



SIMPLY DIGITALLY ÖĞRETİM ARAÇ SETİ

İÇİNDEKİLER

TABLOSU

Tanıtım	01
Mesleki Eğitim ve Öğretimde öğretmenler arasında dijital yeterliklerin arttırılması	02
Öğrenciler Arasında E-Öğrenim Katılımını Artırma	03
Analog yöntemlerin dijital formatlara aktarılması	04
Siber zorbalık ve dışlanmayla başa çıkmak	05

TANITIM

PROJE FİKRİ NASIL “DOĞDU”

“SIMPLY digitally INCLUDED”, Erasmus+ projesi “SIMPLY INCLUDED”in devam projesi olarak oluşturuldu. “SIMPLY INCLUDED”, göç veya mülteci geçmişi olan kişilerin Mesleki Eğitim ve Öğretime girebilmeleri için güçlü yanlarının ve yeterliliklerinin farkına varmalarını destekledi. Mesleki eğitimin sürdürülmesi, işgücü piyasasına başarılı bir girişe yol açabilir ve dolayısıyla kendi kaderini tayin edebilen bir yaşamı teşvik edebilir.



Proje aynı zamanda mesleki eğitim öğretmenlerine ve şirketlere de yönlendirildi çünkü konu insanların işgücü piyasasına başarılı bir şekilde entegre edilmesinden onlar da etkileniyor. Proje 2019'da başladı, ardından 2020'de korona virüsü Avrupa'yı vurdu. Pandemi, toplumlar için pek çok engel ve zorluğu da beraberinde getirdi. Örneğin, varlıklı eğitim kavramının yeniden düşünülmesi gerekiyordu ve mesleki eğitim eskisi gibi sürdürülemezdi.

SIMPLY DİJİTAL OLARAK NELER İÇERİYOR ?

Pandemiyle birlikte, mesleki eğitim öğretmenleri ve eğitimcileri, öğrenciler arasında eğitimde eşitsizlik yaratmadan öğrencilerine dijital olarak eğitim vermenin yeni yollarını düşünmek zorunda kaldı. Bu nedenle SIMPLY INCLUDED konsorsiyumu, entegrasyon ve dijital öğrenme formatlarının zorluklarını ele almaya karar verdi. SIMPLY digitally INCLUDED bu şekilde doğdu.

SIMPLY digitally Included, göçmen ve mültecilerin Avrupa işgücü piyasasında başarılı olmalarını desteklemek istiyor. Ayrıca öğretmenleri dijital yöntemleri kullanabilmeleri ve dijital öğretim formatlarında kendilerini rahat ve huzurlu hissetmeleri için güçlendirmek istiyoruz.

Proje süresince proje ekibi SIMPLY Digitalally Included'ın amacını desteklemek için farklı çıktılar geliştirmiştir. Burada sunulan çıktı şu şekilde adlandırılmıştır:

"SIMPLY digitally PREPARED - Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenleri için dijital Araç Seti"

Araç Seti, dijital öğretim becerilerini desteklemek ve artırmak için öğretmenlere yöneliktir..

ARAÇ SETİ NE HAKKINDA?

Pandemi sırasında öğretime devam edebilmek ve farklı durumlarda dijital formatları kullanabilmek için öğretmenler, yılların analog uygulamalarını dijital öğrenme ortamlarına aktarmak zorunda kaldı. Ayrıca, öğrencilerin katılım eksikliği, dijital cihazlara erişimin olmaması veya siber zorbalık gibi başka zorluklarla da karşılaşmaktadırlar.

Araç seti, mesleki eğitim öğretmenlerini aşağıdaki alanlarda desteklemeyi amaçlamaktadır:

- Hedef grup içinde dijital öğrenme faaliyetlerine katılım sayısının artırılması
- Mevcut olmayan cihazlar sorununun üstesinden gelmek için mobil cihazlara özel bir odaklanma ile "dijital öğretmen" olmak için öğretimin çekiciliğini artırmak amacıyla mesleki eğitim öğretmenlerinin dijital araçların kullanımı konusunda eğitilmesi ve bilgilerinin artırılması
- Mesleki Eğitim ve Öğretimde dijital akran öğrenme yöntemlerinin ve dijital işbirlikçi öğrenme stratejilerinin kullanımının artırılması
- Etkileşimli ve dijital araçların kullanımı yoluyla Mesleki Eğitim ve Öğretim öğrencilerinin çevrimiçi öğrenme motivasyonunun artırılması
- Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenlerinin analog öğretmenlikten dijital öğretmenliğe dönüşümünü desteklemek
- Dijital sınıflarda siber zorbalık gibi sorunlarla başa çıkmak için çözümler

ARAÇ KİTİ NASIL KULLANILIR ?

Araç kiti 4 bölümden oluşmaktadır:

- **Bölüm 1:** Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenlerinin dijital yeterliliklerinin artırılması
- **Bölüm 2:** Öğrencilerin E-Öğrenime katılımını artırma yöntemleri
- **Bölüm 3:** Analog yöntemlerin dijital formatlara aktarılması
- **Bölüm 4:** Siber Zorbalık ve Dışlanma ile Başa Çıkmak için Stratejiler ve Çözümler

Bir öğretmen olarak araç setini interaktif bir şekilde kullanabilirsiniz. Her bölüm, ilgili temalara ilişkin yeni bilgiler ve içgörüler sunmaktadır. Aynı zamanda sınıfınıza entegre edebileceğiniz farklı pratik araçlar da sunmaktadır. Araç setini bölüm bölüm okuyabilir ya da sadece sizin için uygun olan bölümleri okuyabilirsiniz.

BÖLÜM 1:

MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİMDE ÖĞRETMENLER ARASINDA DİJİTAL YETERLİKLERİN ARTTIRILMASI

İçinde yaşadığımız yeni dijital çağ, günümüz dünyasında düzgün bir şekilde işleyebilmemiz için ihtiyaç duyduğumuz becerileri sürekli olarak değiştirmemizi ve geliştirmemizi istiyor. Dijital beceriler, hem kişisel hem de profesyonel olarak yaşadığımız hayatlarda büyük rol oynayacak bu becerilerden bazılarıdır. Dijital çağın son derece hızlı bir şekilde gelişmeye devam etmesi nedeniyle de bu becerilerin geliştirilmesine hala büyük bir ihtiyaç var. İnterneti kullanabilmek, Google'a erişebilmek ve e-posta gönderebilmek 10 yıl önce uygun dijital beceriler gibi görünebilirdi, ancak bu artık yeterli değil. Bu artık yaygın olarak kabul görüyor ve öğrencilerimizin eğitimleri sırasında bu uygun becerileri kazandıklarından emin olmak için harekete geçmemiz gerekiyor, böylece iş almaya ve sahada çalışmaya başladıklarında dijital gelişimlerini ilerletebilirler.

● İlgi Çekici öğrenme içeriği nasıl hazırlanır?

İlgi çekici öğrenme içerikleri hazırlarken aşağıdaki noktalara dikkat etmek gerekiyor. Hazırlayacağımız içerikler hem sınıf içi eğitim hem de çevrimiçi öğrenme programları ile ulaşmak istediğimiz hedeflere paralel olmalıdır çünkü eğitimde dijital dönüşüm çok hızlı gerçekleşiyor.

Kurs tasarımının temel ilkelerini kullanarak çevrimiçi kurslarınızı düzenlerken içeriğinizi; müfredatla ilgili unsurları "öğrenme nesnelere, etkileşimler ve arayüzler" olarak belirleyip kategorize ederek ders planlarınızı hazırlayın. Görsel, yazılı ve işitsel öğelerin özelliklerini derinlemesine keşfedin, böylece ilgi çekici ve anlamlı görsel materyaller oluşturabilir, ilgi çekici yazılı öğelerden yararlanabilir ve öğrencilerin dikkatini, katılımını, anlamasını ve öğrenmesini artırmak için sesi etkili bir şekilde kullanabilirsiniz. Biçimlendirici geri bildirim, yansımaya destekleyen, öğretimsel ayarlamalara izin veren ve sürekli iyileştirmeyi desteklemek için kurs içeriğinin etkinliğini değerlendiren dijital değerlendirme araçlarını öğretim tasarımınıza dahil edin. Farklılaştırılmış çevrimiçi öğrenme deneyimlerini yapılandırmak için çeşitli dijital araçlar kullanın. Etkileşimleri, arayüzleri yapılandırmak ve kursunuzu oluşturmak veya detaylandırmak için geliştirdiğiniz öğrenme nesnelere ve değerlendirme araçlarını bir araya getirin.

Dijital öz-organizasyon

Dijital araçlar bir okulu birdenbire daha etkili ve ilgi çekici hale getiren sihirli bir değnek değildir; okulların iyi hazırlanmış öğretmenlere, yeni örgütlenme biçimlerine (öğretim süreci, sınıflar, hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin ölçme ve değerlendirme süreçleri) ve bu tür araçların benimsenmesi için tutarlı bir plan tasarlama sürecine ilgili aktörlerin dahil edilmesine ihtiyacı vardır.

E-öğrenmeye katılım için cep telefonlarının mobil cihaz olarak kullanılması

Dijital bir araç olarak cep telefonları, öğrenme ve öğretme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Gelecekte teknolojinin öneminin ve rolünün artması ve okulları ve öğretimi dönüştürmeye devam etmesi beklenmektedir. Cep telefonlarının kullanımı, hem eğitimciler hem de öğrenenler için öğrenmede geniş fırsatlar sunan yeni bir teknolojik başarı ve eğitim eğilimidir.

Etkili öğretim ve e-öğrenme potansiyeli mobil teknolojilerin kullanımıyla birlikte artmaktadır. Bunun nedeni, zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın bilgi paylaşımını kolaylaştırma kapasitesi, eleştirel düşünme, katılımcı öğrenme, problem çözme ve yaşam boyu iletişim becerilerinin geliştirilmesi gibi cep telefonlarıyla öğrenmenin sağladığı faydalardır.

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ARAÇLAR

Tanıtım

Araç	Quizlet
Link	www.quizlet.com
Tür	Oyun tabanlı öğrenme
Amaç	Quizlet ile sizin ve öğrencilerinizin kullanabileceği pek çok seçenek var. Çeşitli konuları öğretmek için milyonlarca bilgi kartı seti kullanabilirsiniz. Öğrenmeyi her yaşta öğrenci için eğlenceli ve ilgi çekici hale getirir ve hepsinden önemlisi, sizin ve öğrencileriniz için kullanımı ve erişilmesi çok kolaydır. Oynamak için farklı sınav türleri arasından seçim yapabilirsiniz, bu da aracı çeşitli ve canlı hale getirir
İpuçları & Püf Noktaları	Öğrencilerin alıştırmaları bireysel olarak veya birlikte yapmalarına izin verin.
Kaynaklar	Tek yapmanız gereken www.quizlet.com web sitesinde oturum açmak ve işte buradasınız!

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ARAÇLAR

Tanıtım

Araç	Mentimeter
Link	www.mentimeter.com
Tür	Spontane, interaktif
Amaç	Mentimeter çok etkili bir araçtır ve aslında bir öğretmen olarak hayatınızı kolaylaştırmaya yardımcı olabilir. Birkaç farklı aracın özelliklerini bir araya getirir ve bir anket veya sınav uygulamasının birçok işlevine sahiptir. Bu özellikler basitçe bir sunum formuna yerleştirilir, böylece sunum materyallerinizden ayrılmadan etkileşim kurabilirsiniz (bunları PowerPoint'e de yerleştirebilirsiniz).
İpuçları & Püf Noktaları	Öğretmenler için bir ipucu: Sorduğunuz sorular hakkında mümkün olduğunca net olmaya çalışın. Sunumunuz sırasında bulanıklığa neden olmak istemezsiniz. Öğrencilerinize ne yapacaklarını ve hedefinizin ne olduğunu önceden açıklayın. Emin olun bu öğrencilerinizin dikkatini çekecektir!
Kaynaklar	Çevrimiçi bir uygulamadır ve herhangi bir materyal gerekmez. Tek ihtiyacınız olan bir cihaz ve internet bağlantısı.

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ARAÇLAR

Tanıtım

Araç	Padlet
Link	https://padlet.com/
Tür	İşbirliği, Yaratıcılık, Eğlenceli, Sezgisel
Amaç	Bu, öğretmenlerin ve öğrencilerin çevrimiçi bilgi toplamasına ve bunları sadece Sürükle ve Bırak ile Padlet'in dijital panosuna yüklemesine olanak tanıyan bir internet aracıdır. Padlet'in dijital panosuna videolar, metinler, köprüler, resimler vb. eklenebilir ve eskiden duyurular ve notlarla dolu olan geleneksel bir sınıf panosunda olduğu gibi düzenlenebilir.
İpucu & Püf Noktaları	Eğlenceli ve sezgiseldir. Bu öğrencilerin dikkatini çekecektir, bu dikkate alınmalıdır.
Kaynaklar	İhtiyacınız olan tek şey bir cihaz ve internet bağlantısı.

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ARAÇLAR

Tanıtım

Araç	Kahoot
Link	www.kahoot.com
Tür	"İşbirliği, etkileşim, oyun tabanlı öğrenme "
Amaç	Kahoot! öğrenme prosedürünü eğlenceli ve keyifli bir deneyime dönüştüren çevrimiçi oyun tabanlı bir öğrenme platformudur. Öğretmenlerin kendi quizlerini (Kahoot! olarak adlandırılan) hızlı ve kolay bir şekilde oluşturmalarını ve cevapları bir sonraki dakikada almalarını destekleyebilir. Kahoot! sınıfta gözden geçirme amacıyla veya öğrencilerin bir ders üzerinde düşünmesi için kullanılabilir.
İpucu & püf noktaları	Öğrencilerle eğlenceli vakit geçirmek için ideal bir uygulamadır.
Kaynaklar	Oynamaya başlamadan önce öğrencilerinize akıllı telefonlarını veya tabletlerini alıp www.kahoot.it adresine girmelerini veya uygulamayı indirmelerini önerin.

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ARAÇLAR

Tanıtım

Araç	Canva
Link	www.canva.com
Tür	"Yaratıcılık, işbirliği, görsel zeka"
Amaç	<p>Canva, sadece harika görünmekle kalmayıp aynı zamanda öğrencilere dijital tasarımın temellerini öğretmeye yardımcı olan projeler oluşturmak için eğitimde kullanılacak güçlü bir tasarım aracıdır. Bu, öğrencilerin ve öğretmenlerin kullanımı kolay bir platformda fotoğraf düzenleme, tasarım düzeni ve daha fazlasıyla çalışmasına olanak tanıyan ücretsiz bir araçtır.</p> <p>Bu, öğrenciler tarafından proje sunmak için kullanılabilirken, aynı zamanda onlara işlerini düzenlerken nasıl daha yaratıcı çalışacaklarını da öğretebilir. Öğretmenler de platformu sınıf ve ötesi için rehberlik, posterler ve daha fazlasını oluşturmak için kullanabilir.</p>
İpucu & Püf Noktaları	Canva'nın Google Classroom ile iyi bir şekilde entegre olması, bu platformu halihazırda kullanan kurumlar için çok yararlı bir eklenti olmasını sağlıyor.
Kaynaklar	İhtiyacınız olan tek şey bir cihaz ve internet bağlantısı.

BÖLÜM 2

ÖĞRENCİLER ARASINDA E- ÖĞRENİM KATILIMINI ARTIRMA

Bu bölümde, e-öğrenme ortamlarında öğrenci katılımını artırmak için uygulanabilecek önemli stratejileri vurgulayacağız. Çevrimiçi eğitim alanı son yıllarda hızla gelişmiştir ve öğrenme sevgisini teşvik eden etkileşimli ve kapsayıcı bir atmosferin nasıl yaratılacağını anlamak çok önemlidir. Multimedya unsurlarını dahil ederek ve tartışma forumlarını teşvik ederek, öğrenciler bir topluluk duygusu hissedebilir ve akranları ve öğretmenleriyle bağlantı kurabilirler. Ayrıca, oyunlaştırma unsurları ve duyarlı tasarım, eğlenceli ve görsel olarak çekici bir öğrenme deneyimi sağlayabilir. Dijital okuryazarlık ve yetkinlik, halihazırda kurulmuş olan ve bilgi ve bilginin aktarılmasını desteklemek için var olan geleneksel öğrenme yöntemlerine bir destek olmanın yanı sıra yüksek talep görmektedir. Farklı e-öğrenme yöntemleri, tüm öğrencilerin ihtiyaçlarına uyacak ve aynı zamanda onları öğrenmenin ve yaşamın farklı yönleriyle karşılayacak şekilde geleneksel öğrenme yöntemleriyle iç içe geçerek kullanılmış ve desteklenmiştir.

● Interaktif İçerik

- Karmaşık kavramları açıklayan ilgi çekici video dersler geliştirin.
- Öğrencileri aktif olarak dahil etmek için Mentimeter veya Canva ve Google Slides gibi araçları kullanarak etkileşimli sunumlar oluşturun.
- Kavramayı değerlendirmek için içeriğe sınavlar entegre edin.
- İlgili konularda görüş toplamak için anketler kullanın ve katılımı teşvik edin.

Forumlar

- Eleştirel düşünmeyi ve farklı bakış açılarını teşvik eden açık tartışma yönlendirmeleri oluşturun.
- Öğrencileri akranlarına yanıt vermeye teşvik ederek bir topluluk duygusu oluşturun.
- Rehberlik ve ek görüşler sağlamak için düzenli olarak tartışmalara katılın.
- Öğrencilerin değerli katkılarını takdir edin.

Sanal Ara Oturumlar

- Küçük gruplar için tartışma konuları ve sorular oluşturun.
- Öğrencileri periyodik olarak farklı gruplar arasında döndürün.
- Öğrencileri farklı perspektiflere maruz bırakmak için konulara veya ödevlere göre rotasyon yapın.
- Grupları bulgularını daha büyük sınıfla paylaşmaya teşvik edin.

Oyunlaştırma

- Modülleri tamamlamak veya belirli kilometre taşlarına ulaşmak için rozetler verin.
- En iyi performans gösteren öğrencileri tanımak için bir liderlik tablosu oluşturun.
- Öğrencilerin kavramları simüle edilmiş bir ortamda uygulayabilecekleri senaryolar tasarlayın.

● **Düzenli Geri Bildirim**

- Ödevler ve sorular hakkında geri bildirim sağlamak için bir program oluşturun.
- Yazılı ve mümkünse kişiselleştirilmiş video geri bildirimlerinin bir karışımını sunun.
- Olumlu geribildirim yanı sıra gelişim alanlarını da vurgulayın.
- Alaka düzeyini göstermek için geri bildirim gerçek dünya uygulamalarıyla ilişkilendirin.
- .

● **Esnek Öğrenme Yolları**

- Video dersler, makaleler, podcast'ler veya interaktif simülasyonlar sunun.
- Öğrencilerin kendi öğrenme tercihlerine en uygun formatı seçmelerine izin verin.
- Farklı karmaşıklık seviyelerine sahip bir dizi ödev seçeneği sunun.
- Öğrencilerin tanımlanmış parametreler dahilinde proje fikirlerini önermelerine izin verin.

● **Gerçek Dünya Uygulaması**

- İlgili sektörlerden veya son olaylardan vaka çalışmalarını entegre edin.
- Öğrencileri gerçek dünya uygulamalarını analiz etmeye ve tartışmaya teşvik edin.
- Sektör profesyonelleriyle sanal veya kaydedilmiş oturumlar planlayın.
- Oturumları daha etkileşimli hale getirmek için öğrencilerin önceden soru göndermelerine izin verin.

● **Düzenli Değerlendirmeler**

- Büyük değerlendirmeleri daha küçük, daha sık görevlere bölün.
- Kurs boyunca anlamayı ölçmek için biçimlendirici değerlendirmeler kullanın.
- Geleneksel değerlendirmeleri multimedya projeleri veya münazaralar gibi yenilikçi formatlarla karıştırın.
- Öğrencilerin anlayışlarını farklı şekillerde sergilemelerine izin verin.

● **Kapsayıcı Öğrenme Tasarımı**

- Çeşitli kültürel geçmişlerden ve bağlamlardan örnekler ekleyin.
- Görsellerin ve içeriğin kapsayıcı ve temsil edici olmasını sağlayın.
- Videolar için altyazı sağlayın.
- Okunabilirlik için erişilebilir yazı tipleri ve renk kontrastları kullanın.
- Tüm öğrenim materyallerinin ekran okuyucularla uyumlu olduğundan emin olun.

● **Öz-Yansıtmayı Teşvik Edin**

- Her modülün veya ödevin sonuna yansıtıcı sorular ekleyin.
- Öğrencileri yeni bilgileri deneyimleriyle ilişkilendirmeye teşvik edin.
- Öğrencilerin kısa ve uzun vadeli öğrenme hedefleri belirlemeleri için araçlar sağlayın.
- Bu hedeflere göre periyodik öz değerlendirmeyi kolaylaştırın.



Öğrencilerin kamera ve mikrofon kullanma korkusunun üstesinden gelmek


Sürekli gelişen dijital dünya ve yetkinliklere duyulan ihtiyaçla birlikte, öğrenciler tarafından hissedilen korku ve bunaltıcı duygular sürekli yaşanacak bir şey olacaktır. Dijital dünyaya yönelik bu duyguların çoğu, teknolojinin sürekli değişen yönüne rağmen alışmak zorunda olduğumuz bir şey olmasının yarattığı baskıdan kaynaklanmaktadır. Teknoloji korkusu ve özellikle de öğrenciler için sanal sınıflardaki kamera ve mikrofonlar herkes tarafından farklı şekilde deneyimlenmelidir. Bu da sanal sınıflarda tüm öğrencilerin teknolojik ve dijital değişimleri keşfetme ve öğrenme konusunda kendilerini rahat hissetmeleri için uygun bir alana sahip olmak anlamına gelir.

- Katılım için seçenekler sunun - sohbet özellikleri, anketler veya yazılı ödevler yoluyla yanıt gönderme gibi katılım için birden fazla etkileşimli yol sunun. Bu, öğrencilerin korku veya baskı olmadan en rahat katılım şeklini seçmelerine olanak tanıyacaktır.
- Buz kırıcı aktiviteler - bu tür her şeyi kapsayan aktiviteler bir çeşit aşinalık yaratmak için kullanılabilir. Öğrencilerin birbirlerini tanıma fikrine alışmalarına yardımcı olacakları için konu içeriğinin dışında olmalıdırlar. Bu da öğrenciler arasında bir topluluk duygusu oluşturacak ve böylece akranlarıyla rahat bir atmosfer yaratacaktır.
- Teknik sorunları normalleştirin - bu, teknik sorunların öğrenme sırasında meydana gelebileceğini ve bunların normal olduğunu ve çok fazla kabul edildiğini kabul etmektir. Teknik sorunların anlayışla karşılandığı destekleyici bir ortamın teşvik edilmesi ve geliştirilmesi, öğrencilerin akranları arasında rahatlık yaratacaktır.

● Öğrencilere dijital beceriler ve yeterlilikler konusunda destek sunmak

Öğrenciler için dijital öğrenme ve yetkinliklerin geliştirilmesi, teknik beceriler, dijital okuryazarlık ve çevrimiçi kaynakları kullanmak için etkili stratejilerin bir kombinasyonunu içerir. Bu da dijital okuryazarlık ve yetkinliğin, dijital dünya sürekli geliştiği için ara sıra güncellenmesi gerekebilecek edinilmiş bir beceri olması gerektiği anlamına gelmektedir. Bu, öğrencilerin dijital okuryazarlığı etkileşimli bulmaları ve ilgi gösterebilmeleri ve gerekli becerileri edinebilmeleri için yeterince dahil olmaları ve ara sıra yükseltmeleri gerektiği anlamına gelir.

- Yapay zeka ile deneyler yapın - öğrenme platformlarına sahip makine modellerine sahip tüm yapay zeka dünyasına dalmak dijital yeterlilik için büyük bir kazançtır. Görüntü tanıma, doğal dil işleme veya öneri sistemleri gibi alanlardaki keşifler, öğrencileri dijital dünyanın içine çekmenin kesin bir yoludur.
- Dikkat ve üretkenlik uygulamaları - bu tür uygulamalar öğrenciler için odaklanma ve zaman yönetimini geliştirir.
- Çevrimiçi inovasyon mücadeleleri - çevrimiçi inovasyon mücadelelerine katılmak yaratıcı problem çözmeyi ve fikir üretmeyi teşvik eder. Kaggle gibi bazı platformlardaki yarışmalar gerçek dünya sorunlarını ele almak için kullanılır.



Öğrencileri dijital beceriler ve yetkinlikler geliştirme konusunda desteklemek isteyen bir eğitimci olarak, dijital ortamda gezinme yeterliliklerini artırmak için yararlanabileceğiniz çeşitli stratejiler, kaynaklar ve araçlar vardır. Eğitimciler bu stratejileri bir araya getirerek kapsamlı destek sağlayabilir ve öğrencilerin yalnızca dijital beceriler edinmelerini değil, aynı zamanda bunları çeşitli bağlamlarda uygulama konusunda kendilerine güvenmelerini sağlayabilir.

Bu yaklaşım, öğrencileri hem akademik hem de profesyonel alanlarda dijital ortamın sunduğu zorluklara ve fırsatlara hazırlar. İşte bazı teklifler ve yaklaşımlar:

Dijital Beceri Atölyeleri:

- İnternet okuryazarlığı, çevrimiçi işbirliği araçları ve dijital güvenlik gibi temel dijital becerilere odaklanan düzenli atölye çalışmaları düzenleyin.
- Kendi hızlarında erişebilecekleri bir dizi dijital beceriyi kapsayan çevrimiçi kurslar ve eğitimler düzenleyin veya oluşturun.

E-Öğrenme Platformları:

- Çeşitli dijital beceri kursları ve kaynakları için Coursera, edX veya Khan Academy gibi e-öğrenme platformlarından yararlanın.

İnteraktif Öğrenme Modülleri :

- Dijital becerileri uygulamalı bir şekilde pekiştirmek için pratik alıştırmalar içeren etkileşimli dijital öğrenme modülleri geliştirin.
- Eleştirel düşünme, gizlilik bilinci ve sorumlu çevrimiçi davranışı vurgulayarak dijital okuryazarlık konusunda seçilmiş kaynaklar sağlayın.
- Öğrencileri konu içindeki pratik uygulamalarına maruz bırakmak için dijital araçları derslere sorunsuz bir şekilde entegre edin.
- Dijital araçların kullanımını gerektiren, uygulamalı deneyimi ve beceri uygulamasını teşvik eden ödevler tasarlayın.
- Gelişme alanlarını belirlemek ve desteği buna göre uyarlamak için öğrencilerin dijital becerilerini periyodik olarak değerlendirin..

Konuk Konuşmacılar ve Web Seminerleri :

- İç görüşlerini paylaşmak ve dijital kariyerlere ilgi uyandırmak için web seminerleri düzenleyin veya sektör profesyonellerini davet edin.

Dijital Portföy Geliştirme :

- Öğrencilere başarılarını ve dijital becerilerini sergilemeleri için dijital portföyler oluşturmalarında rehberlik ederek gelecekteki akademik ve profesyonel arayışlarına yardımcı olun.

Dijital Yetkinlik Rozetleri:

- Öğrencilerin dijital yetkinliklerini geliştirmedeki başarılarını tanımak ve motive etmek için bir rozet veya sertifika sistemi uygulayın.

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ENERJİLENDİRİCİ

Aktivitenin adı	Etrafa Bakmak
Tanım	Katılımcılardan ayakta durmalarını veya oturmalarını ve talimatlarınızı takip etmek için sadece baş hareketlerini kullanmalarını isteyin. "Yukarı" (tavana bakın), "Aşağı" (yere bakın), "Sol" ve "Sağ" gibi talimatlar verin. Bir dakika sonra "Yukarı" ve "Aşağı"nın anlamlarını tersine çevirin ve sol ve sağ aynı kalsın. Katılımcıların değişen talimatlara uyum sağlaması için bir dakika daha bekledikten sonra etkinliği sonlandırın.
Öğrencilerin Profili	belirli bir profil yok
Hedefler	Yerleşik ilişkileri unutmak ve yenilerine uyum sağlamakla ilgili zorluklarla karşılaşmak.
Süre	5-15 dakika
Yardımcı Linkler	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ENERJİLENDİRİCİ

Aktivitenin adı	Zaman Makinesi
Tanım	Katılımcıları tek tek ele alarak hayal güçlerini kullanmaya teşvik edin: "İleriye ya da geriye doğru zaman yolculuğu yapma imkanınız olsaydı... : Bazı soruları web kamerası aracılığıyla sunun ve katılımcılardan yanıtlarını video konferans özellikleri aracılığıyla ya da belirlenen sanal ara ekiplerinde paylaşmalarını isteyin.
Öğrencilerin Profili	13+
Hedefler	Yaratıcı düşünmeyi ve grup etkileşimini kolaylaştırmak
Süre	10-20 dakika
materyal	Sorular Nereye gitmeyi tercih ederdiniz? Geçmişten biriyle tanışma şansı verilseydi, bu kim olurdu ve nedeni nedir?
Yardımcı Linkler	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

EN İYİ TAVSİYE DİJİTAL ENERJİLENDİRİCİ

Aktivitenin adı	Yavru Köpek ve Kedicik Karşılılaşması
Tanım	<p>Katılımcıları, sözel olmayan ipuçları veya arka plan görüntüleri ile işaret edilen yavru köpekler ve kedicikler olarak ayırın.</p> <p>Sanal platformda net görünürlük için hoparlör görünümünü kullanın.</p> <p>Yavru kediler sırayla yavru kedilere yaratıcı bir şekilde merhaba diyerek onları gülümsetmeyi veya güldürmeyi hedefler.</p> <p>Bir kedi yavrusu gülümsediğinde veya güldüğünde, takım değiştirerek köpek yavrusu tarafına geçerler.</p> <p>Tüm katılımcılar yavru kedi olana ya da sadece bir yavru kedi kalana kadar devam edin.</p>
Öğrenci Profili	10+
Hedefler	Ekip etkileşimini teşvik ederken sanal alana enerji ve kahkaha enjekte edin.
Süre	5-15 dakika
Materyal	-
Yardımcı Linkler	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/



DİKKATE ALINMASI GEREKENLER

Etkili bir çevrimiçi sınıf düzenlerken, hem güvenilir hem de kullanıcı dostu bir sanal platform seçmek ve yeterli eğitim ve kaynaklarla öğrencilerin rahat etmesini sağlamak çok önemlidir. Özellikle belirli çevrimiçi araçları veya platformları içeren gösterimler varsa, önceden net talimatlar verilmelidir ve katılımcıların başvurması için tamamlayıcı eğitim materyalleri veya videolar oluşturulabilir.

YANSIMA

1. Şu anda hangi stratejileri kullanıyorsunuz ve bunların ne kadar etkili olduğunu düşünüyorsunuz?
2. Tartışılan yöntemleri kendi özel e-öğrenme ortamınızda nasıl uygulamayı düşünüyorsunuz?
3. Çalıştayda tartışılan yöntemler bu engelleri nasıl ele alabilir veya üstesinden gelebilir?
4. E-öğrenme faaliyetlerinize öğrenci katılımını artırmak için oyunlaştırma unsurlarını nasıl dahil edebilirsiniz?
5. E-öğrenme materyallerinizin ve faaliyetlerinizin tüm öğrenciler için erişilebilir ve kapsayıcı olmasını nasıl sağlayabilirsiniz?

BÖLÜM 3

ANALOG YÖNTEMLERİN DİJİTAL FORMATLARA AKTARILMASI

Akran öğrenimi, bilgi ve becerilerin arkadaşlar arasında aktif yardım ve destek yoluyla edinilmesi olarak tanımlanır. Yani, birbirlerinin öğrenmesine yardımcı olmak ve yaparak öğrenmek. Bu metodoloji, temel becerilerin öğrenilmesine yönelik olarak kullanılmıştır, ancak sosyal etkileşimin posta hedefi olduğu duygusal öğrenme süreçleri için değiştirilmiş ve uyarlanmıştır. Dolayısıyla, akran öğrenimi yoluyla sosyal ve duygusal kazanımlar günümüzde bilişsel kazanımlar kadar önemlidir.

Akran öğrenmesinin diğer önemli yönleri, işbirliğinin değeri ve faaliyetlere katılan akranların rekabete karşı farkındalıklarının artmasıdır.

Çevrimiçi öğrenme bazen çok izole edici olabilir ve öğrenciler bağlantıyı kesebilir ve motivasyonlarını kaybedebilir, bu nedenle çevrimiçi derslerinizde veya dijital kurslarınızda akran öğrenme etkinliklerini kullanarak öğrencilerin motivasyonu ve katılımı artar. Bu nedenle, akran öğrenmesinde sosyal etkileşim esas olduğundan, şimdi yapılması gereken, yüz yüze akran öğrenmesinin olumlu yönlerini kaybetmeden bu tür etkinlikleri dijital bir formata aktarmaktır. Aşağıdaki ipuçları dijital derslerinizi geliştirmenize yardımcı olabilir:

- Mümkün olduğunca çok sayıda grup temelli etkinlik ekleyin.
- Öğrencileri sınıf arkadaşlarının ödevlerini kontrol etmeleri ve bu geri bildirimlere yanıt vermeleri için görevlendirin.
- Öğrenciler arasında mentorluğu teşvik edin.
- Öğrencilerin bazı kavramları veya temel bilgileri açıklamak için öğretmenin rolünü üstlendiği aktivitelere yer verin.

Bu bölümde dijital formata çevrilmiş bazı akran grubu aktiviteleri ve en iyi uygulamaları bulacaksınız.

Dijital ortamda akran grubu etkinlikleri

Tandem Öğrenme

Tandem partnerler (ideal olarak hedef dilde anadili olan bir kişi ve o dili öğrenen bir kişi) arasında karşılıklı değişime dayalı olarak dil öğrenmek için kullanılan bir yöntemdir. Bu etkinlik aynı zamanda arkadaşlıkların kurulmasına ve göçmen öğrencinin sosyal katılımına ve dil becerilerine yardımcı olur.

Uygulama:

- 1) Göçmen ve yerli/yerel öğrenciler için bir eşleştirme sistemi oluşturun. Bu, tüm katılımcıları içeren ilk çevrimiçi toplantıda yapılabilir.
- 2) Ne zaman ve ne sıklıkta buluşmaları gerektiği gibi organizasyonel hususları düşünün.
- 3) Çiftlere konuşmalarını önermek için bazı konular veya ilgi alanları hazırlayın. Bu ilk toplantılar için önemlidir ve bir ilişki kurdukça daha az rehberliğe ihtiyaç duyacaklardır.
- 4) Her bir ikili için çevrimiçi veya dijital buluşmalar düzenleyin.

● Yaşam Nehri

Bireysel tanıtımlar veya grupların bir proje problemi üzerinde düşünmeleri için kullanılacak otobiyografik bir hikaye anlatma yöntemidir. Çok esnek ve yaratıcı olduğu için bireysel kişisel yansıma, derin düşünceye izin verir, sosyal etkileşimi geliştirir ve konuşmaya teşvik eder.

Uygulama:

- 1) Çevrimiçi oturumun başında tüm gruba yönergeyi verin.
- 2) Öğrencileri ikili ya da gruplar halinde ara oturumlara ayırın.
- 3) Her öğrenci Canva gibi dijital bir işbirliği aracı ya da başka bir paylaşılan belge kullanarak görsel bir poster oluşturur. Poster kendi bireysel düşüncelerini veya kişisel deneyimlerini temsil eder. Fotoğraflar, 3D görüntüler, renkler vb. içerebilir.
- 4) Gruptaki tüm öğrenciler aynı belge üzerinde çalışabilir, böylece posterlerin her biri dahil olmak üzere bütün bir görüntü olarak bir araya gelebilir.
- 5) Oturumun sonunda düşünmek ve bilgi almak için biraz zaman ayırın.

● İşbirlikçi akran/destekleyici öğrenme

Amaç, öğrencilerin çıraklıklarını yaptıkları şirket veya fabrikalardaki eğitim ve öğretimlerini desteklemektir. Öğrenciler, aynı eğitim bölgesindeki veya aynı bölgedeki farklı şirketlerdeki diğer okullardan veya sınıflardan öğrencilerle birlikte çalışarak kendi bilgi ve deneyimlerini paylaşabilir, ekip çalışması, problem çözme ve çatışma yönetimi becerilerini geliştirebilirler. Ayrıca yeni teknolojilerin kullanımı konusunda ya da şirketlerde karşılaşılabilecekleri herhangi bir sorunu çözmek için diğerlerine destek verirler.

Çevrimiçi uygulama oldukça basittir çünkü öğretmenlerin veya koordinatörlerin yalnızca çevrimiçi toplantı fırsatı sunmaları ve bunu ne sıklıkta yapmaları gerektiğine karar vermeleri gerekir. Zor olan, farklı okullar arasında işbirliği yapmak ve şirketlerden birilerini dahil etmektir.

BÖLÜM 4

SİBER ZORBALIK VE DIŞLANMAYLA BAŞA ÇIKMAK

Bu bölümde siber zorbalığın ne olduğunu, okul ortamlarını nasıl etkileyebileceğini ve okulların bununla başarılı bir şekilde başa çıkmak için hangi stratejileri ve çözümleri kullanabileceğini öğreneceğiz.

SİBER ZORBALIK NEDİR?

Siber zorbalık, çevrimiçi olarak gerçekleşen bir tür zorbalık veya tacizdir. Bir bireye veya gruba kasıtlı olarak ve tekrar tekrar zarar vermek, taciz etmek veya gözdağı vermek için teknolojinin kullanılmasını içerir.

Siber zorbalığın bir örneği dışlamadır. Öğrenci çevrimiçi gruplardan, etkinliklerden veya sohbetlerden dışlandığında gerçekleşir. Rahatsızlık ve sıkıntıya neden olabilir. Siber zorbalığın diğer örnekleri taciz, taklit, siber takip, doxing, flaming, outing ve trolleme olabilir.

SİBER ZORBALIK ÖRNEKLERİ

- **Taciz:** Tehdit edici veya saldırgan mesajlar, e-postalar veya çevrimiçi yorumlar göndermek.
- **Taklitçilik:** Birinin kimliğine bürünmek ve itibarına zarar vermek için sahte profiller oluşturmak.
- **Dışlama:** Birini çevrimiçi gruplardan, etkinliklerden veya sohbetlerden kasıtlı olarak dışlamak.
- **Siber taciz:** Genellikle kötü niyetle bir kişiyi çevrimiçi ortamda sürekli olarak izlemek ve takip etmek.
- **Doxing:** Birisi hakkında özel ve hassas bilgilerin rızası olmadan paylaşılması.
- **Flaming:** Çevrimiçi tartışmalarda kışkırtıcı veya aşağılayıcı yorumlar yayınlamak.
- **Dışa vurma:** Kişisel bilgileri, sırları veya özel deneyimleri izinsiz olarak ifşa etmek.
- **Trolleme:** Eğlenmek için kasıtlı olarak başkalarını çevrimiçi ortamda kışkırtmak ve üzme.

● Siber zorbalığın sonuçları nelerdir?

Okulda siber zorbalık, öğrencilere (siber zorbalık mağdurlarına) önemli duygusal ve psikolojik zararlar verebilir. Düşmanca ve güvensiz bir öğrenme ortamı yaratabilir. **Mağdurlar derslerine konsantre olmakta güçlük çeker** ve bu da **akademik performanslarının düşmesine** neden olur. Sonuç olarak genel okul iklimi zarar görebilir ve tüm öğrenci topluluğunun refahını etkileyebilir.

Siber zorbalık ve dışlama ile başarılı bir şekilde başa çıkabilmek için aşağıdaki strateji ve tedbirleri öneriyoruz:

1. Dijital grup güçlendirme tedbirleri
2. Dijital danışma saatlerinin oluşturulması ve uygulamaya konulması
3. Grup yansıması için dijital geri bildirim yöntemleri

Dijital grup güçlendirme önlemleri


- **Açık İletişim Yönergeleri:** Yanıt verme, üslup ve iletişim araçlarının kullanımına ilişkin beklentiler de dahil olmak üzere grup içindeki iletişim için net kurallar belirleyin.
- **Tanımlanmış Roller ve Sorumluluklar:** Grup içindeki rolleri ve sorumlulukları açıkça tanımlayın. Bu, karışıklığı önlemeye yardımcı olur, hesap verebilirliği sağlar ve her üyenin grubun hedeflerine katkısını anlamasına olanak tanır.
- **Dijital Ekip Oluşturma Etkinlikleri:** İşbirliği ve ekip çalışması duygusunu geliştirmek için sanal ekip kurma etkinlikleri düzenleyin. Buna çevrimiçi oyunlar, sanal buz kırıcılar veya etkileşimi teşvik eden işbirliğine dayalı projeler dahil olabilir.
- **Dijital Eğitim ve Beceri Geliştirme:** Dijital okuryazarlığı ve grubun hedefleriyle ilgili becerileri geliştirmek için eğitim ve kaynaklar sağlayın. Bu, tüm üyelerin dijital araçları ve platformları etkili bir şekilde kullanabilecek donanıma sahip olmasını sağlar.
- **SEL'i (Sosyal-Duygusal Öğrenme) Entegre Edin:** Duygusal zekayı geliştirmek için sosyal-duygusal öğrenmeyi müfredata dahil edin. Bu, öğrencilerin akranları için empati geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

SANAL BUZ KIRICI, katılımcıların **birbirlerini tanımalarına yardımcı olur ve olumlu ve ilgi çekici bir atmosfer yaratır.**

Örneğin, Emoji Tanıtımı: Katılımcılar emojileri kullanarak kendilerini tanıtır. Ruh hallerini, hobilerini veya paylaşmak istedikleri herhangi bir şeyi temsil eden emojileri seçebilirler.

Dijital danışma saatlerinin oluşturulması ve uygulamaya konulması

- **Dijital danışma saatlerinin amacını açıkça tanımlayın.** Bu saatler boyunca sağlanacak belirli hizmetleri, uzmanlığı veya yardımı belirleyin.
- **İstişarelere ev sahipliği yapmak için uygun dijital platformları seçin.** Yaygın seçenekler arasında video konferans araçları (örneğin Zoom, Microsoft Teams), sohbet platformları, e-posta veya özel çevrimiçi portallar yer almaktadır.
- **Dijital danışma saatleri için düzenli ve tutarlı bir program oluşturun.** Bu, bireylerin hizmet sağlayıcının istişareler için hazır olmasını bekleyebilecekleri gün ve saatleri belirtmeyi içerir.
- **Dijital danışma** saatlerini hedef kitlelere aktif olarak tanıttın. Müşterileri veya kullanıcıları bu dijital hizmetlerin kullanılabilirliği hakkında bilgilendirmek için haber bültenleri, sosyal medya gönderileri ve e-posta duyuruları gibi çeşitli iletişim kanallarını kullanın.
- Dijital danışmanlıklara katılmak için bağlantılar veya ayrıntılar da dahil olmak üzere **iletişim bilgilerini açıkça sağlayın.** Bireylerin belirlenen saatlerde nasıl bağlantı kuracaklarını ve ihtiyaç duyabilecekleri ek bilgileri bildiklerinden emin olun.

- 
- Dijital konsültasyonlar için **açık kılavuzlar ve prosedürler oluşturun.** Bu, davranış beklentileri, gizlilik, danışma formatı ve kullanıcıların bilmesi gereken diğer ilgili bilgilerin ana hatlarıyla belirtilmesini içerir.
 - **Test etme:** Dijital danışma saatlerini resmi olarak başlatmadan önce, seçilen dijital platformları ve teknoloji altyapısını kapsamlı bir şekilde test edin. Bu, hem hizmet sağlayıcılar hem de müşteriler için sorunsuz bir deneyim sağlamak için olası teknik sorunların belirlenmesine ve ele alınmasına yardımcı olur.
 - **Geri bildirim teşvik edin:** dijital danışmanlıklara katılan bireyleri geri bildirim sağlamaları için teşvik edin. Bu geri bildirim, iyileştirmeler yapmak, süreci geliştirmek ve dijital danışma saatlerinin kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılamasını sağlamak için değerli olabilir.

Grup yansması için dijital geri bildirim yöntemleri

- Aktif katılımı teşvik etmek ve farklı seslerin duyulması için fırsatlar sağlamak ve bir topluluk duygusunu teşvik etmek için **ara odalar**.
- Tüm katılımcıların katılımını sağlamak ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlamak için **anketler**.
- Dersler sırasında gerçek zamanlı iletişimi mümkün kılmak için **Sohbet Özelliği**.
- Sözü kesmeden onaylandığını göstermek için **tepkiler**.
- **Sözsüz geri bildirim** - hızlı iletişim için evet/hayır/el kaldırma.
- Sınıf oturumları sırasında aksaklıkları önlemek ve bir düzen duygusu yaratmak için **bekleme odası**.
- Tüm öğrencilerin kaçırdıkları materyalleri telafi etme fırsatına sahip olmalarını sağlamak ve kapsayıcılığı teşvik etmek için **kayıt**.
- Öğrencilerin mahremiyetine saygı duymak ve buldukları ortam konusunda kendilerini bilinçli hissetmeyenlere rahatlık sağlamak için **sanal arka planlar**.

SIMPLY DIGITALLY ÖĞRETİM ARAÇ SETİ