

Dijitalleşme

Yazarlar: Daniijela Birt, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijitalleşme; metin, fotoğraf, ses, video gibi çeşitli içeriklerin dijital bir kayda aktarılmasını içeren bir süreçtir. İşte tam da bu nedenle dijitalleşme, yaratılan içeriği korumanın, arşivlemenin ve paylaşmanın bir yolu olarak görülüyor. Dijitalleşmenin herkesin dahil olabileceği kapsayıcı ortamların yaratılmasını içermesi gerektiğine, açık iletişime olanak sağladığına ve bilgi oluşturma ve bilgi alışverişi sürecini hızlandırdığına dikkat çekmek önemlidir (Martinoli, 2019).

Ne Hakkında

Dijitalleşme süreci, eğitimi her düzeyde güçlü bir şekilde etkiliyor. Canlı, çevrimiçi veya hibrit olarak gerçekleşen sınıflarda kullanılan yeni öğretim materyallerinin oluşturma sürecini geliştirdi. Öğrencilerin motivasyonu, her zaman ve bağlamda zorlu bir mücadeledir. Dijital araçları ve uygulamasını bu anlamda faydalı buluyoruz ve “dijitalleşmenin” farklı yönlerini eğitim bağlamında ele almaya çalışıyoruz. Dijital materyallere ve eğitimin dijitalleşmesine olan ihtiyaç, Covid-19 salgını sırasında vurgulandı. Bu, daha önce başlayan süreçleri hızlandırdı, ancak şu anda eşit katılım sağlayamayan ve dijitalleşmenin tüm faydalarını kullanamayan topluluk üyelerine dikkat çekiliyor.

Deneyin

Örnek 1:

Dijitalleşme kavramının genişletilmiş versiyonunu okumadan önce, öğrencilerinizle birlikte bir kavram haritası oluşturabilirsiniz. Bu, sizin ve öğrencilerinizin sahip olduğu dijitalleşme kavramı hakkındaki alternatif vizyonları ve fikirleri tanımanıza yardımcı olacaktır. Bir kavram haritası yapmanın ardındaki fikir, kavramın anlamını öğrencilere anlatmak değil, her öğrencinin algısını anlamaktır. Kavram haritasını hazırladıktan sonra digitclue.net'te kavramın genişletilmiş halini okuyabilir ve yazılı kavramı okumadan önce sahip olduğunuz tanımları, fikirleri birlikte karşılaştırabilirsiniz.

Bir kavram haritası bilgi oluşturma sürecinde yardımcı olur. Öğrenciler zaten bildiklerini, dijitalleşmenin anlamını nasıl kavradıklarını düşünmek zorunda kalacaklar ve belki de bunu açıklayacak herhangi bir bilgi veya kelime eksikliğinin farkına varacaklardır. Bu da bazen dijitalleşme sürecini hafife aldığımızı ve özünü anlamadığımızı gösteriyor. Kavram haritası, kavram hakkında sahip olduğunuz bilgiler olan verilerin ayrıntılarını bağlamanıza yardımcı

olabilir. Ayrıca, mevcut bilgileri ve bulduğunuz yeni bilgileri birleştirerek onu oluşturmaya devam edebilirsiniz. Popplet Kavram Haritalarını öneririz, ancak en iyi bildiklerinizi kullanabilirsiniz (Mural, Power Point, Coggle, Mindmeister veya çevrimiçi zihin haritaları için başka herhangi bir araç vb.).

Örnek 2:

Eğitimde dijital kurslar

Öğrencilere çevrimiçi bir kursa katılıp katılmadıklarını ve neden katıldıklarını sorun. Hangisinin kendileri için en yararlı olduğunu listelemelerine izin verin. Bu tür öğretimin avantajlarını ve dezavantajlarını tartışın. Farklı platformlarda (Coursera) çevrimiçi kurslar bulmaya çalışın ve öğrencileri başvurmaya yönlendirin. Onları gruplara ayırın ve her grubun dijitalleşme ve bunun eğitimi nasıl etkilediği konusunda farklı bir ders seçmesini sağlayın. Seçilen konunun icrası ve öğretimindeki farklılıkları ve benzerlikleri daha sonra karşılaştırmak için farklı kurslara katılmak gereklidir. Öğrenciler, grup içinde birlikte paylaşmak için dersleri alırken not alabilirler. Dijitalleşme ve bunun eğitim üzerindeki etkileri hakkındaki düşüncelerinizi, katılımın en başında ve ayrıca kurs ilerledikçe kaydetmeniz önemlidir. Kursu tamamladıktan sonra notları birlikte tartışır ve eğitimin geleceği üzerine düşünürsünüz. Tartışmalardan sonra, Canva aracında (Canva, Piktochart) çevrimiçi kurslar, bunların avantajları ve dezavantajları hakkında bir dijital poster yapılması tavsiye edilir.

Örnek 3:

Öğrencilerle dijitalleşmenin sağlıkları üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri hakkında bir tartışma başlatın. Düşüncelerini not ettikten sonra, Mentimeter dijital aracı aracılığıyla paylaşabilir ve bunun hakkında konuşabilirsiniz.

Bir sonraki adım, “Dijitalleşme sağlığını nasıl etkiler?” temalı bir sosyal oyunun ortak tasarımı olabilir. Bu amaçla DeckToys dijital aracı kullanılabilir. Oyunun oluşturulmasında, oyuncunun tahtada ilerlemek için çözmesi gereken, tasarlayacağınız sorular veya engeller için arka plan, parkur veya fikir seçiminden tüm adımları birlikte geçiyorsunuz. Öğrenciler, oyunun temel sorusuna cevap verecek oyuncular için bulmacalar veya görevler tasarlamalıdır. Oyunu tasarladıktan sonra, fikri diğer sınıflardaki öğrencilerle paylaşabilir ve geliştirebilirsiniz.

Örnek 4:

Öğrencilerle sunumlarını veya posterlerini oluştururken internetten materyalleri nasıl aradıklarını ve indirdiklerini tartışın. Örneğin, bir poster veya sunum yaptıklarında, telif haklarına ilişkin bilgileri olmadan fotoğraf veya diğer bazı materyalleri indiriyorlar mı? Bu materyallerin indirilmesine izin veriliyor mu veya bu materyallerin kullanımına hangi koşullar altında izin verildiği belirtiliyor mu? Creative Commons lisansının ne olduğunu birlikte keşfedin.

Şu soruları birlikte düşünün: İnternetteki hemen hemen her şeyi indirmemize izin veriliyor mu? Dijital ortamda telif hakkı nasıl korunabilir?

Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerinizle çalışarak oluşturduğunuz örnekler, her halükarda grubunuzdaki meslektaşlarınızla paylaşılabilir, ancak DigitClue Web Sitesindeki Dijital İçerme Haritası aracılığıyla paylaşmanızı öneririz. D.I. Harita bir dünya haritasıdır, kendi projelerinizi, materyallerinizi, fikirlerinizi girebilir ve kendi ülkelerindeki dijital okuryazarlık hakkında yorum bırakabilirsiniz.

Daha Fazla Düşünme

Bu bölüm sizi bir adım öteye götürerek, öğrencilerinizle birlikte yaşadığınız ve yarattığınız bağlamın tamamen dışında düşünmenizi sağlayacak şekilde hayal edilmiştir.

- Dijitalleşme sürecinin tersine dönüp dönmeyeceğini düşünün. Dünya artık bilişim teknolojilerini kullanmayı bırakacak şekilde geliyor. Bu, günlük yaşamları için, boş zamanları için ne anlama gelir? Nasıl organize edecekler? Sosyal medya, internet ve benzeri şeyler olmadan dünya hakkında bilgi sahibi olmayı nasıl hayal ediyorlar?
- 1960'larda öğrencileriniz ve sizin bir zaman makinesi kullanabileceğinizi ve kendinizi taşıyabileceğinizi düşünmeye çalışın. Sizin yaşınızdaki insanlarla, öğretmenlerle, öğrencilerle konuştuğunuzu ve gelecekte dünyanın başka yerlerinden meslektaşlarıyla kablosuz telefonlarla iletişim kuracaklarını ve görüntülü aramaları kullanacaklarını açıkladığınızı hayal edebiliyor musunuz?