233

UNESCO's ICT Competency Framework for Teachers. (2022, 20 diciembre). UNESCO. <https://www.unesco.org/en/digital-competencies-skills/ict-cft>

Digital Education Action Plan (2021-2027). (s. f.-b). European Education Area. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

DigCompEdu framework. (s. f.). EU Science Hub. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en

eTwinning: the community for schools in Europe. (s. f.). SchoolEducationGateway. <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/etwinning--the-largest-community.htm>

Bilyalova, A., Salimova, D., Zelenina, T. (2020). Digital Transformation in Education. In: Antipova, T. (eds) Integrated Science in Digital Age. ICIS 2019. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 78. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22493-6_24

B. Bogdandy, J. Tamas and Z. Toth, "Digital Transformation in Education during COVID-19: a Case Study," 2020 11th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom), 2020, pp. 000173-000178, doi: 10.1109/CogInfoCom50765.2020.9237840.

Perifanou, M., Economides, A. A. & Tzafilkou, K. (2021). Teachers' Digital Skills Readiness During COVID-19 Pandemic. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 16(08), 238. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i08.21011>

Lisbeth Amhag, Lisa Hellström & Martin Stigmar (2019): Teacher Educators' Use of Digital Tools and Needs for Digital Competence in Higher Education, Journal of Digital Learning in Teacher Education, DOI: 10.1080/21532974.2019.1646169

Lynch, M. (2018, 7 junio). Six Ways to Get Your School on the Education 4.0 Train (Opinion). Education Week. <https://www.edweek.org/education/opinion-six-ways-to-get-your-school-on-the-education-4-0-train/2018/06>

How to implement digital tools successfully in your classroom. (s. f.). i3-Technologies. <https://www.i3-technologies.com/en/blog/stories/how-to-implement-digital-tools-successfully-in-your-classroom/>



Coates, H. (2005, 1 marzo). A Critical Examination Of The Effects Of Learning Management Systems On University Teaching And Learning. SpringerLink. https://link.springer.com/article/10.1007/s11233-004-3567-9?error=cookies_not_supported&code=04de24cc-f895-4bc2-b8ae-9c9d2fac7925

Çetin, H. S. (2018, 30 junio). Implementation of the Digital Assessment Tool Kahoot in Elementary School. <https://dergipark.org.tr/en/pub/itej/issue/39211/461500>

Yılmaz, M. B. (2017). Dijital Değerlendirme Araçlarının Ortaokul Öğrencilerinin Derse Bağlılıklarına Etkisi: İki Farklı Okulda Durum. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17 (3), 1606-1620.

Balta, Y. ve Türel, Y.K. (2013). Çevrimiçi Uzaktan Eğitimde Kullanılan Farklı Ölçme Değerlendirme Yaklaşımlarına İlişkin Bir İnceleme. Turkish Studies, 8(3), 37-45

Menzi Çetin, N. ve Akkoyunlu, B. (2017). Dijital Okuryazarlık ve Bilimsel İletişim. A. İşman, H.F., Odababaşı ve B. Akkoyunlu (Ed.). Eğitim Teknolojileri Okumaları 2017(490-507). Ankara: Vadi Grafik Tasarım ve Reklamcılık.

Jeremy Lee, Kathleen Luchini, Benjamin Michael, Cathie Norris, and Elliot Soloway. 2004. More than just fun and games: assessing the value of educational video games in the classroom. In CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '04). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1375–1378. <https://doi.org/10.1145/985921.986068>

Gee, J. P. (2013). Games for Learning. Educational Horizons, 91(4), 16–20. doi:10.1177/0013175x1309100406

Iglesias Rodríguez, A., García Rianza, B., & Sánchez Gómez, M. C. (2017). Collaborative learning and mobile devices: An educational experience in Primary Education. Computers in Human Behavior, 72, 664–677. doi:10.1016/j.chb.2016.07.019

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, Key competences for lifelong learning, Publications Office, 2019, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>

DigComp Framework. (s. f.). EU Science Hub. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517