

Digital Inclusion in Teacher Education

Eğitimde Dijital İçerme

Öğretmen Çalışmaları Öğrencileri ve Öğretmenleri için 2'si 1 Arada El Kitabı

Editörler: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Makalelerin Yazarları: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš,
Thomas Köhler, Robert Kleemann, Christa Markom, Jelena Tošić, Magdalena Steger, Yvonne Wandl

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek yazarların görüşlerinin onaylandığı anlamına gelmez, sadece yazarların görüşleri aktarılmıştır. Burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından Komisyon sorumlu tutulamaz.

İçerik

1	Kılavuz Nasıl Kullanılır.....	3
2	Öğretmen Eğitimi Adayları ve Öğretmenleri için Dijital İçerme	5
2.1	KLASİK OLMAYAN BİR ŞEKİLDE DERS NASIL TASARLANIR.....	5
2.2	EĞİTİM BAĞLAM(LAR)INDA DİJİTAL İÇERME	7
3	Eğitim Bağlamında Dijital İçerme: On Üç Kavram.....	8
✳	Dijital İçerme.....	8
✳	İçerme.....	12
✳	Dijitalleşme	13
✳	Eğitimde Siberetik.....	15
✳	Dijital Bölünme.....	17
✳	Dijital Okuryazarlık.....	19
✳	Dijital Kültür ve Kapsayıcı Eğitim Uygulaması	21
✳	Dijital Kuir Eşitsizliği.....	23
✳	Dijital Çağ Uçurumu.....	25
✳	Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği	27
✳	Dijital Dünya Yapımı	30
✳	Dijital Dönüşüm	32
✳	Dijital Hikaye Anlatıcılığı	33
4	Öğretimde Didaktik Araçların Uygulanması: Örnekler	35
❖	Didaktik Araç: Dijital İçerme	36
❖	Didaktik Araç: İçerme	37
❖	Didaktik Araç: Dijitalleşme	38
❖	Didaktik Araç: Siberetik	40
❖	Didaktik Araç: Dijital Bölünme.....	42
❖	Didaktik Araç: Dijital Okuryazarlık.....	44
❖	Didaktik Araç: Dijital Kültürler	46
❖	Didaktik Araç: Digital Kuir Eşitsizliği.....	48
❖	Didaktik Araç: Dijital Çağ Uçurumu.....	50
❖	Didaktik Araç: Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği.....	52
❖	Didaktik Araç: Dijital Dünya Yapımı	54
❖	Didaktik Araç: Dijital Dönüşüm	56
❖	Didaktik Araç: Dijital Hikaye Anlatımı	58
5	Dijital Araçların Uygulanması- Öğretmenlerin Deneyimlerine İlişkin İçgörüler	60
6	Kendini Düşünme Soruları	65
7	Kendi düşünceleriniz için alan	69
8	Açıklamalı Edebiyat	77
8.1	Almanca Edebiyat	77
8.2	İngilizce Edebiyat	78
8.3	Hırvatça Edebiyat.....	79
9	Diğer Kaynaklar	80
10	Sözlük.....	82
11	Ekip üyeleri.....	83

1 Kılavuz Nasıl Kullanılır

DIGITClue projesinin arkasındaki ekip, ortak çalışmalarının sonuçlarından biri olan 2'si 1 Arada El Kitabı'nı sunar. 2'si 1 Arada El Kitabı fikri, onu son kullanıcılara uyarlamak amacıyla geliştirildi. Öyle ki okumak istedikleri içeriği kullanıcılar kendileri seçiyor. Bunu yaparak, önceki bilgilerinden bağımsız olarak içerikle çalışmak ve keşfetmek için kendi yollarını yaratıyorlar. Bu yaklaşımın nedenlerinden biri de projenin, el kitabının hazırlandığı farklı eğitim bağlamlarını (proje ülkelerinde) kapsamasıdır. DİGİTCLUE projesinin temel fikri, öğretmenlere ve öğretmen olmak üzere olanlara, kapsayıcı öğretim için koşullar yaratmak ve iyileştirmek amacıyla etkileşimli teknolojileri ve BİT tabanlı e-öğrenme teknolojilerini uygulamak için beceri, bilgi ve araçlar sağlamaktır. Özel ihtiyaçları olan öğretmenlerin, çok dilli öğretmenlerin veya uzak ve marjinal alanlarda çalışan ulaşılması zor öğretmenlerin dahil edilmesi, bu projenin başlangıç noktalarından biriydi. Yani bu el kitabı ile öğretim materyallerinin geliştirilmesi ve sunumunun her aşamasında kullanılabilecek materyaller sunuyoruz.

Dijital teknolojiler hem öğretmen eğitimi bağlamında hem de öğretim sürecinde giderek daha fazla kullanılmaktadır. Eğitimin çalkantılı ve hızlı değişimlerinden etkilenen bir alan olduğu ve eğitimin geleceği olduğu düşünüldüğünde, geleceğin öğretmenlerinin yanı sıra halihazırda eğitimde görev yapan öğretmenlerin dijital alanda bilgilerini geliştirmeleri gerekmektedir. İlk bilgi ve becerilerini bağımsız ve sürekli olarak geliştirmek, eğitim sürecine dahil olan tüm katılımcıların sorumluluğundadır. DIGITCLUE projesinde hazırlanan materyaller tam da bu amaca yöneliktir. El kitabı, sürece dahil olan tüm paydaşlar için öğrenme deneyimini erişilebilir ve başarılı kılmak amacıyla bir avuç pratik örnek içerme niyetiyle hazırlanmıştır.

Bilgi ve iletişim teknolojisi (BİT teknolojisi), tüm paydaşlar için. hem öğrenciler hem de öğretmenler, eğitim sürecini iyileştirmek amacıyla öğretme ve öğrenme sürecinde kullanabileceğimiz çok sayıda fırsat sağlar. Öğrencileri eğitim sürecine aktif bir şekilde dahil etmek için, BİT teknolojisinin getirdiği yenilikler klasik öğretim işini dinamikleştirir, daha fazla öğrenci katılımını sağlar ve öğrencileri ve öğretmenleri öngörülen eğitim içeriğinin dışında ek araştırma yapma konusunda güçlendirir ve teşvik eder. Öğretmenin, öğretimi modernize etmek ve aynı zamanda tüm öğrencilerin öğrenmesini, becerilerini geliştirmesini ve beklenen yeterlilikleri kazanmasını kolaylaştırmak amacıyla yeni teknolojileri takip etmesi, tanınması ve uygulaması beklenmektedir. Bu projenin sonuçları, eğitimlerini tamamlama sürecinde olan öğretmen adayları olduğu kadar öğretmenlere de destek olacak ve onlara yaşam boyu eğitim imkanı sunacaktır.

Avrupa bağlamında eğitimin karşı karşıya olduğu ve eğitimdeki paydaşlar olarak hepimizin maruz kaldığı çeşitli zorluklar vardır. Cinsiyet ve ırksal eşitsizlik, yaş ve sosyal hiyerarşiler gibi konular, eğitimin günlük yaşamını kaplar ve bu konuların ihmal edilmesi veya tamamen gözden kaçırılması sorunludur. Bu zorlukların dijital boyutu, zaten karmaşık olan ilişkileri daha da karmaşık hale getirir ve karmaşılaştırır. Eğitim sürecindeki tüm paydaşları, öğretmenleri ve öğrencileri, yani çalışma motivasyonlarını ve sonuç olarak bilgi ve becerilerin başarılı bir şekilde edinilmesini doğrudan etkiler.

2'si 1 Arada El Kitabı, bütünsel olarak yaklaştığımız Dijital İçerme kavramı hakkında düşünmeye yönelik yeni yaklaşımları tanıttığımız dört temel bölümden oluşuyor. Amaç, Dijital İçerme operasyonel konseptini şu ilgili kavramlar aracılığıyla yıkmaktır: İçerme, Dijitalleştirme, Siberetik,

Dijital Bölünme, Dijital Okuryazarlık, Dijital Kültür, Dijital Çağ Uçurumu, Dijital Dünya Yapımı, Dijital Hikaye Anlatma, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği, Dijital Dönüşüm, ve Digital Kuir Eşitsizliği.

El kitabı, dijital ve kapsayıcı (oryantasyon) eğitim bağlamına vurgu yaparak, dijital dünya ve onun didaktik yönleri hakkında tek bir yerde yeni bilgiler sunmak amacıyla tasarlandı. Kılavuzu doğrusal olarak okumanıza gerek yoktur. Ancak anlaşılır olması için belirli bir yapıyı takip etmesi gerekir ve kendi okuma yönünü/yolunu seçmek kullanıcıya kalmıştır. Bu kişisel yol oluşturma fikri, projenin HUB platformunda yerleşiktir ve bu nedenle denemenizi öneririz.

Projenin sonucu dört öğrenme çıktısından oluşmaktadır. İlk aşamalarda, proje ekibi kendini, dijital katılım, ilgili kavramlar, uygulanabilir ve öğrenmeye yönelik ilgili didaktik araçlar ve öğretmenleri belirli konularda eğitim vermeye hazırlayan içerik içeren bir öğretim platformu tasarlamaya adadı. Platformdaki içerik altı dilde mevcuttur: İngilizce, Almanca, Hırvatça, Romanca, Çekçe ve Türkçe. Platformdaki içerikleri düzenlediğimiz temel kategoriler şu başlıklar altında yer almaktadır: Başlangıç, Kolay Öğrenme, Portföy D.I. Harita ve El Kitapları. Platformdaki ek içerik, proje ekibine ve ev sahibi üniversitelere kısa bir genel bakış içerir.

HUB bağlantısı: www.digitclue.net. Platformda, projenin içerikleri veya sonuçları kalıcı olarak mevcut olacak ve dijital eğitim içeriklerinin uygulanmasında öğretmenlerin eğitiminde sürekli olarak yardımcı olacaktır. BİT teknolojilerinin öğrenme ve öğretimde uygulanmasına güven kazanmak için öğretmenleri güçlendirmek, bu hedefe ulaşmak için farkında olduğumuz yöndür. Öğretmenlerin bu zorluklara göğüs gerebilecek şekilde çalıştıkları bir ortamın olması gerekmektedir. Ayrıca, öğrencilerin dijital becerileri edinmelerinin öğretmenlerin dijital becerilerinin düzeyine bağlı olduğu bilgisinden hareket ettik.

Proje kapsamında geliştirilen dijital didaktik araçlar, öğrenmeyi etkileşimli hale getirmek amacıyla öğrenci merkezliliği destekleyecek şekilde hazırlanmış ve öğretmenlerin uygulamalı deneyimlerinden yararlanılmıştır. Dijital araçlar, grup ve bireysel çalışmanın bir kombinasyonu olan iş birliğine dayalı öğrenme yöntemini desteklemek için tasarlanmıştır. Bu tasarım, öğretmenler ve öğrenciler arasında etkileşime izin verir. Ancak tüm görevlerde beklenen katılımlarıyla derslere hazırlanırken öğrencilerin bireyselliğini korur. Unutulmamalıdır ki öğretmen, öğrencilerin bilgi düzeylerini yani içeriğin kimler için hazırlandığını iyi anlamış olmalıdır. İyi bir öğretmen rehberlik eder, ancak öğrenme ve bilgi edinme sürecini tam olarak yönetmediği için aşırı organize hazırlık, öğrenmeye engel olmamalıdır (bkz. Svinivki & McKeachie, 2011).

Öğrenciler, öğretmenler ve eğitim içeriği, yukarıdaki tüm aktörlerin birbiriyle ilişkili olduğu temel bir didaktik üçgen oluşturur (cf. Komensky, 1954). Bu üçgene yeni bir bileşen olan teknoloji veya medya eklersek, bir "didaktik dörtgen" yaratırız. Bunun, bilgisayar, web sitesi, cep telefonu vb. dijital olanları da içeren çoklu ortam, fotoğraf, metin, işitsel, görsel ve görsel-işitsel medyanın kullanımını içeren multimedya öğretiminin gelişiminin temeli olduğunu söylemek istiyoruz. Yüz yüze öğretimi tamamladığı için multimedya öğretimini özellikle dijital medya aracılığıyla yüz yüze yapmak büyük bir avantajdır. (cf. Bognar, 2016).

Kaynakça

- Bognar, B. (2016). Theoretical Backgrounds of E-Learning. Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje 18/1: 225-256.
- Komensky, J. A. (1954). *Velika didaktika*. Beograd: Savez pedagoških društava Jugoslavije.
- Markom, C., Tošić, J. & Steger, M. (2023). Eğitimcilerin Eğitimi Kılavuzu için El Kitabı. <https://www.digitclue.net/handbooks/>
- Svinivki, M. & McKeachie W. J. (2011, 2006). *Teaching Tips: Strategies, Research, and Theory for College and University Teachers. Thirteenth Edition*. Wadsworth, Cengage Learning.

2 Öğretmen Eğitimi Adayları ve Öğretmenleri için Dijital İçerme

El kitabının bu bölümünde, dijital içermenin kapsadığı farklı bileşenleri netleştirmenize yardımcı olacak kavramları nasıl tasarladığımızı öğreneceksiniz. Kavramların iç içe geçmesini ve karşılıklı bağımlılığını nasıl tasavvur ettiğimizi göstereceğiz. Daha önce de vurguladığımız gibi, projenin çerçevesi nedeniyle on iki kavrama odaklanmaya karar verdik: İçerme, Dijitalleşme, Siberetik, Dijital Bölünme, Dijital Okuryazarlık, Dijital Kültür, Dijital Çağ Uçurumu, Dijital Dönüşüm, Dijital Dünya Yapımı, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği ve Digital Kuir Eşitsizliği.

Modern eğitimin önündeki en büyük zorluk, diğer şeylerin yanı sıra, standardizasyon arzusudur. Aynı zamanda tüm öğrencilere aynı imkanların sağlanması, pandemi döneminde o sistemin tüm zaaflarını gösterdi. Dijital ve e-öğrenme, öğretmen için öğretmeyi ve öğrenci için öğrenmeyi kolaylaştırmalıdır.

Wolfgang Klafki'nin (1964) didaktik modeli, orijinal Dijital İçerme konseptinden türetilen kavramlar arasında daha kapsamlı bir analiz ve bağlantıların yaratılmasına hizmet etti. Model, Eğitimcilerin Eğitimi El Kitabı'nda daha ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Bu metnin devamında, ilgili dijital araçlarla birlikte hazırlanan kavram şemasının didaktik ve metodolojik başlangıç noktasını kısaca ele alıyoruz.

2.1 KLASİK OLMAYAN BİR ŞEKİLDE DERS NASIL TASARLANIR

Bir dersi hazırlarken her an kendimize şunu soruyoruz: yapısını ve içeriğini nasıl planlayabilirim/planlamalıyım? Tüm öğretmenler ve nihayetinde içerik açısından zengin ve bilgilendirici bir ders hazırlamak isteyen herkes için zorluk, belirli öğretim materyalinin nasıl özetleneceğidir. Ayrıca araştırmacılar için yıllarca süren araştırmaları birkaç slayt ve cümleyle kamuoyuna ilginç ve bilgilendirici bir şekilde özetlemek de zordur. Herhangi bir içeriği özetlemek, içeriği gösterdiğimiz "kitleye" bağlı olduğundan, farklı bağlamlarda zorlu bir iştir. Bu bölümde "konu analizi" denen bir konuda yardımcı olabiliriz. Eğitimcilerin Eğitimi El Kitabı'nda yazarlar yaklaşımı daha ayrıntılı olarak anlatıyor. Ancak burada bunun arkasındaki temel fikri birkaç cümleyle belirtiyoruz. İlgilenen herkes yukarıda belirtilen el kitabında daha fazla bilgi arayacaktır. Konu analizi iki adımda çalışır. İlk adımda öğretmen / öğretim görevlisi / araştırmacı, kütüphanede bulunan literatürü, çevrimiçi veritabanlarında bulunan literatürü kullanarak mevcut kaynakları

arar ve belirli bir konunun hazırlanmasında farklı medyanın uygulanabilirliğini araştırır (video materyalleri, fotoğraflar vb.). Belirli bir konu hakkında bilgi toplama sürecinde, içeriğin basitleştirilmemesi (indirgeme yoluyla), yani özetlemenin iletilen içeriğin kalitesini etkilememesi gerektiği unutulmamalıdır (bkz. Becker 2012: 86-91; Lehner, 2012'ye göre Eğitimci Eğitimi El Kitabı). Dijital İçerme konusu, multidisipliner bir yaklaşım ve bakış açısı gerektirir.

İkinci adımda konu ve sunumu, yani konu ve belirli bir konunun sunumunun öğrencilere nasıl fayda sağlayacağı üzerine düşünmek önemlidir. Kullanacağımız konunun, kaynakların, medyanın ve yardımcıların seçiminden başlayarak bunu sürekli düşünmemiz gerekiyor ki birinci ve ikinci adımlar sürekli nüfuz içinde olsun. Bunu yaparken de öğrencilerimizin kim olduklarına dair kesin bilgilere sahip olmalı, onların deneyimlerini ve önceden edinilmiş bilgileri değerlendirmeliyiz. Çünkü bu sunumumuza yön verebilir ve bizi dinleyen öğrenciler için uygun hale getirebilir. Bizi sunumun ılımlı bir şekilde "dozlanmasına" yönlendirebilecek olan derinlemesine düşünmeye yönelik sorulardan bazıları şunlar olabilir: öğrencilerimiz / izleyicilerimiz hangi terimleri, ilkeleri, yöntemleri ve teorileri bilir, öğrencilerimiz için daha fazla araştırma yapılmasını ilginç ve zorlayıcı hale getirmek için konuyu hangi perspektiften ele alır. (Sunumun içerik açısından nasıl düzenleneceği, aynı zamanda kronolojik olarak, yani tarihten çağdaşa nasıl başlayacağı ve tam tersi.)

"Haritalama" yöntemini kullanmaya karar verirsek hazırlığı kolaylaştıracağız. Haritalama araçları çeşitli içerik oluşturma platformlarında mevcuttur ve yalnızca dersler, çalıştaylar vb. sırasında kullanım için giderek daha popülerdir. Ama aynı zamanda bunların hazırlanmaları için, çoğunlukla daha iyi yönlendirme ve sunulacak konuya genel bakış için kullanılır. Konu eşleme yöntemlerinden bazıları şunlardır:

1. Kağıdın ortasına birinci seviyenin konusunu/anahtar kelimelerini yazın.
2. Ana konuyu anahtar kelimelerle, bu bağlantıları adlandıracak ve aralarındaki ilişkiyi belirleyecek şekilde bağlayın.
3. Hazırlıkta ihtiyacınız olan kişileri ve temel literatürü listeleyin.
4. Son olarak, konu hakkında sahip olduğunuz tüm bilinmeyenleri yazın- bu kısım yapacağınız araştırma çalışmasını kolaylaştıracak ve yönlendirecektir (bkz. Eğitimci Eğitimi El Kitabı).

Toplanan içerik harita yardımıyla düzenlendikten sonra özetlemeye başlamak önemlidir, çünkü derslerin her zaman bir zaman sınırı vardır. Planlanan her şeyi önceden verilen sürede sunmayı başarmamız önemlidir. Çünkü ders devam ederken içeriğin kısaltılması, iyi hazırlanmadığımızı, bu konu için neyin önemli olduğundan emin olmadığımızı vb. gösterebilir. Bu durumda öğrencilerin vurgulamak istediğimiz şeyi fark etmelerini bekleyemeyiz. Sonunda ders odağını kaybedebilir ve hazırladığımız her şey daha da küçülür ve içeriğin kalitesini etkiler. Topladığımız içeriğin mevcut zamana göre uyarlanması gerekiyor.

"Konu analizinin amacı, içeriği yapılandırılmış bir şekilde sunmak, seçilen bir konuyu bilimsel olarak sınıflandırmak ve bilimsel problemler hazırlamaktır."

(aynı eser.)

2.2 EĞİTİM BAĞLAM(LAR)INDA DİJİTAL İÇERME

Öğrencilerin bakış açısıyla düşündüğümüzde, ilk kez karşılaştıkları içeriğin onlar için bir değer taşıması önemlidir. Her şeyden önce, sunulan konuyu nasıl daha fazla keşfedebilecekleri veya araştırabilecekleri sorusunun cevabıyla ilgilenirler. Böylece edinilen bilgileri tamamlarlar. Ayrıca buradaki zorluk, kavrama nasıl yaklaşılacağı ve öğrenci kavramla ilk kez karşılaştığında onun anlaşılmasıdır. Ders sırasında öğretmenin cevaplaması gereken bir dizi açık soru vardır ve bunlar öğretilen şeyin içeriğiyle doğrudan ilgili değildir. Konuyu gerçek yaşam deneyimlerine dayanan örneklerle ilişkilendirmek ve uygulanabilirliğini vurgulamak arzu edilir. Örneğin, "Dijital içerme gibi bir konudaki bilgileri günlük ve sonraki yaşam durumlarında nasıl kullanabilirim?". Sadece bilgi değil, aynı zamanda iletişim becerilerinin de kazanılması gerektiği vurgulanmaktadır. Dijital içerme gibi önemli bir konunun hazırlanması sırasında, konuyu sunmanın ve tartışmanın farklı yolları açılır. Alt konulardan biri ayrılık ve terimin kendi karmaşıklığı üzerine düşündürmektir. Çünkü içermenin ne olduğunu ve günlük hayatımızda rastgele bir yerde veya okulda vb. nasıl var olduğunu düşünmek artık yeterli değildir. Nerede gerçekleşebileceğini düşünmek gerekir ve bu durumda odak noktası dijital bağlamdır. Konunun hassasiyetini ve farklı gruplar için konunun anlamının çeşitliliğini göz önünde bulundurarak, dijital içerme konusunu onu sunacak şekilde "açmak" önemlidir. Tartışmayı dijital içermenin genel anlamı doğrultusunda veya içerme kavramına veya dijital kavramına yönelik ilkelere, sorunlara veya tutumlara odaklanacak örnekler doğrultusunda yönlendirebiliriz.¹

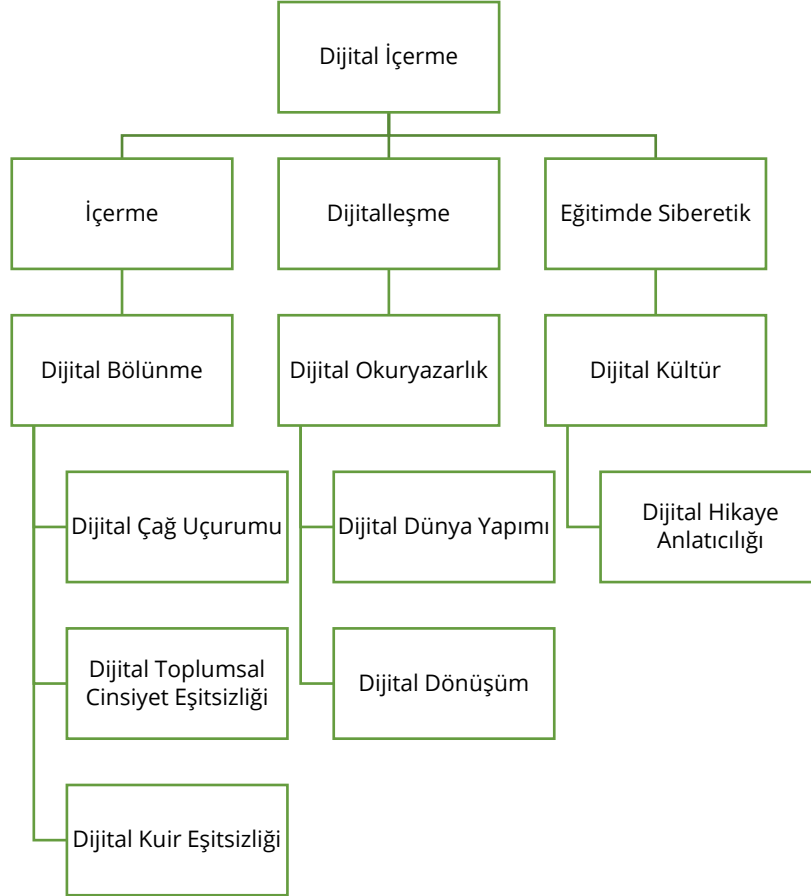
Kaynakça

Markom, C., Tošić, J. & Steger, M. (2023). Eğitimcilerin Eğitimi Kılavuzu için El Kitabı. <https://www.digitclue.net/handbooks/>

¹ DIGITClue HUB'daki Eğitimcilerin Eğitimi Kılavuzu için El Kitabı'nda daha fazlasını okuyun <http://www.digitclue.net>.

3 Eğitim Bağlamında Dijital İçerme: On Üç Kavram

Aşağıda, el kitabının Dijital İçerme anahtar kavramından kaynaklanan temel kavramların kısa özetlerini hazırladığımız bölümü yer almaktadır. Proje platformunu veya Kolay Öğrenme adlı bölümü ziyaret ederseniz, olanaklarını en iyi şekilde kullanacağınız kavramları belirli bir şekilde düzenlediğimizi fark edeceksiniz www.digitclue.net. Sunulan kavramların her biri, eğitim bağlamının özelliklerine göre sunulur. Aşağıda, kavramların bir şeması ve seçilen kavramların her biri hakkında kısa metinler bulunmaktadır.



✿ Dijital İçerme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Dijital Erişim, dijital sistemlerin ve hizmetlerin insanlar tarafından mümkün olan en geniş ölçüde kullanımına odaklanan dijital erişilebilirliğin aksine, farklı bağlamlarda farklı anlamlara gelebilir. Birinin yaşadığı, çalıştığı veya okuduğu sosyal çevreye bağlı olarak, çeşitli şekillerde tanımlanabilir. Ayrıca, farklı disiplinler (antropoloji, sosyoloji, eğitim bilimi ve teknolojisi çalışmaları, beşeri bilimler, mimarlık, mühendislik ve matematik alanları dahil) ve araştırma alanları Dijital İçerme konusundaki bilgileri araştırır ve uygular.

Dijital içerme, bireylerin ve grupların cinsiyetleri, yaşları, sosyo-ekonomik konumları, konumları, dilleri, fiziksel zorlukları vb. ne olursa olsun bilgi ve iletişim teknolojilerine erişme ve kullanma yeteneklerini ifade eder.

Jochim (2021), dijital içermeyi herkesin dijital medya dünyasına katılma olasılığı olarak tanımlamaktadır. Burada terim öncelikle dijital katılıma ve ilgili sosyal eşitsizlik temel sorunlarına ve medya ve internete eşit olmayan erişime atıfta bulunur. Bu, yalnızca internete erişime sahip olmayı değil, altyapı eksikliği nedeniyle dışlanmayı da ifade eder. Bazı yazarlar (Norris, 2001) **dijital bölünme/eşitsizlik** ve dijital eşitsizlik kavramlarına da atıfta bulunur (Robinson vd., 2015). Ek olarak, bireylerin yetkinliği, dijital yetkinlikler hakkında kapsamlı bir söylemle ele alınan yüksek alaka düzeyine sahiptir (Vuorikari vd., 2016). Sadece nadiren tartışılan, farklı **dijital kültür(ler)** ve **siberetiğin** ivmesidir, yani herhangi bir amaç için dijitalliğin anlamlılığının farklı bir şekilde algılanmasına yol açabilecek diğer kavramlardır (Köhler, 2021). İşaret dili, Braille alfabesi, altyapı kullanma, görüntü açıklamaları oluşturma ve Web İçeriği Erişilebilirlik yönergelerinde belirtildiği gibi diğer medya bilgisi eksikliği nedeniyle iletişim yetkinliği yoktur.

Dickel ve Franzen'in (2015) **dijital içermeye** sosyolojik yaklaşımı, son on yıllardaki dijital değişimin, dijital medya içinde ve aracılığıyla dijital katılım ve etkileşimler için yeni fırsatlara yol açtığı vurgulamaktadır. Dijital kullanımın artmasını, toplumun bilim dünyasına bile katılmaya dahil edilmesinin bir işareti olarak görüyorlar. Toplumdaki gelişmeleri paylaşmak ve hakkında yorum yapmak için yeni olanaklar var. Franzen ve Dickel burada "bilimin demokratikleşmesi"ne atıfta bulunur. Bu tanımın temeli Dirk Baecker'in (2016) Luhmann'ın çağ değişikliği teorisini **dijitalleşmenin** bağlamına ve süreçlerine uygulamasıdır. Buradaki fikir, dijitalleşmenin sosyal oluşumları değiştirme potansiyeline sahip olmasıdır. Bu, dijitalleşmenin yalnızca yeni katılım olanaklarını ifade etmekle kalmayıp, aynı zamanda toplumu değiştirdiği ve sosyal ilişkileri ve dolayısıyla dinamikleri ve kapsayıcılık anlayışını yeniden yapılandığı anlamına gelir (Dickel & Franzen, 2015).

Lea Schulz'un (2020) dijital içerme fenomeni, dijitallik ve kapsayıcılık hakkında bütünleştirici ve bütünsel bir şekilde düşünme girişimi olan yeni konsepti "Çıkarma"da (Diclusion) yakalanır. Bu terim, **içerme** merceğinden görülen dijital medyanın ele alınması ve kullanılması anlamına gelir. Bütünleşik bir kavram olarak düşünüldüğünden, her iki olgu (dijital ve içerme) karşılıklı olarak birbirini etkiler ve birbirinden yararlanabilir. Schulz bu kelimeyi eğitim sektörü bağlamında kullanır, ancak diğer sosyal alanlarda ve aşağıdaki gibi farklı sosyal fenomenler ve süreçlerle ilgili olarak da uygulanabilir; ırk, cinsiyet, etnik köken, çok dillilik, göç, cinsel yönelim, zihinsel, duyuşal veya fiziksel engeller, aile, din, dünya yapımı, kültür, yaş, sosyal sınıf ve diğerleri (Schulz, 2020).

Çeşitlilik terimi, çeşitlilik, farklılık veya heterojenlik anlamına gelir. Bu, cinsiyet, cinsel kimlik, yaş, dünya görüşü, sosyal ve etnik köken, sağlık ve çok daha fazlası gibi çeşitli boyutları içerir. Kapsayıcılık bu kavramı ele alır ve yaşamın, işin ve öğrenmenin tüm sosyal alanlarında çok yönlü ve temalar arası bir şekilde aydınlatılır. Dijital kullanımın yeni olanakları sayesinde, aktivizm gibi yaklaşımlar çevrimdışı dünyadan çevrimiçi dünyaya aktarılabilir, bu da daha sonra dijital aktivizm olarak adlandırılır (Engellileri temsil eden kuruluşların ve bireylerin lobiciliğini kabul etmek için engelli hakları hareketi, örneğin; "biz olmadan olmaz"). Siyasi çatışma sanal alana aktarılabilir. Siyasi boyutla birlikte, dijital içermenin bir insan hakkı olarak kabul edilip edilmemesi gerektiği sorusu ortaya çıkıyor (Flavo, 2017). İnternet aracılığıyla fikirleri, ideolojileri ve hikayeleri tüm dünyaya yaymak mümkündür. Özellikle dijital medya ile büyüyen gençler için **dijital hikaye anlatımı/anlatı** kavramlarıyla yakalanan hikayeleri, deneyimleri ve istekleri, süreçleri ve uygulamaları paylaşma ortamıdır (Doğan, 2021).

Dijital medya kullanımına eşlik eden sayısız avantajın yanı sıra, dışlamanın da yönleri vardır. Diğer birçok alanda olduğu gibi, dünya genelinde değişen bir **dijital queer boşluğunun** yanı sıra **dijital bir cinsiyet boşluğu** da vardır (Mobile Gender Gap Report, 2020). Diğer bir yönü ise **dijital çağ farkıdır**. Dijitalleşme, araştırmaların gösterdiği gibi, çeşitli nedenlerle dijital medyayı daha az kullanma eğiliminde olan 65 yaş üstü insanlar için sosyal eşitsizliğe yol açabilir (Schumacher Dimech & Misoch, 2017) ve bu daha az belirgin bir dijital okuryazarlık sağlar (Jones & Hafner, 2021; Falloon, 2020). Bu boşluklar, dijital medyaya erişim ve kullanımla ilgili eşitsizliği tanımlayan dijital bölünme terimi altında özetlenebilir (Hartung-Ziehlke, 2020).

Bugün varlıklı ülkelerde (ve ötesinde) internete ve dijital cihazlara erişim yaygındır. Ancak, herkesin kişisel bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve Wi-Fi cihazları gibi internet erişimi gibi gerekli "dijital altyapıyı" satın alması mümkün olmadığından, dijital içerme sosyoekonomik faktörlerle de ilgilidir. Bu bağlamda önemli olan ikinci bir nokta ise eğitimle ilgili olup "**dijital okuryazarlık**" olarak adlandırılmaktadır (Jones & Hafner, 2021), (Falloon, 2020). Birçok uygulama ve web sitesi, her kullanıcının bazen karmaşık gereksinimleri karşılayabileceğini varsayar. Bu nedenle, ihtiyaç duyulan altyapının yanı sıra, kullanıcıların belirli dijital becerilere sahip olmaları gerekmektedir (Garmendia & Karrera, 2019). Burada birbiriyle ilişkili iki önemli terim vardır: dijital yerli ve dijital saf. İnsanların dijital medyayı eleştirel, yaratıcı ve çeşitli bir şekilde ne ölçüde ve ne şekilde kullanabileceğini anlatıyorlar (Ganguin & Meister, 2013). Aslında, kapsayıcı uygulamalara hizmet eden iletişim teknikleri olduğu daha önce ele alınmıştı (Frindte ve diğerleri). Son zamanlarda, pandemiden hemen önce ve pandemi içinde, yeterliliklerin geliştirilmesine yönelik uygun beceri setleri ve programları sağlama yönü, Avrupa (DIGCOMP, 2022) ve hatta küresel standardizasyon (UNESCO OER, 2022; BM SDG'leri, 2022) ile uluslararası düzeyde birleştirici yaklaşımlara yol açmaktadır.

Sosyal dışlanma, dijital dışlanma ile ilişkilidir, çünkü dijital bir içerme/dışlama alanı olarak anlamaya çalışırken dil kategorisi de dikkate alınmalıdır. Özellikle etnik azınlıklar için, ana dillerinde (Romani gibi) nadiren web siteleri bulunduğu ve tercüme imkanı bulunmadığından internette gezinmek zordur (Garmendia & Karrera, 2019).

Sözde dijital dönüşüm, toplumun her alanına ulaşıyor. Bunlar arasında, öğrenme ve diğer katılım biçimleri dahil olmak üzere bilgiye erişim koşulları, dünya çapındaki teknolojik koşullardan etkilenir. Sadece Avrupa'da değil, eğitimciler de dijital medyayı öğretmen eğitiminde ve herhangi bir eğitim kurumunda yoğun bir şekilde kullanma veya kullanımına izin verme ve destekleme zorluğuyla karşı karşıyadır. BYOD (bring your own device/kendi cihazını getir) veya OER (open educational resources/açık eğitim kaynakları) gibi en yeni medya kavramları, nispeten kapsamlı geliştirme dinamiklerinin yalnızca bazı yönlerini temsil etmektedir. Endüstrinin kendisi, potansiyel olarak kapsayıcı uygulamalarda geniş bir ivme gerektiren 4.0 metaforu ve ilgili yeni üretim teknolojileri bağlamında daha fazla dinamikleri tetikler (Köhler & Marquet, 2017).

Kaynakça

- Baecker, D. (2016). Wie verändert die Digitalisierung unser Denken und unseren Umgang mit der Welt? In R. Gläß & B. Leukert, *Handel 4.0: Die Digitalisierung des Handels – Strategien, Technologien, Transformation*: 3-24. Berlin: Springer Gabler.
- Dickel, S. & Franzen, M. (2015). Digital Inclusion: The Social Implications of Open Science. *Zeitschrift für Soziologie*: 330-347.
- Dogan, B. (2021). *University of Houston: Digital Storytelling*. <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27>, 30.05.2023.
- European Commission (30.03.2022). *DigComp*. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en, 01.02.2023.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Education Technology Research Development*: 2449–2472.
- Flavo, F. A. (2017). *Performing digital activism*. New York: Routledge.
- Frintde, W. & Köhler, T. (1999). *Kommunikation im Internet*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Ganguin, S. & Meister, D. (2013). Digital native oder digital naiv? – Medienpädagogik der Generationen. München: kopaed.
- Garmendia, M. & Karrera, I. (2019). ICT Use and Digital Inclusion among Roma/Gitano Adolescents. *Media and Communication*: 22-31.
- Goering S. (2015). Rethinking disability: the social model of disability and chronic disease. *Current reviews in musculoskeletal medicine*, 8(2): 134-138.
- GSMA (2020). *Connected Women: The Mobile Gender Gap Report 2020*. <https://www.gsma.com/mobilefordevelopment/wp-content/uploads/2020/05/GSMA-The-Mobile-Gender-Gap-Report-2020.pdf>, 01.02.2023.
- Hartung-Ziehlke, J. (2020). *Inklusion durch digitale Medien in der beruflichen Bildung*. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Jochim, V. (2021). Inklusion durch digitale Medien? *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*: 118-133.
- Jones, R. H. & Hafner, C. A. (2021). *Understanding Digital Literacies: A practical Introduction*. London, New York: Routledge.
- Köhler, T. (2021). Didactic modeling of a digital instrument for the perception, construction and evaluation of ethical perspectives in AI systems. *Proceedings of the 8th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments*: 172-177.
- Marquet, P. & Köhler, T. (2017). The empowerment of users: rethinking educational practice online. In F.M. Dobrick, J. Fischer & L.M. Hagen, *Research Ethics in the Digital Age. Ethics for the Social Sciences and Humanities in Times of Mediatization and Digitization*: 70-84. Berlin: Springer Verlag.
- Norris, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Robinson, L. Cotten, S. R., Ono, H., Quan-Haase, A., Mesch, G., Chen, W., Schulz, J., Hale, T. M. & Stern, M. J. (2015). Digital inequalities and why they matter. *Information, Communication & Society*: 569-582.
- Schulz, L. (2020). *Diklusion*. <https://leaschulz.com/>, 01.02.2023.
- Schumacher Dimech, A. & Misoch, S. (2017). *Nutzung von digitalen Dienstleistungen bei Menschen 65+*. St. Gallen: FHS St. Gallen.
- UNESCO OER (30.03.2022). *UNESCO-Empfehlung zu Open Educational Resources (OER)*. <https://www.unesco.at/bildung/bildung-2030/artikel/article/unesco-empfehlung-zu-open-educational-resources-oer>, 01.02.2023.
- UNICEF (30.03.2022). *Sustainable Development Goals*. https://unicef.at/kinderrechte-oesterreich/sustainable-development-goals?gclid=Cj0KCQjw_4SBhCgARIsAAlegrVTpnWwG3gvvniCnHZNpgxH_taZ6WuHut4B_O2Xme_029BLhSAhoo8aArwgEALw_wcB, 01.02.2023.
- 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: Publications Office of the European Union.
-

✘ İçerme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Günümüz toplumunda insanlar genellikle toplumsal normlara bakmadıkları veya onlara göre davranmadıkları için ayrımcılığa uğruyor. "Norm"a uymayan her şey (çok) farklı olarak görülür ve çoğu zaman olumsuz niteliklerle ilişkilendirilir. Paniagua buna "Normal çocuk efsanesi" diyor (Paniagua, 2017). Çocukların nasıl hareket etmesive davranması gerektiğinin tek bir doğru yolu olduğunu ima eder. Bu genellekle, bazı öğrencilerin başka bir ana dili konuştukları için yaşayabileceği dil sorunlarıyla kendini gösteren yanlış anlamalara yol açar. Bazı öğretmenler bunu bir öğrenme problemi olarak görmekte ve öğrencileri "tembel" olarak algılayıp etiketlemektedir. Paniagua, bu dil bağlamını ve LCSD kısaltması ile içermeyi ifade eder. (Dilsel, kültürel ve sosyoekonomik açıdan çeşitlidir.) Bunu yalnızca engellileri değil, aynı zamanda etnik azınlık gruplarından (ana dili ikamet edilen ülkede konuşulan dilden farklı olan) insanları ve düşük gelirli haneleri ifade etmek için kullanıyor. Makalesinde, insanların çeşitliliğe nasıl tepki verdiklerine, genellikle habitusları aracılığıyla aracılık edildiğini öne sürüyor (Paniagua, 2017).

Lang-Wojtasik ve Schieferdecker, atfedilen veya resmi bir statüden bağımsız olarak topluma katılma hakkı olarak tanımladıkları için geniş bir içerme tanımı kullanırlar. Bu tanım içinde herkes hayatta ilerlemek için ihtiyaç duyduğu yardımı almalıdır. Önemli olan bireyin topluma uyum sağlaması değil, toplumun bireye uyum sağlamasıdır. Burada içerme, bireysel koşullardan bağımsız olarak toplumun her alanına sınırsız katılımı ifade eder (Lang-Wojtasik & Schieferdecker, 2016: 78-80).

Naraian bunun ötesine geçiyor ve içermeyi herkesin aynı çıktığı elde edebileceği bir çerçeve yaratma girişimi olarak tanımlıyor. Bu tanımda aynı sonuca varmak, aynı eğitimi almamak odak noktasıdır. Buradaki temel nokta, çeşitli müfredatlar ve diğer eğitim yapıları aracılığıyla sağlanması gereken tüm öğrencilerin katılımıdır. Öğrencilerin farklı sosyo-kültürel geçmişleri bu şekilde ele alınır (ırk, cinsiyet, etnik köken, engellilik, çok dillilik, göç, cinsellik, aile, din, dünya kurma ve yaş.) (Naraian, 2011).

Saalfrank ve Zierer, içermeyi daha geniş anlamda eğitim ve bilgiye katılım olarak da tanımlamaktadır. İçerme görülebileceği üç yolu vurgularlar: Genel olarak rol teorisi, ayrıca iletişim teorisi ve özel olarak ağ teorisi. Burada çeşitlilik ve heterojenlik, içermeyi anlamak ve tanımlamak için iki ek önemli kavram olarak görülmektedir (Saalfrank ve Zierer, 2017).

Dijital içermeyi tanımlamanın bir başka olasılığı, onu dışlama, ayırma, entegrasyon ve asimilasyon gibi diğer terimlerden kavramsal olarak ayırmaktır.

İçerme, sınır ve sınır çalışmasında da anlaşılabilir. Kapsayıcı düşünmek, içerme hakkında göreceli ve ilişkiyel bir şekilde düşünmek anlamına gelir, çünkü içerme her zaman dışlama biçimlerini ima eder ve bunlar tarafından oluşturulur. Bu, bir ayırmanın izlendiği ve içerisi ile dışarı arasında bir sınırın çizildiği her durumu karakterize eder. Bu sınırlar eleştirel olarak analiz edilebilir ve edilmelidir. (Nguyen, 2015)

İçerme medya, siyasi alan gibi farklı toplumsal alanlarda ve tabii ki eğitim bağlamında çok belirgin bir şekilde müzakere edilmektedir; küresel, ulusal ve yerel gibi farklı ölçeklerde iktidar konusu, içerme söylemleri ve pratikleri içinde önemli bir yere sahiptir. Gücün ve yönetimin araştırılmasında, (dijital) içermenin bir insan hakkı olup olmadığı sorusu da gündeme getiriliyor. (Nguyen, 2015)

Nguyen'e (2015) göre, içerme ve dışlanma konusundaki tartışma, topluma dahil edilmeyi çerçeveleme, düzenleme ve meşrulaştırmanın yasal ve normatif koordinatlarının temeli olduğu için hükümet politikaları tarafından güçlü bir şekilde yapılandırılmıştır.

Buradaki sorun, normlar ve yasalar çerçevesinde, özellikle etkilenen bireylerin ve toplulukların seslerinin dikkate alınmamasıdır. Bu soruna bir yanıt, Naraian'ın vurguladığı gibi, kapsayıcı topluluklara katılımı sağlamak için bir araç olarak "ses"e yapılan atıftır. İnsanların seslerini yükseltmelerine ve istedikleri ve ihtiyaç duydukları şeyler hakkında konuşmalarına izin verilirse, bu şekilde topluma artan katılım açıklanabilir ve geliştirilebilir. Ancak buradaki şart, seslerin gerçekten duyulmasıdır (Naraian, 2011). "Ses" kavramıyla çalışan bir diğer araştırma örneği, Birleşik Krallık'ta GRT topluluğunun ayrımcılığını azaltmayı amaçlayan iki projedir (Çingene, Roman ve Gezgin). Burada ses kavramı, çocukların dersleri tasarlamaya nasıl katkıda bulunabileceğini göstermek için de kullanılmaktadır (Brook Lapping Productions, 2006).

Kaynakça

- Brook Lapping Productions (Regisseur). (2006). *Inclusion* [Film].
- Lang-Wojtasik, G. & Schieferdecker, R. (2016). Von der Inklusion zur Heterogenität und wieder zurück. Grundlegende Begriffe und Zusammenhänge mit schultheoretischem Anspruch. In G. Lang-Wojtasik, K. Kansteiner & J. Stratmann, *Gemeinschaftsschule als pädagogische und gesellschaftliche Herausforderung*. Münster: Waxmann.
- Naraian, S. (2011). Pedagogic Voicing: The Struggle for Participation in an Inclusive Classroom. *Anthropology & Education Quarterly*: 245-262.
- Nguyen, X. T. (2015). *The journey to inclusion*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Paniagua, A. (2017). The Intersection of Cultural Diversity and Special Education in Catalonia: The Subtle Production of Exclusion through Classroom Routines. *Anthropology & Education Quarterly*: 141-158.
- Saalfrank, W.-T. & Zierer, K. (2017). *Inklusion*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.

Dijitalleşme

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijitalleşme, çağdaş toplumun ana itici güçlerinden biridir ve toplumun sürdürülebilir kalkınmasının kilit unsurlarından biri olarak kabul edilebilir (Jovanović, Dlačić, 2018).

Dijitalleşme kavramının ne anlama geldiğini açıklamadan önce, dijitalleşmenin önemini ve adımlarını anlamak, tartışmak ve bu olguları doğru bir şekilde gözlemlemek için başka bir terim ile anlamını birbirinden ayırmak önemlidir. Bu, mevcut analog kayıtların dijital belgelere dönüştürüldüğü bir süreç olan sayısallaştırma kavramıdır. Veriler bu işlem tarafından değiştirilmez, sadece dijital formatta kodlanır. Dijitalleşme, dijitalleşme sürecinin ilk adımı olacaktır.

Günümüz dünyası, hayatımızın her alanına hâkim olan dijitalleşme süreci ile birlikte dördüncü sanayi devrimine büyük bir adım atmıştır. Dijitalleşme sürecinin farklı tanımları şu şekilde özetlenebilir: Dijitalleşme, çeşitli içeriklerin, metinlerin, fotoğrafların, seslerin, filmlerin ve videoların analogdan dijital dönüşüğü bir süreç olarak tanımlanır; ikili koda dönüştürülür. Bu şekilde tüm veriler işlenebilir, kaydedilebilir ve iletilebilir. Çoğu tanım, dijitalleşmenin herkesin dahil olabileceği kapsayıcı ortamlar yaratmaya yardımcı olduğu, daha açık iletişime olanak sağladığı ve bilgi yaratma ve bilgi alışverişi sürecini hızlandırdığı konusunda hemfikirdir (Martinoli, 2019).

Okul öncesinden üniversite eğitimine kadar bugün eğitim gören nesiller için dijitalleşme yeni bir teknoloji değil, daha çok doğal bir ortam ve günlük yaşamın bir parçasıdır. Bu nesiller için analog dünya ve çevrimdışı yaşam düşünülemez. Aynı zamanda, günümüz dünyası kısmen dijitalleşmiştir, çünkü nüfusun hala dijital dünyadan dışlanan (bkz. Dijital Bölünme) kesimleri olduğu kadar dijitalleşme sürecine direnenler de bulunmaktadır. Dolayısıyla hibrit bir dijital zamanda yaşadığımızı söylemek daha doğru olacaktır.

2018'de Avrupa Komisyonu, eğitimde dijitalleşmenin zorluklarını yansıtan bir Dijital Eğitim Planı yayınladı (çoğu üye ülke ve hatta yerel yetkililerin yaptığı gibi). Bu belgede eğitim, tüm üye ülkelerde büyümenin, gelişmenin ve kapsayıcılığın temeli olarak kabul edilmiş ve dijitalleşmenin beraberinde getirdiği tüm zorlukları da göz önünde bulundurarak planın önerilerine mümkün olduğunca bağlı kalmak tüm katılımcıların görevi haline gelmiştir. (örneğin, Dijital Bölünme, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği). Başarılı uygulamayı sağlamak için önerilen belge, üç öncelikli önlemin altını çizmektedir: 1) Öğrenme ve öğretmede dijital teknolojinin kullanımının iyileştirilmesi, 2) Dijital yeterliliklerin ve becerilerin geliştirilmesi, 3) Daha iyi veri analizleri ve daha iyi tahminlerle eğitimin iyileştirilmesi.

Eğitimde dijitalleşme, özellikle özel ihtiyaçları olan öğrenciler için öğrenme materyallerine adil erişim ile daha kapsayıcı bir ortama katkıda bulunuyor. Daha fazla sayıda kullanıcıya sunulan dijital teknoloji geliştirilerek (örneğin, fiyatların düşmesi nedeniyle dizüstü bilgisayarlar daha uygun fiyatlı hale geldi) ve öğretmenlerin becerilerinin gelişmesiyle artan sayıda kullanıcı için daha iyi koşullar oluşturulmaktadır. Aynı zamanda dijital uygulamalar aracılığıyla eğitim içeriği ve öğretmen-öğrenci bağlantıları nedeniyle öğrenciler ve öğretmenler arasındaki eşitsizliği artırabilir (Tonković, Pogrančić, Vrsalović, 2020). Öte yandan öğretimde teknolojinin kullanımı öğrenciler için ek ilgi, eğlence ve dinamikler yaratır. Dijital teknoloji kullanımı sırasında öğrencilerin daha motive oldukları ve içerik için daha bağımsız araştırma yaptıkları gözlemlenmektedir (Gjud, Popčević, 2020). Biz ilerledikçe yeni dijital bölünme türleri ortaya çıkıyor ve büyük bir zorluk haline geliyor (Kim, Yi, Hong, 2021).

Covid-19 Pandemisi sırasında öğretimde dijitalleşmenin yoğun gelişimi açıkça gösterilmiştir. Ancak dijitalleşme sürecinin hızlanmasının potansiyel olarak eşitsizliğin azaltılmasına nasıl katkıda bulunduğuna veya daha fazla katılımcının dahil olmasının nasıl sağlanacağına ve dijital kaynaklardan nasıl faydalanacağına dair yeterli bir açıklamamız hala yoktur. Dijital teknoloji öğretimde oldukça yardımcı olmasına rağmen, öğrenmeyi ve belirli materyallere erişmeyi kolaylaştırmak için kullanılmalıdır. Ancak öğrenciler ve öğretmenler arasındaki yerinde etkileşimin yerini almamalıdır. Pandemi bağlamında öğrenme materyalleri dijital ortamda hazırlandı. Artık, öğrenme materyallerini bu şekilde aktarmanın, öğretim sürecinde daha yaratıcı, daha yenilikçi ve daha esnek bir modu mümkün kıldığı giderek daha belirgin hale geliyor. Dijital materyaller yeni öğretim yöntemlerinin ve öğrenmenin uygulanmasını sağlamakta ve ayrıca sınıfların hazırlanması ve yapılandırılması sürecinde öğretmenlere esneklik sağlamaktadır. Pandemi dijitalleşmeyi hızlandırdı ve hibrit öğretim, dijital çağın yeni zorluklarına cevap verebilecek hazır bir sisteme sahip olmanın gerekli olduğunu gösterdi.

Kaynakça

- Gjud, M. & Popčević, I. (2020). Digitalizacija nastave u školskom obrazovanju. *Polytechnic and design*. 8 (3): 154-162.
- Kim, H. J.; Yi, P. & Hong, J. I. (2021). Are schools digitally inclusive for all? Profiles of school digital inclusion using PISA 2018. *Computers and education*.
- Jovanović, M. & Dlačić, J. (2018). Digitalizacija i održivi razvoj društva – Mjere i implikacije, *Zbornik radova Ekonomskog fakulteta u Rijeci: časopis za ekonomsku teoriju i praksu*. 36 (2): 905-928.
- Martinoli, A. (2019). „Ususret izazovima obrazovanja za medije i kulturu 21. stoljeća: Nova znanja i vještine za digitalno, interaktivno i participativno okruženje.“ *Medij. Istraž.*, 25(2): 5-28.
- Tonković, A.; Pogrančić, L. & Vrsalović, P. (2020). Djelovanje pandemije Covid-19 na obrazovanje diljem svijeta, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti. Foo2rama*, 4 (4): 121-134.

🌐 Eğitimde Siberetik

Yazarlar: Robert Kleemann, Thomas Köhler

“Dijital öğrenme teorisinin” (Köhler, 2021) temel fikri, eğitim ortamlarındaki etkileşimin hem gerçek kişilerle hem de onların dijital temsilleriyle verilere dayalı olarak gerçekleşmesidir. Ayrıca, dijital öğrenme teorisinin ve temel olarak verilere odaklanmasının hem öğrencileri hem de öğretmenleri nasıl kapsadığı ile de ilgilidir. Teori, dijitalleştirmenin ilk seviyesinde eğitimdeki aktörlerin, yani öğretmenlerin ve öğrencilerin veri tabanlı temsillerinin olacağını öne sürüyor. İkinci düzeyde; yalnızca hem öğrenen hem de öğretmenin verileri etkileşime girer, yani gerçek hayatta fiziksel farkındalık yoktur. Son olarak, bazı durumlarda, fiziksel konfigürasyonların (makinelere) bile öğrenci veya öğretmenle veya birbirleriyle etkileşime girdiği üçüncü bir seviye ortaya çıkabilir. Her durumda, bir insan veya bilgisayar tabanlı bir makine olarak bir robot olsa bile veriler etkileşimin kaynağıdır.

Bir çeşit Dijital Öğrenci	Tanım	Bir çeşit Dijital Öğretmen	Tanım	Temsil
Çevrimiçi Öğrenci I	Gerçek öğrenci eşzamanlı çevrimiçi	tele-öğretmen / çevrimiçi öğretmen (senkron)	'gerçek' öğretmen ama çevrimiçi	Fiziksel kişi
Çevrimiçi Öğrenci II	etkileşim kurulacak öğrencilerin medya temsili (belki de asenkron olarak)	etkileşim kurulacak öğretmenin/öğretmenin medya temsili (belki de eşzamansız olarak)	eş 2 eş	Fiziksel kişi aracılı kişi
Sanal Öğrenci	etkileşim kurulacak öğrenci verileri	sanal öğretmen	avatar veya yapay zeka	kişinin veri temsili
Öğrenen Robot	öğrenme makine	öğretim robotu	makine öğretimi	Fiziksel motor

İnsanlar ve bilgisayarlar arasındaki bu çok yönlü ilişki dikkate alındığında, bir dizi psikolojik, toplumsal ve etik yön herhangi bir uygulama ile oldukça alakalı hale gelir. Siberetik, bilgisayarlarla ilgili kullanıcı davranışını ve bilgisayarların ne yapmaya programlandığını ve bunun bireyleri ve toplumu nasıl etkilediğini kapsayan etik üzerine felsefi bir çalışmadır (Tavani vd., 2013; Marquet & Köhler, 2017). Eğitimde dijital olarak işlenmiş algı, inşa ve değerlendirmenin herhangi bir didaktik modellemesi, özellikle Yapay Zekanın (AI) uygulanması söz konusu olduğunda, etik

perspektifleri dikkate almak zorundadır. Günümüzde herhangi bir eğitim teknolojisi (ed tech) sisteminde etik oldukça alakalı olarak kabul edilmektedir. Bu yönelim, sosyo-teknik düzenlemelerin etik, antropolojik, yasal (daha az ölçüde) ve sosyal yönlerine odaklanabilir. Sonuç olarak, eğitimciler kapsamlı (medya-) didaktik uzmanlıkla hazırlanmalıdır. İdeal olarak, herhangi bir eğitim beklentisi (medya-) didaktik bir model üzerine inşa edilmelidir. Ayrıca, karmaşık BT ortamlarının etik, yasal ve sosyal açıdan duyarlı ve sorumlu bir şekilde geliştirilmesi için temel bir yaklaşım olarak genel bir yönelimin izlenmesi önerilir. Örneğin, öğretmenlerin veya diğer eğitimcilerin çıkarlarını iyi bir şekilde karşıladığı için PAPA Modeli (Ng, 2020) ilkeleri uygulanabilir:

- **Gizlilik:** Bir kişi hakkında belirli bilgileri saklama veya yayınlama hakkı.
- **Doğruluk:** Bu, bir bilginin bütünlüğü ve doğruluğu ile ilgilidir.
- **Mülkiyet:** Bu boyut, mülkiyet haklarının yanı sıra bir bilgi parçasının sahipliğini de içerir.
- **Erişilebilirlik:** Bir kişinin veya şirketin bilgi edinme olasılığı anlamına gelir.

PAPA modeli, ergenlerin siber eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için değiştirildi.

10-19 yaş aralığından itibaren bu yaş grubu kendi kimliğini bulmaya çalışmaktadır. Özellikle çevrimiçi dünyada riskli davranışlarla ilişkilendirilirler. Onları zarardan korumak için siber etik konusunda kendi eğitimlerine ihtiyaçları vardır.

Teknik olarak, bu tür yansımalar herhangi bir dijital araçta özetlenebilir ve eğitimciler ve öğrenciler için kolayca erişilebilir hale gelebilir. Bu, medya tasarımının ve medya uygulamasının (medya-) didaktik modellemeden türetilmesi gereken bir multimedya, etkileşimli web uygulamasının herhangi bir yönünü içerebilir (Köhler, 2021). Ardından, ilk olarak dijital didaktikteki son trendlere ve ikinci olarak da ilgili konunun dijital öğrenme için anlamına odaklanarak medya didaktik çerçeveleme seçenekleri geliştirilebilir.

Siber etik bir yaklaşım için uygulamalı bir vitrin olması gerektiğinden pratik bir uygulama ziyaret edilebilir. Örneğin, bu, kullanımı kolay bir araç sunan Complex Ethics projesi tarafından geliştirilmiştir¹ Örneğin bu aracı kullanarak, yapay zeka ile ilgili etik konular, eğitim teknolojisi tabanlı dünyalarda eğitim uygulamalarının inşası, algılanması ve değerlendirilmesi için anlamlarında modellenilebilir ve anlaşılabilir.

Kaynakça

- Köhler, T. (2021). Didactic modeling of a digital instrument for the perception, construction and evaluation of ethical perspectives in AI systems. 8th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments.
- Marquet, P. & Köhler, T. (2017). The empowerment of users: rethinking educational practice online. In F.M. Dobrick, J. Fischer & L. M. Hagen (Hrsg.), Research Ethics in the Digital Age. Ethics for the Social Sciences and Humanities in Times of Mediatization and Digitization: 70-84. Berlin: Springer Verlag.
- Ng, W. S. (2020). A self-assessment approach to Adolescents' Cyberethics Education. Journal of Information Technology Education Research: 555-570.
- Tavani, H. T. (2013). Cyberethics. In A.L. Runehov & Oviedo, L. (Hrsg.), Encyclopedia of Sciences and Religions: 565-570. Dordrecht: Springer Netherlands.
-

❖ Dijital Bölünme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Günümüzde insanlar günlük hayatın birçok alanında dijital dünya ile uğraşmak zorunda kalmaktadır. Sağlık, okul, bankalar, hükümet ve kütüphaneler gibi alanlar BİT'i (bilgi ve iletişim teknolojisi) kullanıyor ve bu da vatandaşların ilgili hizmetleri kullanması için gerekli bir araç haline geliyor. Bunu yapabilmek için, örneğin internet taramasını, e-postaları, blogları veya sosyal ağları nasıl kullanacaklarını ve bunlara nasıl erişeceklerini bilmeleri gerekir. Hatta birçok şirket, BİT bilgisini yeni bir iş edinmenin ön koşulu haline getiren çeşitli BİT biçimlerini kullanıyor. Ancak herkes bu bilgiye sahip değildir. Dijital Bölünme veya dijital boşluk bu şekilde ortaya çıkar. (Cruz-Jesus, Vicente, Bacao, Oliveira, 2015: 73)

Dijital Bölünme şu şekilde tanımlanabilir:

"...hem BİT'e erişim fırsatları hem de çok çeşitli faaliyetler için internet kullanımları bakımından farklı sosyo-ekonomik düzeylerdeki bireyler, haneler, işletmeler ve coğrafi alanlar arasındaki uçurum."

(Cruz-Jesus, Vicente, Bacao ve Oliveira, 2015: 72)

Bu tanımla yazarlar, dijital uçurumu tartışırken akılda tutulması gereken sadece bireyler arasında değil, ülkeler arasında da dijital eşitsizlik olduğunu iddia etmektedirler. Başka bir tanım NTIA'dan (ABD Ticaret Bakanlığı'nın Ulusal Telekomünikasyon ve Bilgi İdaresi) gelir ve dijital bölünmeyi şöyle tanımlar:

"...yeni teknolojilere erişimi olanlar ve olmayanlar arasındaki ayrım".

(Cruz-Jesus, Vicente, Bacao, Oliveira, 2015: 73)

Dijital Bölünmeyi tanımlamanın bir başka yolu, düşük sosyo-ekonomik statüye sahip insanların dijitalleşen dünyaya genellikle daha az katıldığını ve dolayısıyla bundan daha az yararlandığını vurgulamak olacaktır. Bu tanım içinde sosyo-ekonomik duruma özel bir odaklanma vardır. Sağlık hizmetini örnek olarak kullanan bazı akademisyenler, Dijital Bölünmeyi dijital sağlık kaynağına erişimde bir engel olarak görmektedir (Müller, Wachtler, Lampert, 2020).

Zillien (2009), Dijital Bölünme ile ilgili olarak sosyo-ekonomik duruma da odaklanmaktadır. Burada "bilgi-boşluk-hipotezi"ni dijitalleşme bağlamında anlatıyor. Daha iyi sosyo-ekonomik statüye sahip kişiler, bilgilerini genişletmek ve bilgi edinmek için dijital medyayı kullanırlar. Bu, düşük sosyo-ekonomik statüye sahip kişilerin dijital aracılığıyla bilgi edinmedikleri anlamına gelmez, ancak çoğu zaman bilginin karmaşıklığıyla baş etme yetkinliğinden yoksundurlar.

Bu durum dijital medya kullanımına ilişkin daha yüksek eşitsizliğe yol açmaktadır (Zillien, 2009: 70-72). Zillien ayrıca dijital bölünmeyi üç alana ayıran ve Pippa Norris tarafından sağlanan tanıma atıfta bulunuyor: küresel bölünme, sosyal bölünme ve demokratik bölünme. Küresel bölünme,

toplumlar arasındaki internet erişiminin farklılığını açıklıyor. Sosyal bölünme, bir toplumdaki bilgi zengini ve bilgi fakiri arasındaki uçurumu açıklar. Demokratik bölünme, dijital kaynakları kullananlar ile kullanmayanlar arasındaki farklarla ilgilidir (Zillien, 2009: 90-92). Bu, oldukça 'zengin' ülkelerdeki gelişmelerin veya araştırmaların teknolojik yenilikleri benimsemede belirli bir düzeyde tereddüt bulunduğu kültürleri açıklamaz (bkz. Fischer 2012).

Sayısal teknolojinin kullanımı "birinci düzey" veya "birinci düzey sayısal uçurum" ve "ikinci düzey" veya "ikinci düzey sayısal uçurum" olarak ikiye ayrılabilir. Birincisi, internetin genel kullanımı veya kullanım sıklığı açısından erişim boşluğunu ifade eder. İkincisi, internetve teknoloji ile ilgili kullanım, beceriler ve okuryazarlığı ifade eder (Friemel, 2016), (Cruz-Jesus, Vicente, Bacao & Oliveira, 2015). Müller, Wachtler ve Lampert (2020) de bu iki seviyeye atıfta bulunur, ancak üçüncü bir seviye daha ekleyerek bireysel sağlığı iyileştirmek için dijital teknolojinin kullanılmasındaki farklılıkları açıklarlar (Müller, Wachtler ve Lampert, 2020: 186).

Dijitalleşmenin amacı, herkesin dijital yollarla bilgi oluşturabilmesi, erişebilmesi, kullanabilmesi ve paylaşabilmesi anlamına gelmelidir. Yıllar boyunca yeni teknoloji anlayışı, bir bilgisayara sahip olmaktan internet erişimine ve geniş bant bağlantısı kullanmaya doğru evrildi. Bugün öncelikle çevrimiçi medyanın kullanımına atıfta bulunmaktadır (Cruz-Jesus, Vicente, Bacao, Oliveira, 2015).

Araştırmalar, dijitalleşmenin amacı konusunda Avrupa ülkeleri arasında bir boşluk olduğunu göstermiştir. Örneğin Romanya'da, nüfusun yalnızca %45'i düzenli olarak interneti kullanırken, Lüksemburg'da %93'ü düzenli kullanıcılarıdır. Bunun nedeni, diğerlerinin yanı sıra, gelir, yaş ve eğitim farklılıklarında görülebilen sosyo-ekonomik dengesizliktir. Eğitim, BİT kullanımı üzerinde muazzam bir etkiye sahiptir. Yüksek eğitime sahip kişiler, BİT'i profesyonel ve kişisel alanlarda daha fazla kullanma eğilimindedir ve ayrıca teknolojinin karmaşıklığıyla ilgili daha az sorun yaşama eğilimindedir (Cruz-Jesus, Vicente, Bacao, Oliveira, 2015: 72-73).

Eğitim durumunun yanında yaş grupları arasında da farklılık vardır. Eğitim durumu genç nesil için önemli bir faktörken, 65+ nesilden bahsederken başka bir etki ortaya çıkıyor. Bu ortamda, önceki iletişim araştırmalarının gösterdiği gibi, sosyal çevre bu neslin dijital olarak dahil edilmesi veya dışlanması üzerinde daha büyük bir etkiye sahiptir (Fulk vd., 1990). Bu bağlamda literatür de "gri bölünme"den (dijital yaş farkı) bahseder. Yaşlı insanlar, aileleri ve arkadaşları tarafından motive ediliyorlarsa dijital hizmetleri daha fazla kullanma eğilimindedir (Friemel, 2016: 313-314) ve bu durum sosyal sermaye etkisi olarak görülebilir. Bu yaş grubunda ekonomik sermayeden bile daha önemlidir. Friemel (2016), sosyal sermayenin sadece internet kullanımı üzerinde etkili olmadığını aynı zamanda bu konuda temel faktör olduğunu göstermiştir.

Kaynakça

- Cruz-Jesus, F., Vicente, M. R., Bacao, F. & Oliveira, T. (2015). The education-related digital divide: An analysis for the EU-28. *Computers in Human Behaviour*: 72-82.
- Fischer, H. (2012). Know Your Types! Konstruktion eines Bezugsrahmens zur Analyse der Adoption von E-Learning-Innovationen in der Hochschullehre. Dissertation, Uni Bergen.
- Friemel, T. (2016). The digital divide has grown old: Determinants of a digital divide among seniors. *new media & society*: 313-331.
- Fulk, J., Schmitz, J. & Steinfield, C. (1990): A social influence model of technology use. In: J. Fulk & C. Steinfield (Eds.): *Organizations and communication technology*. Newbury Park: SAGE.

Müller, A. C., Wachtler, B. & Lampert, T. (2020). Digital Divide-Soziale Unterschied in der Nutzung digitaler Gesundheitsangebote. *Bundesgesundheitsblatt*: 185-191.

Zillien, N. (2009). Digitale Ungleichheit: Neue Technologien und alte Ungleichheit in der Informations- und Wissensgesellschaft. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

🌐 Dijital Okuryazarlık

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Bir çocuğun birinci sınıfa kaydolmadan önce kazanması gereken tüm temel becerileri listelemek gerekirse çoğumuz şu cevabı vereceğiz: okuma ve yazma. Bu pek sorgulanmasa da günümüz Dijital Çağında dijital okuryazarlığın, bir yandan okuryazarlığa dayalı olarak, bu temel okuryazarlık becerilerine göre zaten öncelikli olduğu belirtilmelidir.

Dijital okuryazarlık kavramının tüm kapsamıyla açıklığa kavuşturulması önemlidir. Genel olarak, kelime işlem, elektronik tablolar ve fotoğraflar, e-posta, internet ve web tarayıcıları için yazılım araçlarıyla çalışmaktan, sunumlar oluşturan uygulamalara ve çevrimiçi iletişim kanallarına erişime kadar farklı iş becerilerini ima ettiğini ve içerdiğini söyleyebiliriz. Tabiki mevcut dijital içeriğe erişmemize veya kendimizinkini oluşturmamıza yardımcı olan diğer tüm pratik bilgilerin olduğunu da unutmamamız gerekir.

Son on yılda, bazen eşanlamlı olarak görünen ve kullanılan, birbirinin yerini alabilecek, daha doğrusu birbirini tamamlayabilecek çeşitli kavramlarla karşılaştık: bilgi okuryazarlığı, bilgisayar okuryazarlığı, kütüphane okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, ağ okuryazarlığı ve nihayet dijital okuryazarlık (bazı metinlerde dijital bilgi okuryazarlığı terimi kullanılmaktadır). BM Deklarasyonu'nun okuma yazma bilmemeyi azaltmayı amaçlayan 10 yıllık bir program başlattığı ve aynı zamanda ortaya çıkan yeni bilgi toplumu bağlamında okuryazarlık konusuna ilgiyi artırdığı 1990'dan bu yana çok şey değişti.

1990'larda "dijital okuryazarlık" terimi, bazı yazarlar tarafından hipermetinsel ve multimedya metinlerini okuma ve anlama yeteneği olarak anılmıştır. Bu bağlamda Lanham, terimi "multimedya okuryazarlığı" ile eşanlamlı olarak kullanır. Ona göre dijital çağda okuryazarlık, sunulan bilgiyi anlama yeteneği anlamına gelir ve bu anlamda dijital okuryazarlık, metnin yanı sıra görüntüleri, sesleri vb. deşifre etme becerisini içerir. Lanham için basılı ve dijital okuryazarlık arasındaki farklılığın farkında olmamız çok önemlidir (Bawden 2001: 246). Dijital okuryazarlık, bir kitap veya gazete okumak için oturduğumuzda yaptığımızdan farklı bir bilgiyi okuma ve anlama yolunu ifade eder. Basitçe söylemek gerekirse, çeşitli okuryazarlık türleri arasındaki fark, medyanın kendisine özgüdür.

En sık kullanılan tanım, bilgi okuryazarlığını, her zamankinden daha karmaşık bilgi ortamında gerçekleşen, geniş bir medya yelpazesi aracılığıyla mevcut bilgiyi etkili bir şekilde bulma, değerlendirme, aktarma ve genel olarak kullanma yeteneği olarak tanımlayan 1989 tarihli bir tanımdır. Tanım, içinde yer alan ve bilgi-iletişim teknolojileri aracılığıyla sağlanan hizmetlerin ve araçların başarılı bir şekilde kullanılması için bir ön koşul oluşturan bilgi ve dijital okuryazarlık kavramlarından daha geniştir (ALA, 1989'a göre Novkovic Cvetkovic, Stošić ve Belousova 2018: 1091)

Paul Glister, onu şu şekilde tanımlayan terimi popülerleştiren kişiydi; Bilgisayarlar aracılığıyla sunulduğu zaman, çok çeşitli kaynaklardan gelen birden çok biçimdeki bilgiyi anlama ve kullanma

yeteneği (Martin 2018: 18). Glister'e göre, dijital okuryazarlığın teknoloji değişikliklerine bağlı olmayan dört temel yetkinliği vardır: bilgi toplama, internet arama, hipermetinsel gezinme ve içerik değerlendirme (Bawden 2001: 248). Glister, dijital okuryazarlığı "temel bir yaşam becerisi", şu anda yaşadığımız Dijital Çağda hayatta kalmak için neredeyse "hayatta kalma becerisi" olarak tanımlayacak kadar ileri gider (Martin 2018: 18).

Dijital okuryazarlığın önemli bir unsuru, mevcut araçları kullanma becerisinin yanı sıra bu araçları kullanırken eleştirel olarak sorgulama becerisidir. Bu, onların güçlerinin yanı sıra bu araçları kullanmanın getirdiği tüm tehdit ve zayıflıkları tanımak ve kullanmak anlamına gelir (Lapat 2017: 50). İçeriğin teknik yeterliliğe karşı eleştirel bir şekilde anlaşılmasını ima eden ve dijital okuryazarlık hakkında konuşurken bunu temel bir beceri olarak öne çıkaran dijital okuryazarlığın bu bölümünü vurgulayan Glister'dir (Martin 2018: 18). Bu nedenle dijital okuryazarlığı bir yaşam becerisi olarak görmektedir. Güvenlik, dijital içeriğe erişmenin ve aramanın son derece önemli bir yönüdür ve belirli bir zamanda ihtiyaç duyduğumuz içeriği başarılı bir şekilde ayırmak için bu alanda eleştirel düşüncüyü geliştirmek gerekir. Sahte veya doğrulanmamış içerik bulmamız söz konusu olabileceğinden, güvenli bir şekilde arama yapmayı öğrenmek son derece önemlidir.

İçeriğe erişimin, daha basit işlenmesinin ve bilgilerin işlenmesinin etkinleştirilmesine veya kolaylaştırılmasına ek olarak, bir birey içeriği ararken, kullanırken ve paylaşırken her zaman etik bileşeni akılda tutmalıdır. Sosyal ağlara göz atmak, oyun oynamak veya diğer sosyal içerik kaynaklarını kullanmak, dijital okuryazarlığın sadece birkaç yönüdür. Dijital okuryazarlığın kendi dijital içeriğinizi oluşturmayı kapsadığı, web sayfalarının ise oluşturulabilecek olası içerik türlerinden sadece biri olduğu unutulmamalıdır. Bu bağlamda dijital okuryazarlık devam eden ve dinamik bir süreç olarak kabul edilir ve dijital okuryazarlık tek bir kişinin gereksinimlerine bağlıdır. Martin, büyük olasılıkla burada durumun ihtiyaçlarına bağlı olduğunu vurguluyor: "dijital okuryazarlık, dijital yeterlilik ile bağlantılı olduğundan, eğitim ve teknolojik alandaki hızlı değişikliklerle ilgili olarak içerik olarak değişen bir şeydir" (Martin 2018:20)

Okuryazarlığın nihayetinde göreceli bir kavram olduğunu söyleyebiliriz, çünkü geleneksel okuryazarlıkta olduğu gibi, medya okuryazarlığı ve dijital okuryazarlık Avusturya, Çek Cumhuriyeti, Arnavutluk veya Hırvatistan'da aynı değildir. Teknoloji bağlamında bilginin hızla değiştiği ve geliştiği bir zamanda yaşadığımız düşünülürse, yerleşik modellerin ve farklılıkların oluşumunu yavaşlatmak için aynı şekilde, hazır ve hızlı tepki vermemiz gerekiyor.

Kaynakça

- Bawden, D. (2001). „Progress in Documentation. Information and Digital Literacies: A Review of Concepts.“ *Journal of Documentation*. 57(2): 218-259.
- Lapat, G. (2017). Digitalna pismenost pripadnika romske etničke skupine. *Andragoški glasnik* 21(1-2): 49-57.
- Martin, A. (2018). Literacies for the Digital Age: preview of Part I. Digital Literacy for Learning. *Facet*: 3-25.
- Novković Cvetković B., Lazar S. & Belousova, A. (2018). „Media and Information Literacy – the Basis of Applying Digital Technologies in Teaching from the Discourse of Educational Needs of Teachers.“ *Croatian Journal of Education*. 20(4): 1089-1114.
-

✘ Dijital Kültür ve Kapsayıcı Eğitim Uygulaması

Yazar: Thomas Köhler

Dijital kültür, teknolojinin ve internetin insanlar veya gruplar olarak etkileşim şeklimizi nasıl şekillendirdiğini tanımlayan bir kavramdır. Her zaman kişinin çevresinden öğrenilen ortak ve kolektif bir olgudur. Odaklanmış kavramlara yol açan bir organizasyon veya dijital gerçeklik anlamına da gelebilir. Dijital kültür, mevcut toplum içinde davranma, düşünme ve iletişim kurma şeklimizdir (Gergen, 1991; Frindte & Geschke, 2019). Bu yorumda dijital kültür, her zaman çevremizde bulduğumuz dijital teknolojinin bir ürünüdür ve kendisi teknoloji kullanımımız yoluyla dönüşürülür.

Dijital kültür, bilgi teknolojisi, elektronik metin ve baskı, anlamsal web ve ağ bağlantılı bilgi toplumu felsefesine ilişkin kültürel ve sosyal bakış açılarını kapsamaktan ortaya çıkmıştır (Apollon ve Desrochers, 2014). Hofstede'ye (1984) göre kültür, "Bir grup insanın kendisini diğerinden ayırt ettiği insan zihninin programlanmasıdır". Bu arada, teknolojilerin ve uygulamaların yaygın dağılımı nedeniyle, günlük yaşam dijital kültürel pratik olarak görülebilir (Köhler, 2003). Bununla birlikte, bu tür bir uygulama yeni değildir ve dijital teknoloji ile sınırlı değildir (Bijker, Hughes & Pinch, 1987).

Ayrıca dijital kültür, teknolojik yeniliğin bir sonucudur ve bu yeniliklerin benimsenmesi yoluyla sosyal varlıklar için kültürel uygulamaların değişmesine yol açmıştır (Fischer, 2012). Dijital kültür hemen hemen her konuya uygulanabilir. Dolayısıyla sadece toplumsal değil, aynı zamanda kapsayıcı, epistemolojik bir anlama da sahiptir (Koschial, Köhler & Felden, 2021). İnsanlar arasındaki herhangi bir ilişkinin teknoloji ile ve teknoloji aracılığıyla bir ilişki içermesi beklenebilir (Kahnwald, 2013; Köhler, 2021).

Bu eğitim için ne anlama geliyor? Dijital teknolojinin bir kültürel uygulama aracı haline geldiğini düşünürsek, özellikle son korona pandemisi ışığında, eğitim alanında da geçerliliğini kabul etmeliyiz. Açıkça eğitim uygulamaları dijital medyanın dahil edilmesinden faydalanabilirdi. Bununla birlikte, yalnızca değişen (dinamik) bir eğitim kültürü kabul edilirse, örneğin evde veya öğretmenlerin desteği olmadan öğrenme gibi herhangi bir eğitim bağlamında erişilebilirliği ve heterojenliği destekleme açısından yenilikçi olarak kabul edilebilir.

Kapsayıcı eğitim uygulaması, her zaman bir eğitim yetkisine sahip olmadığından ve sosyal katılım için yenilikçi teklifler sunmaya teşvik edildiğinden, örgün eğitim, yani genel ve yüksek eğitim ile çelişebilir. Okulda ve üniversitede öğretim (herkesin erişebilmesi için) daha net bir şekilde yönlendirilmeli ve bir bireye çeşitli öğrenme becerilerine ve özelliklerine göre kişiselleştirilmelidir. Özellikle, dijital olarak desteklenen mikro öğrenme biçimleri sunulabilir. Buna ek olarak, öğrenme davranışına yönelik veri tabanına dayalı yaklaşımlar, çeşitli ve hepsinden önemlisi öğretim personeli için yeni yöntemler (Öğrenme analitiği ve özel eğitim gibi) sunulabilir (Köhler & Kahnwald, 2005).

Dijital teknolojilerin eğitim sistemi içinde uygulanmasının rutin işleri ortadan kaldırarak eğitimcilere önemli faydalar sağladığı ve ayrıca engelli çocukların görevlerini yerine getirmelerine yardımcı olabileceği ileri sürülmektedir (Akhmetova vd., 2020). Yine de böyle bir değişime izin vermek için, dijitalleşme ve yapay zeka kullanımında ustalaşılmalı ve bu da yeni öğretim kavramlarına yol açmalıdır (Köhler vd., 2019). Bu nedenle, bireyler için modülerleştirilmiş çevrimiçi tabanlı formatlara biraz dikkat gösterilmektedir. Bundan dolayı, öğretmenlerin daha fazla bireysel

gelişimi için modülerleştirilmiş çevrimiçi tabanlı formatlar, onları kapsayıcı eğitim uygulamalarına hazırlamak için dikkate alınmalıdır (Akhmetova vd., 2020; Açık Okul Kapıları Projesi, 2019).

Son dönemde yapılan araştırmalarda kullanıcı deneyimi ve kişiselleştirilmiş uyarlanabilir e-öğrenme sistemlerinin kullanılabilirlik değerlendirilmesiyle (Hariyanto, Triyono & Köhler, 2020) ve yaşlı yetişkinlerin dijital olarak dışlanmasına yanıt olarak akran gruplarının işleviyle ilgilenildi. (Barczik & Köhler, 2019). Bu şekilde dijital kültür alanı sistematik olarak ele alındı ve her zaman ele alınmıyor. Ayrıca, gelişmeler genellikle ya teknolojik fırsatlar ya da belirli bir durumun özel koşulları tarafından yönlendirilir. Yine de akıllı cihazların geniş dağılımı ve bunların yeni dijital asistanlar ve artırılmış teknolojilerle birleştirilmesiyle teknik eserler çok daha çeşitli, güçlü ve her yerde bulunur hale geldi (Moebert ve diğerleri, 2019). Yani çok geniş anlamda, her faaliyeti belirli bir süre içinde etkiliyor. İyi bir kapsayıcı potansiyele sahip dijital teknoloji her yerdedir (Zörner, Moebert & Lucke, 2017). Bu varsayımı akılda tutarak, kapsayıcı eğitim uygulaması, kapsayıcı uygulamalar için dijital teknolojileri uygulayan örgün ve sürekli eğitimdeki son yaklaşımların gözden geçirilmesini öneren bir kavram olarak hizmet edebilir. Sonuç olarak hem teorik değerlendirmenin hem de vaka temelli uygulamaların kapsayıcı bir dijital kültürün daha geniş bir görüntüsüne katkıda bulunarak, etkili önlemler ve işlevsiz yaklaşımlara ilişkin kanıtlar sağlaması beklenmektedir.

Kavramsal olarak, bilgisayar bilimi ve eğitim bilimi arasında bir arayüz olarak eğitim teknolojilerine odaklanılabilir ve kapsayıcı uygulamalara yönelik potansiyel uygulamayı ilham verici bir şekilde tespit etmek ve yansıtmak için ideal bir konuma sahiptir. Yine de dijital kültürün belki de en şaşırtıcı özelliği, teknik yeniliğin hızı değil, toplumun tüm bunları olduğu gibi kabul etme ve kullanımları için normatif koşullar yaratma hızıdır. Aylar içinde, yeni bir kapasite o kadar üstlenilir ki, bozulduğunda hem temel bir insan hakkımızı hem de şu anda insan olduğumuz kişinin değerli bir protez kolunu kaybettiğimizi hissederiz (Miller & Horst 2012: 28).

Kaynakça

- Akhmetova, D., Artyukhina, T., Bikbayeva, M., Sakhnova, I., Suchkov, M. & Zaytseva, E. (2020). Digitalization and Inclusive Education: Common Ground. *Higher Education in Russia*. 29(2): 141-150.
- Apollon, D. & Desrochers, N. (2014). Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture. Henley: IGI Publishers.
- Barczik, K. & Köhler, T. (2019). Peer-Groups als Antwort auf die digitale Exklusion – Best Practise Beispiel zur Förderung digitaler Fähigkeiten bei älteren Erwachsenen; In: Köhler, T., Schoop, E. & Kahnwald, N. (Hrsg.). *Communities in New Media. Researching the Digital Transformation in Science, Business, Education & Public Administration. Proceedings of 22nd Conference GeNeMe 2019*. Dresden: TUDPress.
- Bijker, W.E., Hughes, T.P. & Pinch T.J. (1987). The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology. Cambridge: MIT Press.
- Fischer, H. (2012). Know Your Types! Konstruktion eines Bezugsrahmens zur Analyse der Adoption von E-Learning-Innovationen in der Hochschullehre. Universität Bergen.
- Frindte, W. & Geschke, D. (2019). *Lehrbuch Kommunikationspsychologie*. Weinheim: Beltz-Juventa.
- Gergen, K. J. (1991). The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life. Basic Books.
- Hariyanto, D., Triyono, M. B. & Köhler, T. (2020). Usability evaluation of personalized adaptive e-learning system using USE questionnaire. *Knowledge Management & E-Learning*. 12(1): 85-105.
- Hofstede, G. (1984). Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values. Beverly Hills: SAGE Publications.

- Kahnwald, N. (2013). *Informelles Lernen in virtuellen Gemeinschaften. Nutzungspraktiken zwischen Information und Partizipation*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Köhler, T. (2003). *Das Selbst im Netz. Die Konstruktion des Selbst unter den Bedingungen computervermittelter Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Köhler, T. (2021). Didactic modeling of a digital instrument for the perception, construction and evaluation of ethical perspectives in AI systems. *8th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments*.
- Köhler, T. & Kahnwald, N. (2005). Does a class need a teacher? New teaching and learning paradigms for virtual learning communities. *Online Communities and Social Computing*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Köhler, T., Wollersheim, H.-W. & Igel, C. (2019). Scenarios of Technology Enhanced Learning (TEL) and Technology Enhanced Teaching (TET) in Academic Education. A forecast for the next decade and its consequences for teaching staff. *Proceedings of the 8th International Congress on Advanced Applied Informatics*.
- Koschtial, C., Köhler, T. & Felden, C. (2021). *e-Science. Open, social and virtual technology for research collaboration*. Berlin: Springer.
- Moebert, T. & Schneider, J. & Zoerner, D. & Tscherejkina, A. & Lucke, U. (2019). How to use socio-emotional signals for adaptive training. In: Augstein, M., Herder, E. & Wörndl, W. (Hrsg.). *Personalized Human-Computer Interaction*: 103-132.
- Miller, D. & Horst, H. A. (2012). The Digital and the Human. In: Horst, H.A. & Miller, D. (Hrsg.) *Digital Anthropology*: 3-35.
- Open School Doors (2019). Open School Doors Training Framework. <http://openschooldoors.westgate.gr/>, 01.02.2023.
- Zoerner, D. & Moebert, T. & Lucke, U. (2017). IT-gestütztes Training sozio-emotionaler Kognition für Menschen mit Autismus. *Informatik-Spektrum*: 546-555.

🌐 Dijital Kuir Eşitsizliği

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić, Yvonne Wandl

Digital Queer Gap (DQG), Digital Gender Gap'in bir alt formudur ve dijital teknolojilere erişim ve kullanımdaki farklılığı ve eşitsizliği ifade eder. Ancak temel fark, DQG'nin yalnızca kadın ve erkek arasındaki farklılığa atıfta bulunmaması, aynı zamanda tüm LGBTIQ+ toplumu dikkate almasıdır. En önemlisi, Digital Queer Gap, LGBTIQ+ topluluğunun üyelerinin karşılaştığı adaletsizliği tanımlamak için de kullanılıyor (DiGiacomo, 2021).

LGBTIQ+, karşılık gelen cinselliklerin ve cinsiyet kimliklerinin kısaltmasıdır. Tek tek harfler aşağıdakileri temsil eder: L Lezbiyen (kadınlara ilgi duyan kadınlar), G Gay (erkeklerle ilgi duyan erkekler), B Biseksüel (belirli bir cinsiyet için tercih yok) anlamına gelir, T Transgender cinsiyet kimliği anlamına gelir (doğumda belirlenen ve yerleşik olandan farklıdır), I İnterseksüel (yalnızca erkek veya kadın olmayan fiziksel cinsiyet özelliklerine sahip insanlar) ve Q Kuir (cisgender veya heteroseksüel olmayan, yani öznel cinsiyetin biyolojik cinsiyetle çakıştığı insanlar için kullanılan kolektif bir terim) veya Sorgulama/ Questioning (cinselliklerinden ve kimliklerinden emin olmayan kişiler için kullanılan bir terim). Artı, diğer tüm cinsellikleri ve kimlikleri ifade eder (Cherry, 2020).

Özellikle yaşlı LGBTQ+ bireyleri dijital teknolojilere ve internete ulaşmak konusunda sorunlar yaşıyor. Her şeyden önce, düşük gelir ve emekli maaşı, dijital medya ve alanlar aracılığıyla benzer düşünen insanlarla iletişim kurmak için birçok fırsattan yararlanmalarını engelleyebilir. Artık LGBTIQ+ topluluğundan insanlar için dijital dünyaya erişimi artırmak ve böylece DQG'yi azaltmak isteyen birçok şirket ve kuruluş var. Bu kuruluşlardan biri SAGE'dir (DiGiacomo, 2021). SAGE, yaşlı LGBTIQ+ kişilere yardım etmeyi amaçlayan New York merkezli bir kuruluştur. SAGE, LGBTIQ+ bireylerin dijital medyayla daha iyi ilişki kurmak ve kullanmak için yardım arayabilecekleri hizmet ve programlar sağlar (SAGE, 2022). Diğer bir program ise Bohnett Vakfı'nın Siber Merkezidir. Bu

program şehirlerde ve üniversitelerde yaklaşık 60 konumasahiptir. Burada öğrenciler ve genç yetişkinler LGBTIQ+ hakkında bilgi arayabilir, bu konu hakkında bilgi edinebilir ve diğer insanlarla bu konuda konuşabilir. Bu özellikle evde kendilerini rahatsız hisseden ve henüz dışarı çıkmadıkları veya hiç çıkmak istemedikleri için “keşfedilmekten” korkan kişiler için önemlidir (DiGiacomo, 2021).

İnternet, LGBTIQ+ topluluklarının gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. İnsanları birbirine bağlamaya, ağlar kurmaya ve bunlara katılmaya, sağlık ve politikanın yanı sıra LGBTIQ+ sorunları hakkında bilgi ve malumat edinmeye yardımcı olan bir araçtır. Ayrıca özellikle son yıllarda talepleri dile getirmek, yaymak ve güçlendirmek için siyasi mücadelede önemli bir silah haline geldi (Edri, 2019). Bununla birlikte, LGBTIQ+ üyeleri çevrimiçi olarak da sorunlarla karşılaşmaktadır. Örneğin; bir kişinin cinselliğini ve arzu edilen kimliğini çevrimiçi olarak ifade etmesi hem kendisi için ayağa kalkması hem de kişinin samimi tercih ve seçimi anlamında olduğu kadar, LGBTIQ+ sorunları hakkında bilgi vermesi ve diğer insanları kendileri için ayağa kalkmaya teşvik etmesi açısından da zordur. Sosyal medyada bu faaliyetleri kısıtlayan veya yasaklayan birçok standart ve yönerge bulunmaktadır. Ek olarak, LGBTIQ+ kişilerin desteklendiği gönderiler sıklıkla rapor edilir ve ardından silinir, homofobik, cinsel ve transfobik gönderiler ise çevrimiçi kalır. Algoritma, olumlu ve olumsuz gönderiler arasında yeterince ayırım yapamadığı ve bu nedenle çoğu zaman LGBTIQ+ üyelerini dışladığı için bu adaletsizlikten genellikle sorumludur. Trans bireyler için, özellikle son yıllarda, bir sosyal ağa kaydolurken gerçek bir isme ihtiyaç duyulması gibi başka bir sorun daha belirgin hale geldi. Bu, yüklenmesi gereken belgeler aracılığıyla doğrulanır. Trans kişiler, adlarını ve cinsiyetlerini resmi olarak değiştirmedikleri sürece, artık kendilerini tanımlamak için kullanmadıkları doğum adlarını vermelidirler. Ancak yeni kimliklerini belirtmeleri halinde kısa bir süre sonra hesapları bloke edilecek ve yeni tanıdıklarla iletişim kurma ihtimalleri ortadan kalkacaktır. İnternetteki bir başka kara nokta, insanların belirli bir cinsel yönelime sahip kişileri takip etmek için sahte bir profil oluşturmasının giderek yaygınlaşmasıdır. Örneğin, normlara uymayan bir cinselliğe sahip insanların bulunduğu ve ardından işkence gördüğü ve öldürüldüğü Mısır'daki durum buydu. Bunu önlemek için artık sadece eşcinseller için oluşturulmuş belirli uygulamalar ve web siteleri var. LGBTIQ+ topluluğunun uygulamaların ve ilgili politikaların üretimine dahil olma talepleri de vardır (Edri, 2019).

LGBTIQ+ topluluğuna, özellikle de queer erkeklere yönelik bir başka ayrımcılık örneği Hindistan'da görülebilir. Hindistan, bir İngiliz sömürge bölgesiydi ve bu nedenle doğal olmayan olarak tanımlanan herhangi bir cinsel eylemin ömür boyu hapisle cezalandırılacağını belirten İngiliz sömürge ceza kanunu hüküm sürüyordu. Bu, diğer şeylerin yanı sıra, eşcinselliğin yasak olduğu anlamına gelir. Bu yasa Mahkeme tarafından 6 Eylül 2018'de kabul edildi (Kolmannskog, 2018). Bu yasal koşullara rağmen LGBTIQ+ ve özellikle queer olma konusu Hindistan'da yazılı basında, filmlerde ve TV programlarında tartışılmaktadır (Dasgupta, 2017).

Kaynakça

- Cherry, K. (2020). *What Does LGBTQ+ Mean?* <https://www.verywellmind.com/what-does-lgbtq-mean-5069804>, 01.02.2023.
- Dasgupta, R. K. (2017). *Digital Queer Cultures in India*. New York: Routledge.
- EDRI (2019). *The digital rights of LGBTQ+ people: When technology reinforces societal oppressions*. <https://edri.org/our-work/the-digital-rights-lgbtq-technology-reinforces-societal-oppressions/>, 01.02.2023.
- Kolmannskog, V. (2018). Love in Law – The Indian Supreme Court decides in favour of LGBT persons. *Centre on Law & Social Transformation*: 1-4.
- SAGE (2022). *Advocacy & Services for LGBT Elders*. <https://www.sageusa.org/what-we-do/lgbtq-aging-worldwide/>, 01.02.2023.
- DiGiacomo, R. (2021). *The Digital Divide for LGBTQ People Is Real: These Groups Are Trying to Bridge It*. <https://www.delltechnologies.com/en-us/perspectives/the-digital-divide-for-lgbtq-people-is-real-these-groups-are-trying-to-bridge-it/>, 01.02.2023.

✿ Dijital Çağ Uçurumu

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijitalleşmedeki yaş farklarını karşılaştırmak, dünyada ve hatta Avrupa'da farklılık gösteriyor. Örneğin, araştırmalar yaşlı Avrupalıların interneti Amerikalı meslektaşlarına göre daha az kullandığını gösterdi. Benzer şekilde, Doğu ve Güney Avrupa'ya kıyasla batı ve kuzey Avrupa arasında bir fark vardır; ikincisi dijital hizmetleri daha az kullanır. Her ülke, bilgi ve iletişim teknolojilerinin yayılmasını destekleyen ve nerede olurlarsa olsunlar vatandaşlara bilgi edinme hakkı tanıyan yasa ve yönetmelikler çıkarmalıdır. Dijital eşitsizliğin üstesinden gelmenin sosyal bir yönü olarak, yeni teknolojilerin kullanımında beceri kazanma ihtiyacı konusunda farkındalık arttırılmalı ve yaşlılar gibi savunmasız gruplar yeni teknolojilerin kullanımı konusunda teşvik edilmelidir.

Bu nedenle, kullanıcıların demografik resmini, yani yaşlarını, cinsiyetlerini, ikamet yerlerini, eğitim düzeylerini ve gelirlerini dikkate almak için dijital teknolojilerle ilgili giderek daha fazla araştırma yapılmaktadır. Tüm bu kategorilerin dijital bölünmeyi yani eşitsizlikleri etkilediğine inanılmaktadır.

Dijital eşitsizliği etkileyen kilit faktörlerden biri, kişinin yeni teknolojileri kullanma becerisine sahip olup olmadığıdır. Schaarschmidt ve arkadaşları (2012), yaş farklılıklarına ve belirli bir yenilikçi dijital kültür edinmenin anlamına ve çoğunlukla genç insanların ilgili eğitim faaliyetlerine odaklandı. Yazar Van Dijk, en önemli becerileri şöyle vurgular: operasyonel, resmi, bilgi, iletişim, yaratıcı ve stratejik beceriler ve bunların yanında dijital eşitsizliği belirtilen becerilere sahip olma farkı olarak tanımlar. Ayrıca, Dijk metninde dijital eşitsizliğin çeşitli düzeylerinden şu şekilde bahseder: dijital teknolojilere erişim, dijital teknolojileri kullanma becerileri ve teknolojilerin bağımsız kullanımı. (Van Dijk, 2014: 140).

Konuyu genç-yaşlı ilişkisi olarak düşünürsek, fazla basite indiriyoruz. Dijital araçların kullanımı çeşitli faktörlerden etkilenir: cinsiyet, sosyo-ekonomik çevre, eğitim düzeyi ve konum (kır-kent). Ağların, bağlantıların ve bilgisayarların mevcudiyeti, çevrenin yaratılması, popülasyonun duyarlı hale getirilmesi ve teşvikler, tüm bunlar kullanım motivasyonu kadar önemlidir. Bu nedenle (kurslar ve seminerler yoluyla) yaşlılara yaygın eğitim ve öğretim genel uygulamalardır. Dernekler

veya diğer kurumlar tarafından düzenlenen ücretsiz bilgisayar kullanım kursları buna örnek olabilir (olası bir örnek Zadar Şehir Kütüphanesidir).

En son dijital bilgilere sahip olmayan birçok yaşlı geride kalma riskiyle karşı karşıyadır. Özellikle COVID-19 sırasında bazı örnekler var: Mobil ödeme kurmamış ve hizmet merkezinde kayıp bir şekilde yalnız bırakılan bir kadın. Başka bir vakada, telefonu olmayan yaşlı bir Çinli adamdan, tüm halka açık yerlerde kullanılan uygulama aracılığıyla sürücüyü sağlık durumu kodunu gösterememesi üzerine otobüsten inmesi istendi. Bu olaylar, yaşlılar için büyüyen dijital uçurumun açık bir hatırlatıcısıdır (<https://bigthink.com/the-present/digital-divide-age-gap>).

Avrupa, Çin ve gelişmiş dünyadaki yaşlanan nüfus göz önüne alındığında, dijital uçurum belirgin bir sorundur. Dijitalleşmenin dünya çapındaki gelişimi göz önüne alındığında, birinin teknoloji için "çok yaşlı" olduğunu veya teknolojinin sadece "gençler için" olduğunu söylemek adil veya arzu edilir değildir. Küresel olarak, teknoloji şirketleri yaşlıları eğitmeye çalışıyor ve onlara dijital ödemelerin nasıl yapılacağı konusunda mağaza içi destek veriyor. İleri teknolojiler, yaşam kalitelerini iyileştirmek amacıyla, örneğin Davos Gündemi 2021 gibi, yaşlılar göz önünde bulundurularak özel olarak uyarlanmaktadır.

Dimić-Vrkić'e (2014) göre, yeni teknolojiler çok hızlı bir şekilde değişip birbirini tamamlarken gençlerin eğitimine sürekli yatırım yapılması gerektiğinin farkında olmalıyız, diğer yandan tüm bu bölünmeleri azaltmak için nesiller arası daha fazla dayanışma ihtiyacı konusunda farkındalık yaratmalıyız (Dimić-Vrkić, 2014: 421).

Dijital hizmetleri kullanmada kuşak farkı var çünkü genç kuşaklar yeni teknolojiyi kullanmaya daha açık ama aynı zamanda kişinin eğitim ve kültürel sermayesine bağlı. Dijital eşitsizlik azaldıkça sosyal eşitsizlik de azalır (Kristofić, 2007).

Kaynakça

- Dimić-Vrkić, J. (2014). Problem digitalne podjele. *Napredak*: 419-433.
- Kidron, E. & Yang, V. (2021). *How to close the digital gap for the elderly*. <https://bigthink.com/the-present/digital-divide-age-gap/>, 01.02.2023.
- Krištofić, B. (2007). „Digitalna nejednakost“. *Sociologija i prostor: časopis za istraživanje prostornoga i sociokulturnoga razvoja*. 45(2): 165-182.
- Schaarschmidt, N.; Dietsch, S. & Köhler, T. (2012): Mind the gap! High School students' attitudes toward computer-based learning; In: Bogazici University (Hrsg.). *Proceedings of the 11th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training ITHET 2012*. Istanbul.
- Van Dijk, J. (2014). *Digital skills: Unlocking the Information Society*. New York: Palgrave Macmillan.
-

✿ Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Dijital Gender Gap (DGG) veya Digital Gender Divide, dijital dünyaya katılma olasılığı konusunda kadın ve erkek arasındaki farkı tanımlar. Bu, internete erişmenin farklı yollarının yanı sıra akıllı telefonlar aracılığıyla interneti kullanma, genel olarak cep telefonu sahibi olma yeteneği ve bunun sonucunda mesleki yaşamda ortaya çıkan dezavantajlarla başlar (IGI-Global, 2021). Nicelik olarak, DGG, erkek internet kullanıcılarının oranına göre erkek ve kadın internet kullanıcılarının oranı arasındaki farktır. Bu değer yüzde olarak ifade edilmektedir (Sorgener, Mayne, Mariscal & Aneja, 2018). Özellikle son iki yılda Covid 19 pandemisi, dijital katılım konusunda kadın ve erkek arasındaki farkı daha da belirgin hale getirdi. Bu, kadın ve erkek arasındaki zaten kapatılmış olan uçurumların yeniden ortaya çıkmasıyla kanıtlanmaktadır (Global Gender Gap Report, 2021). Toplumsal cinsiyet uçurumu, hayatın her alanında kadın ve erkek arasındaki eşitsizliği ifade eder. Küresel Cinsiyet Farkı Raporu, toplumsal cinsiyet uçurumunu belirlemek için aşağıdaki alanları kullanır:

- Ekonomik Katılım ve Fırsat
- Eğitim ile ilgili Kazanımlar
- Sağlık ve Hayatta Kalma
- Siyasi Güçlendirme

(Küresel Cinsiyet Uçurumu Raporu, 2021: 5)

İnsanlar dijital cinsiyet farkı hakkında konuştuğlarında, genellikle dijital teknolojilerin kullanımındaki kadınlar ve erkekler arasındaki farka atıfta bulunurlar. Bu aynı zamanda, Afrika'daki kadınlar arasındaki DGG hakkındaki BM raporu veya Küresel Cinsiyet Uçurumu Raporu gibi, kadın ve erkek arasındaki farktan bahseden çeşitli makale ve raporlarda da yansıtılmaktadır. Burada eksik olan, ikili olmayan bir cinsiyet tanımıdır. Lüth'e göre, ikili olmayan: "...kendilerini ikili cinsiyet düzeninin dışında konumlandıran, yani ne (yalnızca) kadın ne de (yalnızca) erkek olmayan kişilerin kendilerini tanımlaması." (Lüth, 2021: 281).

Bir çocuğun doğumunda bir cinsiyet tayini, heteronormativiteye yönelik baskın bir cinsiyet rejimine dayanır ve kadın-erkek ikiliğinden yalnızca yavaş yavaş sapar. Bu bağlamda YouTube kanalları, Instagram ya da TikTok gibi bu konunun paylaşılabilceği sosyal medya alanları gençler için büyük rol oynuyor (Lüth, 2021).

Genel olarak kadınlar internete erişimde daha fazla zorluk yaşamakta ve bu anlamda dezavantajlı durumdadırlar. İstatistikler ve rakamlar açısından bakıldığında, özellikle Küresel Güney ülkelerinde, altyapıları yetersiz gelişmiş ülkelerde ve kadınların toplumun birçok alanından dışlandığı ülkelerde, kadınların (ve kızların) cinsiyetleri açısından şiddetle ayrımcılığa uğradığı görülmektedir. İnsan nüfusunun yaklaşık yarısının- 3,7 milyar insan, % 47- internete erişimi yok. Bu nüfusun yarısı kadın, yani dünya nüfusunun yaklaşık dörtte biri internet erişimi açısından dezavantajlı durumda (UN Women, 2021). Rakamlarla açıklamak gerekirse, erkeklerin internet erişimine sahip olma olasılığının ortalama %21 daha fazla olduğu anlamına geliyor (Hingle, 2021). Bu büyük eşitsizliğin nedenleri arasında şunlar yer almaktadır:

- ▶ Taciz daha sık görüldüğü için kadınlar internette kendilerini güvende hissetmiyorlar.
- ▶ Altyapı bazen internet erişimini imkansız hale getiriyor.
- ▶ Okullarda kız öğrenciler dijital bilgi ile donatılmamaktadır, çünkü bu yeterlilik alanı nüfusun erkek kısmına atfedilme eğiliminde.
- ▶ Kadınlar genellikle dijital teknolojileri karşılayamıyor (USAID, 2021).

Kullanım davranışı açısından da cinsiyet farklılıkları buluyoruz. Kadınlar (mobil) interneti daha çok e-posta yazışmaları, rota ve haritalara bakmak, sağlık bilgisi almak, kişisel iletişim ve bakım işleri için kullanırken, erkekler haberler veya hava durumu hakkında bilgilenmekte, bilgi almak için internette faydalanmaktadır. Bunun yanısıra spor, siyaset veya finans alanlarından haberler öğrenir, çevrimiçi iş etkinliklerini yürütür veya müzik dinler ve indirir. Özetle, bu, erkeklerin eğlence için çevrimiçi olurken, kadınların pratik faaliyetler ve görevler için çevrimiçi olma olasılıklarının daha yüksek olduğu anlamına gelir (Fallows, 2005). Benzer şekilde, konu dijital iletişim olduğunda erkekler ve kadınlar farklı davranırlar. Nüfusun erkek kısmı çevrimiçi tartışmalara daha sık katılırken, kadınlar burada geri durma eğilimindedir. Bunun bir nedeni, internette bahsedilen güvenlik eksikliğidir (EIGE, 2021). Kadınlar çevrimiçi iletişimi esas olarak arkadaşları ve aileleri ile iletişimde kalmak için kullanırken, erkekler çevrimiçi olarak birkaç farklı grupta etkileşime girer (Fallows, 2005).

İstatistiklerde bile kullanım, yeterlilik ve genel sahiplik açısından bölgelere göre ayrılmış farklılıklar bulunabilir. En küçük Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği sadece %2 ile Amerika'da bulunur (Chisiza, 2017). Avrupa %3 ile yakın (Sarpong, 2021) ve Afrika %23 ile dünya çapında en büyük DGG'ye sahip (Chisiza, 2017). Cinsiyete göre internet kullanım rakamlarına baktığımızda büyük farklılıklar görüyoruz. Kuzey Amerika'da hem erkeklerin hem de kadınların %90'ının internete erişimi olduğu ve çevrimiçi olduğu neredeyse farkedilemez. Latin Amerika'da ise kadınların sadece %60'ı, erkeklerin ise %65'i internete girme şansına sahip. Asya'daki Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği, Güney Asya, Orta Asya, Güneydoğu Asya ve Doğu Asya'ya bölünebilecek bölgeye bağlıdır. En büyük DGG Güney Asya'da bulunabilir ve en küçük DGG Doğu Asya'da bulunur. (Hingle, 2021). Avustralya, dijital gelişimlerinin zirvesinde kalmak için kendi sistemini ve endeksini, Avustralya Dijital Katılım Endeksi'ni (ADII) geliştirdi. Bu endeks ne kadar yüksek olursa, dijital katılım o kadar belirgindir. 2019'da ADII 61,9 puandı. Yine dijital dünyada kadın ve erkek arasındaki farkı gösteren rakamlar var. Ortalama olarak, kadınların ADII'si erkeklerden 1.8 puan daha düşüktür. İnternete erişim açısından erkekler 88,2 puan, kadınlar 87,7 puan ADII'ye sahiptir. (Thomas vd., 2019).

Başta da belirtildiği gibi, dünyanın bazı bölgelerinde mevcut Covid19 pandemisi de cinsiyet farklılıklarını daha da artırdı. Özellikle pandemi öncesinde dijital teknolojiyi kullanmayan kadınlar için dijital teknolojiye erişimde maliyetler artık daha da yüksek.

Pandemi nedeniyle her şey uzaktan çalışmak zorunda ve işyerlerinden eğitime, sosyal hayata kadar birçok alan uzaktan eğitime ya da home office'e geçti. Bu, esas olarak dijital teknolojiler ve (ulusal) sınırlar ötesinde birbirleriyle iletişim halinde kalmaya izin veren internet kullanımı ile sağlanır. Bununla birlikte, kadınların internete erişimi daha az olduğundan ve genellikle erişimi sağlayamadıklarından veya başka türlü erişim sağlayamadıklarından, pandemi sürecinde büyük bir ayrımcılık yaşıyorlar. Sosyal yaşam, idari, tıbbi bilgiler ve tavsiyeler çevrimiçi olarak sağlanmakta ve kadınları en son araştırma sonuçlarını ve hükümet önlemlerini takip etmek için genellikle ailelerine bağımlı bırakmaktadır (Aggarwal, 2020; USAID, 2021; Nefresh, Orser &

Thomas, 2020). Salgının başlangıcından bu yana önem kazanan bir diğer konu da aile içi şiddet. Bu, her iki cinsiyeti de etkileyebilir, ancak kadınlar için çok daha büyük sorunlar yaratır. Şu anda aile içi şiddeti ihbar etmek veya birisiyle bu konuda konuşmak için onlarca ana sayfa, yardım hattı vb. olmasına rağmen, ne dijital okuryazarlığı ne de internete girme şansı olan kadınların yardım alma şansı sınırlı ve bazen hiç olmuyor. (Nefresh, Orser & Thomas, 2020).

Yukarıda bahsedildiği gibi, Dijital Toplumsal Cinsiyet Uçurumu, özellikle internete erişimi engellenen veya yasaklanan kişiler için işyerinde de sonuçlar doğurmaktadır. Dünya çapındaki işlerin %90'ından fazlası, çalışanlarından uygun eğitim eksikliği nedeniyle kadınların sağlayamadığı dijital beceriler talep ediyor (Plan International, 2021). Bu nedenle kadınlar ve kız çocuklarının mesleki fırsatları sınırlıdır ve sonuç olarak profesyonel yaşamlarında daha büyük engeller yaratılmaktadır (UNICEF, 2021).

Dijital toplumsal cinsiyet uçurumunu azaltmak için birçok farklı öneri ve yol var. Çoğu, bir noktada, iyileştirmeye yönelik ilk adımın okullarda atılması gerektiği konusunda hemfikirdir. Okullar, cinsiyet(ler) genelinde çocukların ve gençlerin dijital bilgi edinme konusunda eşit fırsatlara sahip oldukları ilk istasyonlardır. Ayrıca, STEM dersleri olarak da adlandırılan (doğa) bilimlerde öğretim genel olarak teşvik edilmelidir (Plan International, 2021; OECD, 2018; Sorgener, Mayne, Mariscal & Aneja, 2018; BMBWF, 2021). Ayrıca, köken, cinsiyet, yaş, din, sosyo-kültürel köken gözetmeksizin herkes için internet erişiminin eşit ve mümkün olması talep edilmektedir. Bu nedenle internet ve dijital teknolojilerin hem altyapısı hem de satın alınabilirliği iyileştirilmelidir (Davaki, 2018; OECD, 2018).

Bir diğer önemli nokta ağ güvenliği ile ilgilidir. Bu, her koşulda değiştirilmelidir, böylece kız çocukları kadınlar artık çevrimiçi olurken korkmak zorunda kalmazlar. Örneğin burada, neyin iyileştirilmesi gerektiğini bulmak için daha fazla araştırma ve veri analizi yapılması önerilir. Ancak veriler farklı cinsiyetleri de içermelidir (Davaki, 2018; Sorgener, Mayne, Mariscal & Aneja, 2018). Dördüncü ve son nokta, stereotiplere atıfta bulunur. Kadınların ve kız çocuklarının teknoloji ve dijital dünya ile daha fazla ilişki kurmasını imkânsız kılan çeşitli sosyo-kültürel engeller ve bunlarla ilişkili klişeler var. Her iki cinsiyetin (ve ötesinin) dijital teknolojilerle baş edebilmesi ve bu alanlarda çalışabilmesi önemli bir hedef olarak kabul edilmektedir (Davaki, 2018; Sorgener, Mayne, Mariscal & Aneja, 2018).

Kaynakça

- Aggarwal, A. (2020): How COVID-19 fuels the digital gender divide. <https://asia.fes.de/news/digital-gender-divide>, 01.02.2023.
- Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2021). Förderung von Frauen im MINT-Bereich. <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/HS-Uni/Gleichstellung-und-Diversitaet/Policy-und-Ma%C3%9Fnahmen/F%C3%B6rderung-von-Frauen-im-MINT-Bereich.html>, 01.02.2023.
- Chisiza, M. (2017). No woman left behind: The gender digital divide. <https://saiia.org.za/research/no-woman-left-behind-the-gender-digital-divide/>, 01.02.2023.
- Davaki, K. (2018). The underlying causes of the digital gender gap and possible solutions for enhanced digital inclusion of women and girls. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/604940/IPOL_STU\(2018\)604940_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/604940/IPOL_STU(2018)604940_EN.pdf), 01.02.2023.
- EIGE: European Institute for Gender Equality (2021). Gender equality and youth: the opportunities and risks of digitalization. https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/20194287_mhae18101enn_pdf.pdf, 01.02.2023.

- Fallows, D. (2005). How Women and Men Use the Internet. <https://www.pewresearch.org/internet/2005/12/28/how-women-and-men-use-the-internet/#:~:text=Younger%20women%20are%20more%20likely,21%25%20of%20women%20that%20age>, 01.02.2023.
- Hingle, A. (2021). What is The Digital Divide? Mozilla Explains. https://foundation.mozilla.org/en/blog/what-is-the-digital-divide-mozilla-explains/?gclid=Cj0KCQjww4OMBhCUARIsAILndv7Q4Knbf5a4wbbj_xa5J4uAST4aEZrKt9DUvz5Qgc2AoulHJQUV5n4aAhr4EALw_wcB, 01.02.2023.
- IGI-Global (2021). What is Gender Digital Divide. <https://www.igi-global.com/dictionary/a-human-rights-based-approach-to-bridge-gender-digital-divide/11919>, 01.02.2023.
- Lüth, Nanna (2021). Nicht-binäre Coming-Out-Berichte: Das Internet als Braver Space oder: Geschlechtliche Zuschreibungen überflüssig machen. In: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung: 281-300.
- Nefresh, C., Orser, B. & Thomas, M. (2020). COVID-19 Response Strategies, Addressing Digital Gender Divides. https://www.g20-insights.org/policy_briefs/covid-19-response-strategies-addressing-digital-gender-divides/, 01.02.2023.
- OECD (2018). Bridging the Digital Gender Divide. Include. Upskill, Innovate. <https://www.oecd.org/digital/bridging-the-digital-gender-divide.pdf>, 01.02.2023.
- Plan International (2021). Bridging the Gender Digital Divide. <https://plan-international.org/education/bridging-the-digital-divide>, 03.12. 2021.
- Sarpong, E. (2021). The Digital divide in Europe Towards meaningful connectivity. https://www.itu.int/en/ITU/Regional-Presence/Europe/Documents/Events/2021/Meaningful%20Connectivity/01_Sarpong.pdf, 01.02.2023.
- Sorgner, A., Mayne, G., Mariscal, J. & Aneja, U. (2018). Bridging the Gender Digital Gap. https://www.g20-insights.org/policy_briefs/bridging-the-gender-digital-gap, 01.02.2023.
- Thomas, J., Barraket, J., Wilson, CK., Rennie, E., Ewing, S. & MacDonald, T. (2019). Measuring Australia's Digital Divide: The Australian Digital Inclusion Index 2019. <https://apo.org.au/node/255341>, 01.02.2023.
- UN-Women (2021). Addressing the digital gender divide in Africa through the African Girls Can Code Initiative. <https://www.unwomen.org/en/news/stories/2021/10/feature-addressing-the-digital-gender-divide-in-africa>, 01.02.2023.
- UNICEF (2021). What we know about the gender digital divide for girls: A literature review. <https://www.unicef.org/eap/media/8311/file/What%20we%20know%20about%20the%20gender%20digital%20divide%20for%20girls:%20A%20literature%20review.pdf>, 01.02.2022.
- USAID (2021). USAID Digital Strategy. https://www.usaid.gov/sites/default/files/documents/15396/COVID19_and_Gender_Digital_Divide.pdf, 01.02.2022.
- World Economic Forum (2021). Global Gender Gap Report. Genf/Köln: World Economic Forum.

✿ Dijital Dünya Yapımı

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tošić

Worldmaking, "bir dünya kurma/biçimlendirme" ve genellikle "gerçeklik" kavramıyla ilişkilidir. Bununla birlikte dünya yapımındaki bu yaklaşım, aynı zamanda gerçek olmayan, inşa edilmiş veya icat edilmiş dünyalar olduğunu ima eder. Özellikle çevrimiçi dünyalardan bahsederken, sanal dünya veya gerçek olmayan dünya terimi sıklıkla kullanılır. Yine de çevrimdışı dünya, tıpkı çevrimiçi dünyanın gerçek olabileceği gibi inşa edilebilir. Anneesh, Hall ve Petro (2012), ağlardan ve farklı katmanlardan oluşan bir dünyanın inşasını sanat, medya ve sosyal pratikler arasında tanımlamaktadır. Dolayısıyla, herkes için aynı olan nesnel, evrensel bir dünya diye bir şey yoktur. "Gerçek" dünya, belirli bir kişinin belirli bir zamanda içinde yaşadığı dünyadır. Bu hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olabilir. (Aneesh, Hall ve Petro, 2012: 1-3)

Çevrimdışı ve çevrimiçi dünyalar arasında kesin bir ayırım yapılamaz. Birçok birey için dijital dünya, çevrimdışı dünyanın bir parçasıdır ve ayrılamaz. İletişim ve sosyal bilimci Ahmet Atay (2021), çevrimiçi dünya ile çevrimdışı dünya arasında yaşamın ve kimliklerin de var olduğundan bahsediyor. Birçok insanın günlük hayatı dijital tarafından şekilleniyor. İnsanlar Facebook, Instagram veya Twitter gibi sosyal medyaya ek olarak akıllı telefonlar, dizüstü bilgisayarlar veya MP3 çalarlar gibi dijital teknolojileri de kullanıyor. Son yıllarda pandemi gündelik hayatın daha önce "gerçek" dünyada yer alan yönlerinin kolayca "dijital" dünyaya taşınabileceğini de göstermiştir. ZOOM aracılığıyla yapılan çevrimiçi dersler veya iş toplantıları, gerçek ve dijital dünya arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmıştır. (Atay, 2021).

Sosyal medyaya ek olarak, sözde "sanal gerçeklikler" de dijital dünyanın bir parçasıdır. Örneğin, otizmli çocukların çevrimdışı dünyadaki zorluklarla daha iyi başa çıkmalarına yardımcı olmak için sanal gerçeklikler kullanılır. Sanal gerçeklik, "gerçek" dünyadaki farklı durumlarla güvenli bir ortamda başa çıkma alıştırmaları yapmak için kullanılabilir. Bazen sanal gerçeklik, "gerçek" dünyanın bir görüntüsünü de içerir. Ancak, tamamen yeni bir dünya da inşa edilebilir. (Bellani, Fornasari, Chittaro & Brambilla, 2011) Benzer faaliyetlerin çevrimdışı dünyada olduğu gibi çevrimiçi olarak da mümkün olduğu, "İkinci Hayatlar" olarak adlandırılan bilgisayar programları tarafından gösterilmektedir. Kullanıcılar, belirli bir ortamda "yaşadıkları" bir avatar oluştururlar. Buradaki fikir, çevrimdışı dünyadaki ile tamamen aynı şeyi yapmaktır. Farklı kullanıcılar buluşup sinemaya, dans derslerine veya bir kafeye giderler. Bu nedenle, bir bilgisayar oyunu olarak adlandırılmaz, çünkü ulaşılabilecek nihai bir hedef yoktur. Ancak (ikinci) bir yaşam inşa edilir ve yaşanır. (Boellstorff, 2015) Belirtildiği gibi kullanıcılar kendi avatarlarını tasarlarlar.

Diğerlerinin yanı sıra, kimlikler çevrimdışı dünyada olduğundan daha kolay değiştirilebildiğinden, bu durum LGBTIQ+ topluluğundan insanlara yarar sağlar. Bu nedenle, kişinin çevrimiçi olarak benimsediği kimlik, bazen kişinin kendi "gerçekliğine" çevrimdışı dünyada sahip olduğundan daha yakın olabilir. (Boellstorff, 2015)

Atay (2021), makalesinde de dijital dünyayla ilişkili olarak queer kimliklere odaklanıyor. Ona göre çevrimiçi dünya, queerlik meselelerini müzakere etmenin ve ifade etmenin tamamen yeni yollarını getiriyor. Atay buna "dijital queer dünya yapımı" diyor. Bir dijital aktivizm ve güçlendirme modu olarak, dijital dünyayı "...disiplinimiz içinde sessiz ve marjinalleştirilmiş queer ve trans sesleri güçlendirmenin" yeni bir yolu olarak görüyor. (Atay, 2021: 183)

İnsanlar dünyayı farklı açılardan hayal ederler ve dünyayı bir bütün olarak düşünürler. Dünyanın yansımaları, fikirleri ve anlayışı her zaman belirli bir perspektiften gerçekleşir. Dünyanın nasıl düzenlendiği fikri, siyasi sistemler, dini fikirler veya farklı parçalar, unsurlar, mekanlar ve zamanlar arasındaki bağlantı yoluyla olabilir. (TRANSCA, 2022) Bu aynı zamanda çevrimiçi ve çevrimdışı dünya arasındaki bağlantılarda da kendini gösterir. Yukarıda açıklandığı gibi ayrı değerler, birbirlerini koşullandırıyorlar ve hatta bazen örtüşüyorlar. Farklı kolektifler ve gruplardaki yaşam da farklı şekilde kavramsallaştırılabilir. Bunun örnekleri, insanların fikir ve deneyim alışverişinde bulunabilecekleri "İkinci Hayat" veya sosyal medyadaki gruplardır.

Özetle: "dünya kurma"dan bahsettiğimizde, hem çevrimdışı dünyayı hem de çevrimiçi dünyayla kesişimlerini hesaba katmalıyız.

Kaynakça

- Aneesh, A., Hall, L. & Petro, P. (2012). Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices. New Jersey: Rutgers University Press.
- Atay, A. (04.05.2021). Transnational and decolonizing queer digital/quick media and cyberculture studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*: 182-189.
- Bellani, M., Fornasari, L., Chittaro, L. & Brambilla, P. (2011). Virtual reality in autism: state of the art. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*: 235-238.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- TRANSCA (2022). *Translating Socio-Cultural Anthropology into Education*. <https://www.transca.net/de/Videos>, 01.02.2023.

🌐 Dijital Dönüşüm

Yazarlar: Robert Kleemann, Thomas Köhler

Dijitalleşme iş birliğinde bir değişikliğe yol açıyor. Başlangıç koşulları Avrupa da dahil olmak üzere tüm sektörlerde hızla değişiyor. Eğitimin hedef gruplarına nasıl ulaşabiliriz? Hangi formatlar sürdürülebilir ve aynı zamanda ekonomik olarak uygulanabilir? Hangi gelişmeleri bilinçli olarak ele alabiliriz? Öğretmenler ve öğrenciler şu anda eğitimin dijital dönüşümüyle neredeyse her gün deneyim kazanıyorlar. CoP (Uygulama Topluluğu), MOOC'ler (Kitlese Açık Çevrimiçi Kurslar) veya OER (Açık Eğitim Kaynakları) gibi yeni medya kavramları, dijitalleşme bağlamında yeni iş birliği biçimlerinin yalnızca küçük bir seçimini temsil eder. Bununla birlikte, toplum, eğitim ve sanayi ile ve bunların arasında da bilgi iş birliği için dijital dönüşüm fikrine hala yeterince ilgi gösterilmemekte ve önemi anlaşılamamaktadır (Köhler vd., 2019).

Ne ile ilgili? Dijital dönüşüm, dijitalleşmenin başlangıcından "tam dijitalliğe" kadar devam eden bir süreç olarak görülebilir. Dönüşümün temeli, sürecin dijital dönüşümle el ele gittiği ve sanayileşme 4.0'a ek olarak, aynı zamanda toplum oluşumu 5.0'a yönelik genel bir toplumsal gelişmeyi ifade ettiği dijital altyapı ve dijital teknolojilerdir (Blossfeld vd., 2018). Öğretmenler için bu, birbirleriyle ağ kurmaları gerektiği ve dijital medya kullanımının artan iş birliğine yol açtığı anlamına gelir (Seufert, 2018). Dijital yeterliliklerle ilgili olarak, iki gereklilik durumu arasında temel bir ayrım yapılabilir:

1. kendi mesleğinin dijital dönüşümünü şekillendirmek ve
2. tüm organizasyonun dijital dönüşümünün ortak tasarımı

Okul bağlamındaki dijital dönüşüm, bir aşama modelinde temsil edilebilir.

Dijital dönüşüm bağlamında, okullar toplumla daha güçlü mü yoksa yeni bir ağ oluşturacak mı? Cress ve diğerleri (2018), şu anda okulların yüksek dijitalleşme hızına ayak uyduramadıklarını belirtiyor. Bunun yerine, okulların dönüşümün aktif şekillendiricileri haline gelmeleri sağlanmalıdır.

Kaynakça

- Blossfeld, H.-P., Bos, W., Daniel, H.-D., Hannover, B., Köller, O., Lenzen, D., McElvany, N., Roßbach, H.-G., Seidel, T., Tippelt, R. & Wößmann, L. (2018). *Digitale Souveränität und Bildung. Gutachten des Aktionsrats Bildung*. Münster: Waxmann.
- Cress, U., Diethelm, I., Eickelmann, B., Köller, O., Nickolaus, R., Pant, H. A. & Reiss, K. (2018) Schule in der digitalen Transformation – Perspektiven der Bildungswissenschaften. *Deutsche Akademie der Technikwissenschaften*: 1-12.
- Köhler, T., Schoop, E. & Kahnwald, N. (2019). *Communities in New Media: Researching the Digital Transformation in Science, Business, Education & Public Administration*. Proceedings of 22nd Conference GeNeMe 2019. Dresden TUDPress.
- Seufert, S., Guggemos, J. & Tarantini, E. (2018). Digitale Transformation in Schulen – Kompetenzanforderungen an Lehrpersonen. *Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung: Zeitschrift zu Theorie und Praxis der Aus- und Weiterbildung von Lehrerinnen und Lehrern* 36(2): 175-193.

❖ Dijital Hikaye Anlatıcılığı

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijital Hikâye Anlatma, hikâye anlatma sanatını resim, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya ile birleştirme fikridir. Dijital hikayeler, belirli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafik, metin, kaydedilmiş sesli anlatım, video ve müziğin bir karışımını bir araya getirir. Geleneksel hikaye anlatımında olduğu gibi, dijital hikayeler de seçilen bir tema etrafında döner ve genellikle belirli bir bakış açısı içerir (Robin, 2011). Aline Gubrium, Dijital Hikaye Anlatımı'nı, topluluk üyelerinin yerel meselelerle ilgili çalışmalara daha aktif olarak katılmalarını sağlayan, yenilikçi, topluluk temelli, katılımcı bir araştırma yöntemi olarak tanımlamaktadır (Gubrium, 2009: 5). Toplumun bir parçası olan kişilerin politika oluşturma sürecinde kendi deneyimlerini inşa etme ve temsil etme fırsatına sahip olmaları aşağıdan yukarıya bir yaklaşımdır (Gubrium, 2009: 8).

Berkeley California'da kar amacı gütmeyen bir topluluk sanatları organizasyonu olan Dijital Öykü Anlatımı Merkezi'nin (CDS) kurucu ortağı Joe Lambert, eğitimlerinde kişisel anlatılarını oluşturmak ve paylaşmak isteyen insanlara yardım ediyor.

CDS ayrıca Dijital Öykü Anlatımının Yedi Unsurunu geliştirmesi ve yaymasıyla da tanınır: (1) Bakış Açısı – yazarın bakış açısı nedir?, (2) Dramatik Bir Soru – kitabın sonunda yanıtlanacak bir soru. hikaye, (3) Duygusal İçerik – bizimle kişisel ve güçlü bir şekilde konuşan ciddi sorunlar, (4) Sesinin Armağanı – izleyicinin bağlamı anlamasına yardımcı olmak için hikayeyi kişiselleştirmenin bir yolu, (5) Film Müziği Gücü – hikayeyi destekleyen müzik veya diğer sesler, (6) Ekonomi – izleyiciyi çok fazla bilgi ile aşırı yüklemeyen hikayeyi anlatmak için yeterli içeriği kullanmak, (7) İlerleme Hızı – Ekonomi ile ilgili, oyunun ne kadar yavaş veya hızlı olduğuyla ilgilenir, hikaye ilerler (Robin, 2011: 2).

Robin, "Dijital Öykü Anlatımının Eğitsel Kullanımları" başlıklı makalesinde, dijital öykülerin bir sınıflandırmasını sunar ve buna göre onları üç ana gruba ayırır: (1) kişinin hayatındaki önemli olayların açıklamalarını kapsayan öyküleri içeren kişisel öyküler, (2) geçmişi anlamamıza yardımcı olan dramatik olayları inceleyen hikayeleri içeren tarihi belgeseller ve (3) izleyiciyi belirli bir kavram veya uygulama hakkında bilgilendirmek veya talimat vermek için tasarlanmış hikayeler (Robin, 2011: 2).

Dijital hikaye anlatımı sadece eğitimde değil, "ırk", çok kültürlülük, salgın hastalıklar ve küreselleşme gibi zor ama güncel konular hakkında tartışmaları kolaylaştırmak için kullanılabilir. Uygulanması önerilen örneklerden biri "Neredeyse Cennet" başlıklıdır.

(http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=244&otherid=featured&d_title=Feature%20Digital%20Stories).

Robin'e gre, dijital dnyada dijital hikaye anlatımı yoluyla oluřturulan hikayeler, kullanıcıların alıřmalarını paylařmalarına ve ilgili projeyle yakından bađlantılı diđer paydařlarla ve konuyla ilgilenen diđer kiřilerle bu konuda iletiřim kurmalarına olanak tanır. Dijital hikaye anlatımı yoluyla bir hikaye yaratmanın tam yolu, eřitli okuryazarlık trlerini glendirmek ve geliřtirmek iin bir fırsat olduđu iin farklı đrenme stillerine sahip đrencilerin katılımını ve ekip alıřmasına vurgu yapmasını sađlar: dijital okuryazarlık, grsel okuryazarlık, bilgi okuryazarlıđı, vb. (Robin, 2011).

Kaynaka

- Gubrium, A. (2009). Digital Storytelling as Method for Engaged Scholarship in Anthropology." *Practicing Anthropology*. 31(4): 5-9.
- Robin, B. (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*: 1-8.
-

4 Öğretimde Didaktik Araçların Uygulanması: Örnekler

Dijital araçlar, çevrimiçi ortamda gerçekleşen derslerin hazırlanmasında ve gerçekleştirilmesinde önemli bir yardımcı haline geliyor. E-dünyada var olan ve sürekli eklenen zengin araç tabanlarından indirdiğiniz bir şey olabilirler. E-faaliyetler, öğrenciler için yeni, yaratıcı ve ilgi çekici bir şekilde belirli bir alandan bilgi edinilmesini sağlayacaktır. Buradaki katma değer, öğrencilerin bu şekilde iş birliği yapabilmeleri ve multimedya oluşturmak için kullanacakları toplanan bilgileri daha hızlı paylaşabilmeleridir. Sınıfınızdaki öğrencilerin farklı ihtiyaç ve özelliklerine uygun etkinliklerin gerçekleştirilmesini sağlayacak, belirli bir tema veya belirli bir kavram içinde ele alacağınız yönüne göre sizin için dijital araçlar hazırladık. Kavramlar, aralarında size rehberlik eden ve diğer ilgili içeriğe "GEÇİŞ" yapma yeteneği veren bağlantılar ve çapraz referanslarla bir wiki gibi işlev görecektir şekilde tasarlanırken, araçlar önceden var olan platformlara, programlara. Ve uygulamalara bir dizi bağlantı sunar.

Bu bölümde dijital araçlarımızı bulacaksınız. Her birine aracın sınıfta kullanımına ilişkin çeşitli örnekler eşlik etmektedir. Araçlar, öğretmenlerin ve öğrencilerin öğrenme sürecinde farklı araç ve kaynakları kullanmalarına ve onların ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre uyarlanmış kendi öğrenme ortamlarını oluşturmalarına olanak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Araçlar Digitclue platformunda mevcuttur. Çevrimiçi olarak erişilebildikleri için bilgisayarınıza indirmenize gerek yoktur. Araçlar, araştırılan içeriğin kendi sürümlerini oluşturmanıza ve sunmanıza olanak tanır. Kullanımlarının basitliği göz önüne alındığında, öğrencileriniz de yolun her adımına katılabilir.

"Öğretici araçlar, öğretmenlerin sınıfta sağlanan materyalleri nasıl kullanacakları konusunda düşüncelerine ve farklı konular üzerinde düşüncelerine yardımcı olmak için önemlidir. Kavram metinlerinin amacı, okuyucunun bir kavram hakkında derinlemesine düşünmesine yardımcı olmaktır. Didaktik araçlar, kavramlarla çalışırken potansiyel etkinlikler ve somut pratik uygulamalar önermeyi amaçlamaktadır (bkz. Eğitimci Eğitimi El Kitabı)."

(Markom et al. 2023)

Kaynakça

Markom, C., Tošić, J. & Steger, M. (2023). Eğitimcilerin Eğitimi Kılavuzu için El Kitabı. <https://www.digitclue.net/handbooks/>

❖ Didaktik Araç: Dijital İçerme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Kişinin yaşadığı, çalıştığı veya okuduğu sosyal çevreye bağlı olarak dijital içerme çeşitli şekillerde tanımlanabilir. Dijital İçerme, bireylerin ve grupların cinsiyet, yaş, sosyo-ekonomik konum, konum, dil, fiziksel zorluklar vb. ne olursa olsun bilgi ve iletişim teknolojilerine erişme ve bunları kullanma becerisini ifade eder. Elbette ki dışlamanın yönleri de vardır. Diğer birçok alanda olduğu gibi, dünya çapında farklı şekillerde ve farklı boyutlarda ortaya çıkan bir dijital toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yanı sıra bir dijital kuir eşitsizliği de var.

Ne Hakkında

Öğretmenler beğendikleri bir web sitesini incelemelidir. Bu, kendi okullarının veya başka bir web sitesi olabilir. Ne istersen onu seçebilirsin. Dijital kapsayıcı yönleriyle analiz edilmelidir. Burada DIGITclue proje ekibi tarafından sağlanan bir çerçeveye olacaktır.

Deneyin

İlk adım olarak, HUB'da Dijital İçerme kavramını okuyun ve dijital içermenin ne anlama geldiğini not edin. Ardından, Dijital Kapsayıcılık konseptine ve çerçevesine dayalı olarak bir web sitesini analiz edin. Sonuçları sınıfta çevrimiçi bir araç aracılığıyla sunun ve öğrencilerle tartışın. Neyin değiştirilebileceğini önermelerine izin verin. Öğrencilerle birlikte bir yön seçin ve bir değişikliğin nasıl gerçekleştirilebileceği konusunda bir öneride bulunun.

Alternatif: Web sitesini öğrencilerle birlikte analiz edin

Önerilen Uygulamalar: [Mural](#), Prezi, Power Point

Meslektaşınıza Anlatın

Beyaz tahtayı oluşturup öğrencilerle genişlettikten sonra, çalışmalarınızı dünyanın her yerindeki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için beyaz tahtayı DigitClue Web Sitesindeki Dijital İçerme Haritası üzerinde paylaşabilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital kapsayıcılıkla ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık Dijital İçermeyi hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerin bakış açısından tartıştınız ve düşündünüz. Şimdi sizi bakış açınızı değiştirmeye ve başka bir açıdan düşünmeye davet ediyoruz.

Örnek 1

Dijital İçerme`nin farklı bağlamlarda farklı şeyler ifade edebileceğini ve tanımlayabileceğini öğrendiniz. Öğrencilerinizin fikirlerini ve kendi yaklaşımınızı biliyorsunuz. Altı yaşındaki bir çocuk ile seksen yaşındaki bir kişinin Dijital İçerme kavramını nasıl tanımlayacağını bir düşünün. Birbirlerinden farklılar mı yoksa benzerler mi? Sizin Dijital İçerme tanımınızdan hangi yönleriyle farklılık gösterirler?

İsteğe bağlı: Ailenizden veya çevrenizden 80 yaşında bir kişi ve/veya altı yaşında bir çocuk tanıyor musunuz? Onlara Dijital İçerme kavramını nasıl tanımlayacaklarını sorun ve bunu sizin sahip olduğunuz fikirle karşılaştırın.

Örnek 2

Ayrıca, disiplinler arasında Dijital İçermenin nasıl tanımlandığı konusunda farklılıklar olabilir. Bir sosyolog Dijital İçermeyi nasıl tanımlar ve bir bilgisayar bilimcisi bunu nasıl tanımlar? Hangi yönlerden benzerler ve hangi yönlerden farklı olabilirler?

❖ Didaktik Araç: İçerme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Günümüz toplumunda insanlar, toplumsal normlara göre görünmedikleri veya davranmadıkları için sıklıkla ayrımcılığa uğruyor. "Norma" uymayan her şey (çok) farklı olarak görülür ve genellikle olumsuz özelliklerle ilişkilendirilir. Lang-Wojtasik & Schieferdecker, içermeyi atfedilen veya resmi bir statüden bağımsız olarak topluma katılma hakkı olarak tanımladıkları için geniş bir tanım kullanırlar. Bu tanım içinde, herkes hayatta ilerlemek için ihtiyaç duyduğu yardımı almalıdır. Önemli olan bireyin topluma değil, toplumun bireye uyum sağlamasıdır. Burada İçerme, bireysel koşullardan bağımsız olarak toplumun her alanına sınırsız katılımı ifade eder.

Ne Hakkında

Temel fikir, öğrenciler tarafından yapılmış bir ses kolajı oluşturmaktır. Amaç, çocukları öğretim sürecine dahil etmek ve öğretmenlerin de öğrencilerinden bir şeyler öğrenebileceğini göstermektir. Konular Dijital İçerme ile ilgili olabilir, ancak öğrencilerin konuşmak için önemli bulduğu diğer konulardan da olabilir.

Deneyin

www.digitclue.net'te İçerme ve Dijital İçerme hakkındaki kavramları okuyun. En önemli yönleri not edin. İçerme olasılığı olarak "ses" kavramına odaklanın. Bir zihin haritası yardımıyla iki kavramı ve "ses" fikrini açıklayın. Bundan sonra çocuklar, öğretmenlerine ne öğretebileceklerini gruplar halinde düşünmeli ve hazırlamalıdır. İstedikleri herhangi bir konu olabilir. Evde yaptıkları bir şey veya o an onlar için önemli olan bir konu olabilir. Bir sonraki adımda çocuklar, öğretmenlerine konularını sunmalı ve onlara yeni bir şeyler öğretmelidir. Buradaki fikir, çocukların genellikle öğretme sürecinde duyulmaması ve bu nedenle dışlanmasıdır. Öğretmenler sadece öğretmekle kalmaz, aynı zamanda bir sınıfta bir şeyler öğrenebilirler. Bu araç ile çocuklar öğretim sürecine dahil edilmeli ve öğrenme ile öğretimin karşılıklılığı vurgulanmalıdır.

Bireysel konular hakkında konuştuğundan sonra, çocuklar sunumlarını "audiomass" ses editörü ile kaydetmelidir. Programı bu linkte bulabilirsiniz: <https://audiomass.co/>

Bu program ile öğrencilerin sunumlarını ve fikirlerini toplayabilir ve bunlardan sesli bir kolaj oluşturabilirsiniz. Nasıl gerçekleştirilebileceği iki seçenek vardır.

1. Akıllı telefonunuzla çocukların sunumlarını kaydedin, bilgisayarınıza aktarın ve **dosya** ► **bilgisayarınızdan yükle** düğmesi altındaki programa yükleyin. Bunları bir araya getirebilir ve ses kolajı oluşturabilirsiniz. **Dosya** ► **Dışa Aktar/İndir** düğmesi altında kaydedebilir ve indirebilirsiniz ve bir mp3-ses formatı oluşturabilirsiniz.
2. Çocukların sunumlarını doğrudan bilgisayarınız ile programa kaydedin. Bunun için menüdeki kırmızı düğmeye veya **dosya** ► **Yeni Kayıt** düğmesi aracılığıyla tıklamanız gerekir. Kaydı Başlat'ı seçmeniz gereken yeni bir pencere açılacaktır. İlk grup bittiğinde,

duraklatmayı seçebilir veya yeni bir kayıt başlatabilirsiniz. **Dosya** ► **Dışa Aktar/İndir** düğmesi altında kaydedebilir ve indirebilirsiniz ve bir mp3-ses formatı oluşturabilirsiniz.

Meslektaşınıza Anlatın

Adımları tamamladıktan sonra ses kolajını www.digitclue.net web sitesinde paylaşabilirsiniz. Bunun için oluşturulan kolajı DigitClue Web Sitesindeki Dijital İçerme Haritasına yükleyebilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital içerme ile ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık İçerme hakkında hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerinizin bakış açısından düşündünüz ve tartıştınız. Şimdi sizi bu konuyu başka bir açıdan düşünmeye davet ediyoruz.

Bir kişinin yaşadığı bağlama ve duruma bağlı olarak içerme farklı anlamlara gelebilir. Aşağıda kişilerin listesini bulabilirsiniz. Her birinin içermeyi nasıl tanımlayacağını düşünün. Her biri için ne önemli olurdu? Hepsi aynı mı olurdu yoksa farklılıkları hayal edebiliyor musunuz?

1. Güney Kore'de yaşayan İspanyolca konuşan bir kişi
2. Yedi aylık bir bebek
3. Kedi barınağında yaşayan bir köpek
4. 18. yüzyılda Fransa'da yaşayan bir kadın
5. Cinsiyeti olmayan (A non-binary person) bir kişi
6. Video oyununda bir figür

❖ Didaktik Araç: Dijitalleşme

Yazarlar: Danijela Birt Katić, 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 uygulamaları 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 www.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 öğretimdeki 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, Mentimetre 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 (<https://deck.toys/>) dijital aracını kullanabilirsiniz. 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 halükârda 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?

❖ Didaktik Araç: Siberetik

Yazarlar: Robert Kleemann, Thomas Köhler

Siber etik, bilgisayarlarla ilgili, kullanıcı davranışını ve bilgisayarların ne yapmak için programlandığını ve bunun bireyleri ve toplumu nasıl etkilediğini kapsayan etik üzerine felsefi bir çalışmadır. Eğitimde dijital olarak işlenmiş algı, yapılandırma ve değerlendirmenin herhangi bir didaktik modellemesi etik bakış açılarını dikkate almalıdır. Günümüzde herhangi bir eğitim teknolojisi (ed tech) sisteminde, etik oldukça ilgili olarak kabul edilmektedir. Bu yönelim, sosyo-teknik düzenlemelerin etik, antropolojik, yasal (daha az ölçüde) ve sosyal yönlerine odaklanabilir. Sonuç olarak, eğitimciler kapsamlı (medya) didaktik uzmanlıkla hazırlanmalıdır.

Ne Hakkında

Alıştırmaların amacı, insanların internette "mürekkeple" de yazdıkları gerçeğini daha derinden anlamaktır. Öğretmenler ve öğrenciler, kullanıcı davranışlarının etkisinin farkına varmalı ve aynı zamanda birbirleriyle daha kapsayıcı bir ilişki biçimi geliştirmelidir. Ayrıca, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına ilişkin bir (ilk) duyarlılık sağlanmalıdır. Örneklere başlamadan önce lütfen DigitClue proje web sitesinden Siberetik kavramını okuyun.

Deneyin

Örnek 1

- ▶ Metinleri okumadan önce ve sonra siber etiğin sizin için ne anlama geldiğini düşünün.
- ▶ Öğrencilerinize konuyu onlara tanıtılmaları için bir [LearningSnack](#) (Öğrenme Atıştırmalıkları) geliştirin.
- ▶ Atıştırmalığı kullandıktan sonra, çevrimdışı dünyayla arasındaki farklar ve benzerlikler nelerdir?

Siberetik, basit bir şekilde, bilgiyle uğraşırken sorumluluk üzerine bir yansıma olduğu anlamına gelebilir. Ancak çocuklar ve gençler, sosyal medya ve platformlarla bağlantılı olarak kendilerini genellikle bilinçsizce sözde bir "filtre balonunun" içinde bulurlar. Bu gerçeği fark etmek ve bu filtre balonunu kırmak, ahlaki değerlerle ve internetteki diğer kullanıcılarla ilişkilerde sorumluluk anlayışını güçlendirebilir.

- ▶ Öğrencilerin kendilerini böyle bir filtre balonunun içinde nasıl hissettiklerini sınıfta tartışın.
- ▶ Kendinizi <https://www.filterbubble.lu/> adresinde test edin ve bir sosyal medya filtre balonunda yaşama olasılığınızın ne kadar olduğunu öğrenin.
- ▶ Filtre balonunun artılarını ve eksilerini düşünün. Sosyal ağlarda "hayatınızı" sınırlıyor mu?

Örnek 2

Öğretim senaryoları bağlamında, karma formatlar (burada yüz yüze ve çevrimiçi öğretimin karma biçimi anlamına gelir), kanıtlanmış endikasyonları (örneğin otizm, sosyal fobiler vb.) olan öğrencilerin engellemelerinin üstesinden gelmelerine ve bir akran grubunun gizli baskısı olmadan güçlü yanlarını etkin bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir.

- ▶ Akran grubu bağlamında yüz yüze öğretimden doğabilecek olası engelleri listeleyin. Hâlihazırda deneyimlediğiniz bir senaryo seçin ya da örnekten bir gösterge kullanın.
- ▶ Sizce, uygun endikasyonlara sahip kişileri günlük öğretime dahil etmek için etkili olanaklar var mı ve varsa hangileri? Bunlar nasıl uygulanabilir?
- ▶ Bahsedilen grup için kapsayıcı öğretimin çevrimdışı ve çevrimiçi biçimde nasıl uygulanabileceğini öğrencilerinizle tartışın. Uygun bir ders planı geliştirin ve bunu bir padlet zaman çizelgesiyle birlikte sunun. Ders tasarımının katılımcı biçimindeki olası zorlukları ve senaryo için hangi biçimi kullandığınızı düşünün.

Meslektaşınıza Anlatın

Genel olarak dijital içerme ile ilgili olumlu ve olumsuz deneyimlerin ve özel olarak kullanım örneklerinin paylaşılması, başkalarının kendilerini eğitmesine ve farkındalık yaratmasına yardımcı olur. Kullanıcılar deneyimlerini meslektaşları ile paylaşmalı ve böylece konunun erişimini arttırmalıdır. Bu nedenle proje, bu deneyimleri görünür kılan (anonim olarak) ve kendi ülkelerinden ve aynı zamanda dünya çapından proje, materyal, fikir ve yorum alışverişinde bulunma imkanı sunan bir paylaşım platformu oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu platform, DigitClue proje web sitesinde bir "D.I. Haritası" ("Queering the Map" projesinden ilham alan Dijital İçerme Haritası) olarak sunulacaktır.

Daha Fazla Düşünme

Geliştirme burada bitmek zorunda değildir ve bitmemelidir. Kullanıcıların kendi projelerini yaratmaları ve hedef kitleye göre özgürce seçebilecekleri farklı bakış açılarını benimsemeleri teşvik edilmektedir. Burada amaç, eksiksiz bir eğitim ve (dijital) kapsayıcılık bağlamında engelsiz bir arada yaşamaktır. Çoğu zaman, birbirleriyle iletişim kurma kuralları, sınıf çerçevesi içinde katılımcı bir şekilde geliştirilir ve belirlenir.

- ▶ Bunlar da çevrimiçi dersler bağlamında geliştiriliyor mu?
- ▶ Ve eğer öyleyse, bu kurallar nasıl görünürdü?
- ▶ Sizde hangi önemli özellikler dikkate alınmalıdır?

❖ Didaktik Araç: Dijital Bölünme

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Günümüzde insanlar günlük hayatın pek çok alanında dijital dünya ile uğraşmak zorundadır. Sağlık, okul, bankalar, hükümet ve kütüphaneler gibi alanlar, vatandaşların ilgili hizmetleri kullanması için gerekli bir araç haline gelen ICT'yi (bilgi ve iletişim teknolojisi) kullanıyor. İnsanların bunu yapmak için, örneğin internette gezinmeyi, e-postaları, blogları veya sosyal ağları nasıl kullanacaklarını ve bunlara nasıl erişeceklerini bilmeleri gerekir. Ancak, herkes bu bilgiye sahip değildir. Dijital Bölünme veya Dijital Boşluk bu şekilde ortaya çıkıyor.

Ne Hakkında

Öğretmenler ilk adım olarak www.digitclue.net'te Digital Divide (Dijital Bölünme), Digital Age Gap (Dijital Çağ Uçurumu), Digital Gender Gap (Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği) ve Digital Queer Gap (Digital Kuir Eşitsizliği) kavramlarını okumalıdır. Öğrencileri için önemli olan konulara odaklanmanın yanı sıra en önemli yönleri not etmelidirler. Aşağıdaki örneklerde deneyebileceğiniz ve üzerinde düşünebileceğiniz farklı görevler bulabilirsiniz. Bunu kendi başınıza yapabileceğiniz gibi öğrencilerinizle de yapmak mümkündür.

Deneyin

Örnek 1

Okuduğunuz kavramların farklılıklarını ve benzerliklerini gösteren bir zihin haritası oluşturmak için Mural veya Power Point gibi uygulamaları kullanın. Öğrencilerinizle kavramların yanı sıra zihin haritasını tartışın. Aşağıdaki soruları kullanabilirsiniz:

- ▶ İnsanların dijital medyaya erişiminin olmamasını hangi nedenlerle hayal edebilirsiniz?
- ▶ İnsanların aktif olarak dijital medyaya erişmek istemedikleri herhangi bir durum hayal edebiliyor musunuz?
- ▶ Dijital medyayı kullanmakta hangi kişiler zorluk yaşayabilir?
- ▶ Dijital Uçurum kavramına ekleyeceğiniz bir şey veya eksik olan bir yön var mı?

Öğrenciler sınıfta kavramları tartıştıktan sonra Digital Divide(Dijital Bölünme), Digital Age Gap(Dijital Çağ Uçurumu), Digital Gender Gap(Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği) ve Digital Queer Gap(Dijital Kuir Eşitsizliği) gibi yazılı kavramlarda yapılan ifadeleri düşünmelidir. Kendi bakış açılarından, kavramların farklı boşluklar hakkında söylediklerini doğrulayabilirler mi, yoksa başka durumlarla karşılaştılar mı? Örneğin, genç üyelerin dijital medyayı yaşlılardan daha kapsamlı bir şekilde kullanabildiği aileleri için doğru mu? Fikir, ifadeler üzerinde derinlemesine düşünmek ve öğrencilerin yaşamları bağlamında doğru olup olmadıklarını veya önyargı olup olmadıklarını görmektir.

Örnek 2

Digital Divide(Dijital Bölünme) kavramını okumadan ve/veya tartışmadan önce öğrenciler terim üzerinde sanatsal bir şekilde çalışmalıdır. Öğrenciler Dijital Uçurum kavramını ve bununla ilgili kendi deneyimlerini ve düşüncelerini grafiksel olarak sunmalıdır. Bunun için genellikle bilgisayarlara önceden yüklenmiş olan "Paint" programını kullanmaları gerekir. Çevrimiçi bir araç olarak, şu bağlantıda bulabileceğiniz "Tinyimage"i kullanabilirsiniz: <https://www.tinyimage.de/>. Alternatifler PowerPoint, Word veya Adobe olabilir.

Terimi çizdikten/boyadıktan sonra resimler sınıfta tartışılmalıdır. Öğrenciler ne düşündüklerini açıklamalıdır. Son bir adım olarak, öğretmenler www.digitclue.net'te Digital Divide kavramını sunmalıdır. Sınıfta, web sitesindeki kavramlar ile öğrencilerin fikirleri arasındaki farklılıklar ve benzerlikler üzerine bir tartışma yapılmalıdır.

Örnek 3

Digital Divide kavramı sınıfta sunulmalı ve tartışılmalıdır. Daha iyi anlaşılması için Digital Gender Gap, Digital Queer Gap ve Digital Age Gap kavramlarını da sunmak mümkündür. Bu alıştırma için öğrencilerin Digital Divide'ın ne hakkında olduğunu bilmeleri önemlidir. Bundan sonra öğrenciler, Dijital Uçurum'dan etkilenen bir kişiyi düşünmelidir (bu kişi, Dijital'i gönüllü olarak kullanmamayı seçen bir kişi de olabilir). Öğrenciler, kişinin bakış açısından, durumu, nedenleri, duyguları vb. anlatan bir kısa öykü yazmalıdır.

Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerle çalıştıktan ve kavramlar üzerinde tartıştıktan sonra, onların yaratıcı çalışmalarını dünyanın her yerindeki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için Digital Divide'da oluşturulan eseri DigitClue Web Sitesinde bulunan Digital Inclusion Map üzerinde paylaşabilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital kapsayıcılıkla ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık Dijital Uçurum'u hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerin bakış açısından düşündünüz ve tartıştınız. Dijital Uçurum'un herkes için farklı bir anlam ifade ettiğini öğrendiniz. İnsanlara bağlı olarak, Dijital Uçurum başka zorluklara da neden olur. Şimdi sizi bu konuyu başka bir açıdan düşünmeye davet ediyoruz.

- ▶ Yeni teknoloji ve Dijital Uçurum hakkında hiçbir şey bilmeyen, 17. yüzyıldan biriyle tanıştığınızı hayal edin. Bu kişi dijital dünyamızı Dijital Uçurum'u nasıl görür? Hangi soruları olabilir ve onlara nasıl cevap verirsiniz? 17. yüzyıla dönerken Dijital Uçurum'dan nasıl kaçınabileceği konusunda bu kişiye bir tavsiyede bulunabilir misiniz?

❖ Didaktik Araç: Dijital Okuryazarlık

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijital Okuryazarlık genellikle 21. yüzyıl için temel becerilerden biri olarak kabul edilir. Eğitim bağlamında, öğretimde yalnızca dijital araçların kullanımını içermekle kalmaz, aynı zamanda öğretim sürecini iyileştirmeyi ve öğrencilerin bilgilerinin edinilmesini ve genişletilmesini kolaylaştırmayı amaçlayan yaratıcılığı geliştirme amacına da hizmet eder. Canlı olarak gerçekleşen öğrenme sürecinin yerine geçmediği gibi yazılı sözün de yerine geçmemelidir. Dijital okuryazarlığın, öğretim süreci sırasında ve dışında, öğretmenlerin ve öğrencilerin meşgul çalışmalarını açması ve etkinleştirilmesi düşünülmelidir. Dijital Okuryazarlık, dijital araçların nasıl kullanılacağı bilgisine ek olarak, "doğru" araçları seçme bilgisini ve kesinliğini de ifade eder. Dijital bağlamda güvenli ortam yaratmak, öğretmenlerin öğretim sürecine dahil olan öğrenciler için olduğu kadar, bilgiyi sınıf dışında kullanmaları için de yaratabilecekleri bir şeydir.

Ne Hakkında

Dijital aracın uygulamasıyla başlamak için Dijital Okuryazarlık kavramını okumanızı öneririz. Kavram, dijital okuryazarlığın genişliğini anlamak için önemli olan diğer kavramlarla iç içe geçecek ve aynı zamanda dijital okuryazarlığın medya okuryazarlığı ve diğer eşanlamli terimlerden nasıl ayrı olduğu hakkında size fikir verecek şekilde yazılmıştır. Dijital okuryazarlığın, yazılım becerilerinin yanı sıra İnternet'teki içeriğin güvenli bir şekilde nasıl kullanılacağına ilişkin "yumuşak" becerileri de içerdiği sürekli olarak hatırlatılmalıdır.

Deneyin

Dijital Okuryazarlık, yalnızca yayınlanan medya içeriğine erişim anlamına gelmez. Daha da önemlisi, içeriği analiz etme, değerlendirme ve içerik oluşturma becerisini içeren bilgidir. Buna göre, konularınızda dijital okuryazarlık konusunu öğretirken kullanabileceğiniz örnekler önereceğiz. Örneğin Hırvatça bağlamında, medya okuryazarlığı Hırvatça dil dersine aittir, ancak okul yılı boyunca yalnızca birkaç saatle sınırlıdır. Diğer bağlamlarda bu tür ve karşılaştırılabilir okuryazarlık biçimlerini öğretmeye yönelik benzer politikaların olması mümkündür.

Örnek 1

www.digitclue.net'te Dijital Okuryazarlık kavramını okuyun. Dijital cehaletin ne olduğunu farkında olmayan bir insan düşünün. Okuduğunuz materyale göre Word, Power Point veya ortak bir araç (Google Docs, MS Teams) kullanarak o kişiye çevrimiçi ortamda kişisel bilgilerini nasıl koruyabileceğine dair kısa talimatlar yazın.

- ▶ Kendinizi dijital okuryazar olarak görüyor musunuz? Sizi dijital okuryazar yapacak beş beceri yazın.
- ▶ Diğer kişilerin bilgilerini çevrimiçi olarak paylaşma ve gönderme ile ilgili etik konuları tartışın.

Örnek 2

Öğrencilerden aşına oldukları diğer okuryazarlık türlerini listelemelerini ve kısaca tanımlamalarını isteyin. Diğer okuryazarlık türlerini dijital okuryazarlıkla karşılaştırmaya çalışın. Belirli bir okuryazarlık türü ile dijital okuryazarlık arasındaki benzerlikler ve farklılıklar hakkında tartışın. Ek olarak öğrencilerle bir egzersiz yapın.

Birlikte bir İnternet tarayıcısı kullanarak belirli bir konu hakkında bilgi bulmaya çalışın ve ardından aynı şeyi okul kütüphanenizdeki kaynakları kullanarak yapın. Topladığınız bilgileri karşılaştırın.

- ▶ Öğrencilerle internette bilgi aramak için hangi kaynakları kullandıkları hakkında konuşun. Bazı örnekler versinler. Aynısını kütüphanedeki kaynaklar için de yapın. Bunu yaparken yaşadıkları sorunlar hakkında onlarla konuşun. Her birinde ayrı ayrı somut bir cevap almayı başarıyorlar mı? Topladıkları bilgileri karşılaştırmak ve kontrol etmek için her ikisini de kullanıyorlar mı?

Öğrencileri çiftlere ayırın. Onlardan dijital okuryazarlığın ne olduğu hakkında bir bilgi aramalarını isteyin. Biri Google/Yahoo kullanarak arama yapacak, diğeri ise görünmez web'de (InfoMine, WolframAlpha kullanarak) belirli bir aramayı kullanabilir. Verilen sonuçları karşılaştırın. Bu alıştırmayı farklı sorularla birkaç kez tekrarlayabilirler. Öğrencilere Google ile InfoMine/WolframAlpha arasında herhangi bir fark olup olmadığını sorun ve onlara isim vermelerini sağlayın.

Örnek 2a

Öğrencilerle en çok kullandıkları internet arama motoru hakkında konuşun, muhtemelen Google'dır. Nerede ve nasıl kullanıyorlar, onlara orada buldukları her şeyin güvenilir bilgi olup olmadığını veya orada buldukları bilgileri ek olarak kontrol edip etmediklerini ve ne şekilde kontrol ettiklerini sorun. Bilgi almak isterlerse bir an önce internette arama yapabileceklerini mi sanıyorlar? Bir seminer veya başka bir tür iş yapabilmek için bu yeterli mi? Ders kitaplarındaki bilgiler güvenilir mi? Televizyondan edindikleri bilgiler güvenilir mi? Hangi bilgi kaynağının güvenilir olduğuna karar verebilir misiniz ve neden?

Öğrenciler Google'ın sahip olduğu tüm hizmetleri biliyor mu, Gmail, Google maps, Google earth, Google translate, Google Meet vb.'nin ne olduğunu biliyor mu? Bu zamana kadar bir kere bile kullandılar mı?

Google çevirmeni ile tanışalım. Oradan aldığımız çeviri güvenilir mi? Bir cümle seçin ve İngilizce'den kendi dilinize ve ardından İngilizce'den başka bir yabancı dile çevirin. Ortaya çıkan çevirileri karşılaştırın ve belirli çeviri hatalarının neden oluştuğunu düşünün. En az hata hangi dilde göze çarpıyor? Sonuçları gruplar içinde sunun ve karşılaştırın ve Google Translate'e en çok ne zaman, ne ölçüde ve hangi dilde güvенеbileceğimizi birlikte düşünün. Bilgileri listelerken ve paylaşırken Padlet'teki çevrimiçi paneli kullanın. <https://padlet.com/>

Örnek 3

Öğrencilerle anahtar kelimeler konusunda çalışın, web'de bilgi aramanın bazı durumlarda uygun anahtar kelimeyi "seçmedikleri" gerçeğiyle sınırlı olduğunu açıklamaya çalışın. Ve bazen İnternet'in açık alanında bir anahtar kelime seçmek onları tarafı, yanıltıcı ve kısmi içeriğe götürebilir. digitlclue.net sayfasındaki her kavram için beş anahtar kelime yazmalarını isteyin (Kapsayıcılık, Dijital Kültür, Dijital Okuryazarlık, Dijital Dönüşüm, Dijital yaş farkı, Dijital Uçurum, Dijital Cinsiyet Uçurumu, Dijital Kuir Uçurumu, Dijital Hikaye Anlatımı, Dijital Dünya Yapımı, Siberetik, dijitalleşme). WordSift dijital aracının yardımıyla "kelime kullanımına dayalı bir kelime balonu" oluşturun. Sözcüklerin, tek tek sözcüklerin nasıl kullanılacağı hakkında bilgi içeren mini-dijital veritabanlarına dönüştürüldüğü etkileşimli bir balon olarak tasarlanmıştır. Web eş anlamlılar sözlüğü kelimesiyle bağlantılıdır. <https://wordsift.org/>

Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerinizle çalışarak oluşturduğunuz örnekler, her halükârda grubunuzdaki meslektaşlarınızla paylaşılabilirsiniz, 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.

- ▶ 19. yüzyılda yaşayan bir insanı düşünün, ona dijital okuryazarlığın ne olduğunu anlatabilir misiniz? Dijital okuryazarlığın kapsamını açıklamak için kullanabileceğiniz kelimeleri düşünebilir misiniz?
- ▶ Dijital okuryazarlığı kör bir kişinin bakış açısıyla düşünün ve onun için dijital okuryazar olmanın ne anlama geleceğini düşünün.

❖ Didaktik Araç: Dijital Kültürler

Yazar: Robert Kleemann

Dijital Kültür, teknolojinin ve internetin insanlar veya grup olarak etkileşim biçimimizi nasıl şekillendirdiğini açıklayan bir kavramdır. Her zaman paylaşılan, yani kişinin çevresinden öğrenilen kolektif bir olgudur. Belirli bir bağlama, örneğin bir organizasyona veya dijital gerçekliğe daraltılabilir ve bu da odaklanmış kavramlara yol açar. Bu, dijital kültürün mevcut toplumda nasıl davrandığımızı, düşündüğümüz ve iletişim kurduğumuz (gündelik kültürümüz) anlamına gelir.

Ne Hakkında

"Dijital alanda yaşam"ın ortaya çıkması ve daha da gelişmesiyle, tıpkı "gerçek dünyada" olduğu gibi, en çeşitli grup ve bireylerden oluşan kendine ait bir kültür giderek gelişti. Bu gelişmeyle birlikte olumlu olduğu kadar olumsuz yönler ve her şeyden önce görgü ortaya çıktı. Örnekler, her yerde var olan nefret söylemi, siber zorbalık ve dijital kültürler ve bunların tezahürleriyle ilgilidir. Bu örneklerin amacı, siber zorbalığı önlemek ve gerçekleştirse sorunu etkili bir şekilde çözmek için önlemlere ve eylem modellerine hazır olmaktır. Ayrıca, dijital kültürlerin varlığı ve biçimi ile günlük yaşam üzerindeki etkilerinin anlaşılması gösterilmeli ve geliştirilmelidir. Kullanıcılar, DigitClue proje web sitesinden Digital Cultures ile ilgili kavramları okumalı ve örneğe ve ilgi alanına bağlı olarak diğer formatları izlemeli veya dinlemelidir.

Deneyin

Örnek 1

"Nefret söylemi" ve "sahte haberler" özellikle dünyanın dijital gelişimi bağlamında ilerledi. Akran grupları ve dijital içerme bağlamında, "siber zorbalık" çocuklar ve gençler arasında tanıdık bir terimdir.

- ▶ "Siber Zorbalık" terimini açıklayın ve birey için olası sonuçlarını gösterin.
- ▶ "Nefret Söylemi" olgusuyla nasıl başa çıkılacağını tartışın. Yazarları bu iletişim biçimini kullanmaya iten olası faktörleri araştırın. Deneyimlerinizi D.I.-Map üzerinden paylaşabilirsiniz.
- ▶ Bir proje haftası boyunca öğrencilerinizle "Siber Zorbalık" ile başa çıkmak için bir konsept geliştirin ve öğrencilerin farkındalığını artırmak ve öğrencileri güçlendirmek için araştırma yapmalarını ve uygun temas noktalarıyla iletişime geçmelerini sağlayın.
- ▶ Sorundan kaçınmak veya sorunu çözmek için TikTok, Instagram veya Snapchat kullanarak kısa videolar, PowerPoint veya Paint kullanarak dijital posterler oluşturun. Bulgularınızı başkalarıyla D.I.-Map üzerinde ve/veya öğrencilerin kendileri tarafından gerçekleştirilen bir "çevrimdışı" atölye çalışmasıyla veya örneğin [GatherTown](#) uygulamasını kullanarak çevrimiçi bir atölye çalışmasıyla paylaşın.

Örnek 2

Toplumumuz sadece bireyler olarak üyelerine değil, aynı zamanda toplum içindeki mevcut ve gelişmekte olan gruplara da bağımlıdır. Onlar tarafından oluşturulur ve şekillendirilir. Bu süreç, dijital kültürlerde çok dinamiktir ve yan dalları "çevrimdışı alemin" çok ötesine uzanır. "Kültürel farklılık" boyutunun toplumlar içinde ve toplumlar arasında nasıl ortaya çıktığını bir düşünün.

- ▶ Dijital kültürlerin içinde veya arasında benzer yapılar var mı?
- ▶ Kültürler ve dijital kültürler arasında ne gibi benzerlikler ve farklılıklar görüyorsunuz?
- ▶ Onları farklı kılan nedir?
- ▶ Dijital ve dijital olmayan kültürlerin temas noktaları veya kesişme noktaları nerededir?
- ▶ Bulgularınızın tasvir edildiği bir Duvar Resmi, [Miro](#) veya [MindMup](#) oluşturun

Meslektaşınıza Anlatın

Genel olarak dijital içerme ilgili olumlu ve olumsuz deneyimlerin ve özel olarak kullanım örneklerinin paylaşılması, başkalarının kendilerini eğitmesine ve farkındalık yaratmasına yardımcı olur. Kullanıcılar deneyimlerini meslektaşları ile paylaşmalı ve böylece konunun erişimini arttırmalıdır. Bu nedenle proje, bu deneyimleri görünür kılan (anonim olarak) ve kendi ülkelerinden ve aynı zamanda dünya çapından proje, materyal, fikir ve yorum alışverişinde bulunma imkanı sunan bir paylaşım platformu oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu platform, DigitClue proje web sitesinde bir "D.I. Haritası" ("Queering the Map" projesinden ilham alan Dijital İçerme Haritası) olarak sunulacaktır.

Daha Fazla Düşünme

Geliştirme burada bitmek zorunda değildir ve bitmemelidir. Kullanıcıların kendi projelerini yaratmaları ve hedef kitleye göre özgürce seçebilecekleri farklı bakış açılarını benimsemeleri teşvik edilmektedir. Amaç, eksiksiz bir eğitim ve (dijital) kapsayıcılık bağlamında engelsiz bir arada yaşamaktır. YouTube, Facebook, Instagram, TikTok ve benzeri platformlar aracılığıyla kendinizi dijital dünyaya kaptırın. Bu şekilde öğrencilerin bireysel ihtiyaç ve isteklerine yepyeni bir bakış açısı getirebilir. Henüz bu toplulukların bir parçası değilseniz, cesaretinizi alın ve bir eğitimci gözüyle bakın.

Kaynakça

Kleemann, R. (2021). *Von der Medienbildung zu einer Pädagogik der Digitalität: Trainingsansätze zur digitalen Inklusion; unveröffentlichte Staatsexamensarbeit*. Technische Universität Dresden.

❖ Didaktik Araç: Digital Kuir Eşitsizliği

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Dijital Kuir Eşitsizliği, dijital teknolojilere erişim ve bunların kullanımındaki farklılıkları ve eşitsizliği ifade eden Digital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğinin bir çeşididir. Sadece kadın ve erkek arasındaki farkı değil, tüm LGBTIQ+ topluluğunu dikkate alır. Bazı şirketler ve kuruluşlar, LGBTIQ+ topluluğundan kişilerin dijital dünyaya erişimini arttırmaya ve böylece Digital Kuir Eşitsizliğini düşürmeye çalışıyor. İnternette LGBTIQ+ topluluğunun varlığının büyük avantajları vardır, ancak aynı zamanda bazı güçlükleri de beraberinde getirir.

Ne Hakkında

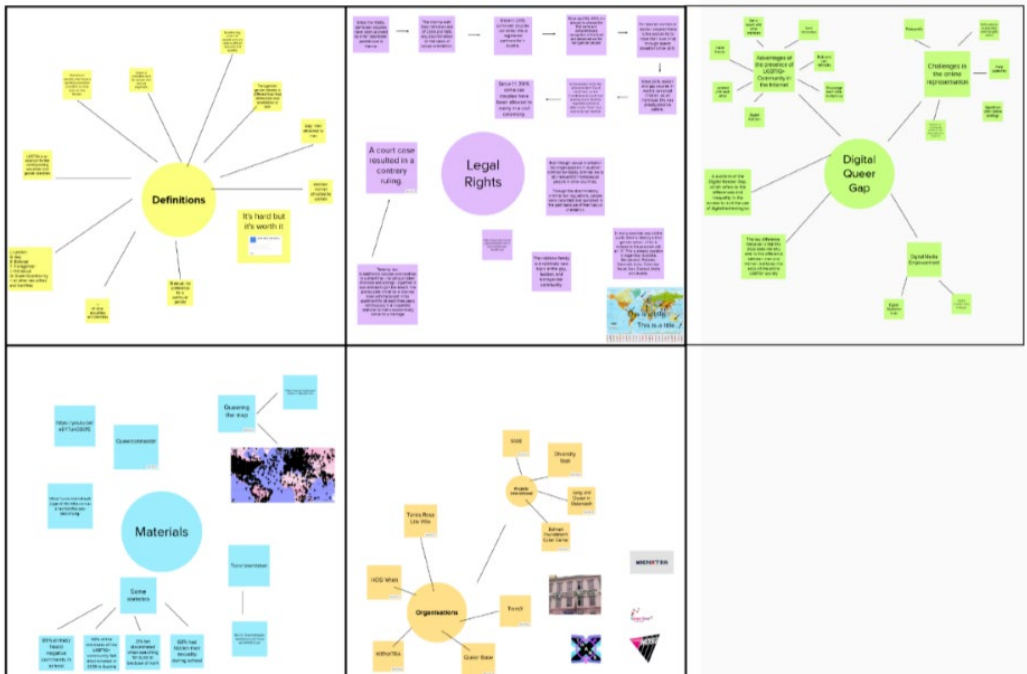
Temel fikir, öğretmenlerin raptiyeler, notlar, resimler, video vb. oluşturması gereken bir dijital interaktif beyaz tahta meydana getirmektir. İçerik, bir soru ve konu listesi yardımıyla oluşturulmalıdır. Bu liste DigitClue Ekibi tarafından sağlanmıştır ve aşağıda bulunabilir.

Egzersiz şu adımlara göre yapılmalıdır:

1. Öğretmenler için araştırma alıştırmaları (konu/soru listesi):

- ▶ LGBTIQ+ ne anlama geliyor?
- ▶ Digital Kuir Eşitsizliği ne anlama geliyor?
- ▶ Bu konu için materyali nerede bulabilirsiniz?
- ▶ Şehrinizde LGBTIQ+ ve/veya Digital Kuir Eşitsizliği ile ilgilenen kuruluşlar var mı?
- ▶ Ülkenizdeki LGBTIQ+ topluluğunun yasal hakları nelerdir?
- ▶ LGBTIQ+ topluluğuna ait olduğunuz için ayrımcılığa maruz kalıyorsanız, nereden yardım alabilirsiniz?
- ▶ Destek almak için ne kadar seyahat etmeniz gerekiyor?

2. "Mural" Uygulamasını Kullanarak Bir Beyaz Tahta Tasarlamak:



3. Sınıfta sunun:

Beyaz tahta sınıfta öğrencilere sunulmalıdır. Tanımlar, notlar, organizasyonlar vb. açıklanmalı ve tartışılmalıdır. Amaç, olabildiğince yaratıcı olmak ve konuyu olabildiğince etkileşimli hale getirmektir.

4. Konuları/soruları öğrencilerlettartışın:

Öğrencilere beyaz tahtayı gösterdikten sonra tahtayı tartışmaları gerekir. Bu konuda ne düşünüyorlar? Hangi görüşe/tutumla sahipler? Beyaz tahtaya ne koyarlardı? Hâlihazırda ne biliyorlar?

5. Beyaz Tahtayı öğrencilerin fikirleri/dilekleri/yaklaşımları ile genişletin:

Öğrencilerle birlikte Beyaz Tahta üzerinde çalışın ve bu konudaki fikirlerini/dileklerini ve yaklaşımlarını ekleyin. Mümkünse Beyaz Tahta paylaşılmalı ve karşılaştırılmalıdır.

Deneyin

Mural ile tasarlanan Digital Kuir Eşitsizliği örneği:

<https://app.mural.co/t/digitclue4230/m/digitclue4230/1646046048724/68cc19702e8f2fee2e78230dbab95d879bd2035f?sender=u079be3b7cadea0eee8041391>

Alternatifler: Güç Noktası

Meslektaşınıza Anlatın

Beyaz tahtayı oluşturup öğrencilerle genişlettikten sonra, çalışmalarınızı dünyanın her yerindeki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için Beyaz Tahtayı DigitClue Web Sitesindeki Dijital İçerme Haritası üzerinde paylaşabilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital içerme ile ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık Digital Kuir Eşitsizliği hakkında hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerden gelen fikirleri düşündünüz ve tartıştınız. Şimdi sizi bu konu hakkında daha fazla düşünmeye ve Digital Kuir Eşitsizliği hakkında biraz daha bilgi toplamaya davet ediyoruz.

Konsepte, LGBTIQ+ topluluğunun daha yaşlı üyelerine odaklanılıyor. Digital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği ile güçlü bir şekilde bağlantılıdır. Peki ya genç nesil? LGBTIQ+ topluluğuna mensup genç üyelerin dijital dünyadan dışlanmasının bazı nedenleri hakkında düşünebilir misiniz? Yaşlı ve genç insanlar için nedenler arasındaki farklar neler olabilir? Bazı fikirleriniz var mı, her ikisi için de fark nasıl azaltılabilir?

❖ Didaktik Araç: Dijital Çağ Uçurumu

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijital Çağ Uçurumu, kullanıcıların yaşına bağlı olarak dijital araçlara bağlı farklı başlangıç noktaları olduğu anlamına gelir. Dijitalleşme, Avrupa da dahil olmak üzere dünyanın farklı ülkelerini karşılaştırırken farklılık gösterir. Yaşlı insanlar tarafından kullanılan dijital araçlar üzerinde farklı faktörlerin etkisi vardır: cinsiyet, sosyo-ekonomik bağlam, ağların kullanılabilirliği, eğitim düzeyi, konum (kırsal/kentsel), motivasyon vb. Dijital çağ uçurumu, özellikle 65 yaş ve üzerinde çok sık ortaya çıkıyor ve bu nüfus artıyor. Örneğin AB üyesi ülkelerde bu demografi 2019'da %20,3'e yükseldi. Aynı zamanda gelişen teknoloji, yaş farkını kapatmak için yeni dijital araçlar sunuyor.

Ne Hakkında

Başlamak için Dijital Çağ Uçurumu kavramını okumanız tavsiye edilir. Kavramın anlamını açıklamaya yardımcı olabilir. En son dijital bilgi ve becerilere hakim olmayan birçok yaşlı, ihmal edilme riskiyle karşı karşıyadır. Günlük yaşamdan örnekler yaşlıların yaşadığı ve genişleyen dijital uçurumu ortaya koyuyor. Öğretmenler, öğrencileri dijital araçları kullanma ve yaş farkı konusunda bilinçlendirmek için adımlar atmalıdır. Her öğrencinin ve öğretmenin yaş farkı sorununu belirli bir resim, kelime, kavram veya ilişkilendirme yoluyla ifade ettiği bir ilişkilendirme oyunu olabilir. Bu bize belki de farkında olmadığımız çeşitli sorunları/yönleri gösterebilir.

Deneyin

Örnek 1

Öğrencilerinizin güvenli şifreler oluşturmaya ve cihazlarına bir şifre yöneticisi uygulaması indirmesine yardımcı olun, böylece oturum açmak için tüm şifreleri hatırlamak zorunda kalmazlar. Sosyal ağlardaki gizlilik ayarlarına bir göz atın ve onlara bilgilerini nasıl ayarlayacaklarını gösterin. Örneğin; sadece arkadaşlar görebilir. Alışveriş yapabilecekleri, banka işlemlerini yapabilecekleri veya sağlık bilgilerini paylaşabilecekleri web sitelerinin gizlilik politikalarını inceleyin ve çoğu durumda faydaların güvenlik risklerinden daha ağır bastığını onlara gösterin. Günlük parolalarını ve kullanıcı adlarını koyacağınız bir not defteri sağlayın.

- ▶ Dijital güvenlik sorunları hayatımızı nasıl etkiler?
- ▶ Yaşlı insanların güvenlik önlemlerine ihtiyacı var mı, öyleyse neden?
- ▶ Önemli kelimeleri/şifreleri kaydetme hakkında ne düşünüyorsunuz?
- ▶ Dijital dünyada veri güvenliğinin anlamı nedir?

Örnek 2

Yaşlı insanların dijital araçları kullanmalarına ve onları motive etmelerine yardımcı olmak için, aile üyelerine (çocuklar, ebeveynler, arkadaşlar) e-posta yoluyla bir mektup yazarak ebeveynlerini, büyükanne ve büyükbabalarını veya komşularını ikna etme fikrini öğrencilerinizle paylaşın.

- ▶ Öğrenciler için öğretmen eğitimi hazırlama konusunda kendinizi yeterli buluyor musunuz?
- ▶ Öğrencileri çalışmak ve yaşlılara yardım etmek konusunda duyarlı hale getirmek nasıl mümkün olabilir?

Örnek 3

İnterneti kullanalım! İlginç bir sayfa açıp keşfetmeye başlayabiliriz. Yaşlı insanlar için en ilginç konuları bulmaya çalışın. İstenmeyen bağlantıları, sayfaları vb. nasıl atlayacağınızı öğrenin. Ücretsiz dijital öğrenim için uygun bir uygulama bulmaya çalışın (<https://seniorplanet.org>)

- ▶ Yerel topluluğunuzda yaşlı insanlar için dijital okuryazarlığı teşvik eden herhangi bir girişimden haberdar mısınız?
- ▶ Okulunuz, özellikle yaşlı personel için dijital okuryazarlık konusuna ne kadar önem veriyor?

Örnek 4

Yaşlıların dijital araçları daha sık kullanmasını sağlayan bazı uygulamalar var. Olası sorunlar nedeniyle, sınırlı hareket kabiliyetine sahip kullanıcılar için Sesle Etkinleştirilen Nesnelerin İnterneti (IoT) aracılığıyla çalışan ev aletleri vardır. Bunlar çeşitli lehçelerde iletişim kurabilen yapay zeka destekli bir konuşma tanıma sistemine sahiptir. Tüm bunlar, özellikle yaşlı kullanıcılar için iletişimi geliştiriyor.

- ▶ Mevcut uygulamaları yaşlı kullanıcılar için uygun buluyor musunuz?
- ▶ Bu uygulamalardan bazılarını öğrencilerinizle birlikte kullanmayı deneyin ve fikirlerinizi sorun.
- ▶ Kendinizi bu kavramda nasıl buluyorsunuz, yaş farkı probleminiz var mı?

Örnek 5

Bazı egzersizler, sağlık vb. için çok kullanışlı uygulamalar akıllı telefonlar ve akıllı saatler ile kullanılabilir. "Pedometre", Fitbit (<https://www.fitbit.com/global/eu/home>), MyFitnessPal (<https://www.myfitnesspal.com>), Sağlık (<https://www.health.com/#main>).

En basit uygulamalarla başlamanızı öneririz.

- ▶ Dijital dünyadaki (tüm) yenilikleri takip etmek mümkün mü?
- ▶ Dijital araçların giderek daha hızlı gelişmesini sinir bozucu buluyor musunuz?

Meslektaşınıza Anlatın

Meslektaşlarınız ve öğrencilerinizle dijital yaş farkı sorunlarını tartışın. En yaygın sorun türleri nelerdir? Dijital uygulamaları kullanmayla ilgili son/güncel sorunları tartışmak için kısa, aylık toplantılar (yüz yüze veya çevrimiçi) önerin.

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

Daha Fazla Düşünme

Yaş farkının dijital bağlamdaki anlamı veya bir birey için ne anlama geldiği hakkında düşünmeye çalışın. Sorunun farkındaysanız, boşluktan kaçmak için başka olasılıklar da biliyor musunuz? Kendinizi belirli bir yaşta ve dijital uygulamaları kullanırken ortaya çıkabilecek olası sorunları hayal edin.

❖ Didaktik Araç: Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği) veya Digital Gender Divide(Dijital Cinsiyet Bölünmesi), dijital dünyaya katılma olasılığına ilişkin olarak erkekler ve kadınlar arasındaki farkı tanımlar. Bu, internete farklı şekillerde erişmenin yanı sıra akıllı telefonlar aracılığıyla interneti kullanma, genel olarak cep telefonu sahibi olma ve bunun sonucunda profesyonel hayatta ortaya çıkan dezavantajlarla başlar (IGI-Global, 2021). Özellikle son iki yılda Covid 19 pandemisi, dijital katılım konusunda kadınlar ve erkekler arasındaki farkı daha da belirgin hale getirdi. Bu, erkekler ve kadınlar arasındaki zaten kapatılmış olan farkların yeniden ortaya çıkmasıyla kanıtlanmaktadır (Küresel Cinsiyet Uçurumu Raporu, 2021).

Ne Hakkında

İlk adım olarak, öğretmenler www.digitclue.net'te Digital Gender Gap(Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği) kavramını okumalıdır. En önemli yönleri not edin, böylece sonraki adımlarda üzerinde çalışabilirsiniz.

Deneyin

Öğrencileriniz için bir çalışma sayfası oluşturun, böylece onlarla bu konuyu tartışabilirsiniz. Burada bulabileceğiniz mevcut olanı da kullanabilir veya uyarlayabilirsiniz. Mevcut çalışma sayfasının bazı bölümleri, öğrenciler tarafından kullanılabilen öğrenme uygulamalarıdır. Bu konu için kendi öğrenme uygulamalarınızı şu bağlantıdan oluşturabilirsiniz: <https://learningapps.org/>

Çoktan seçmeli, boşluklu metinler ve daha fazlası gibi farklı seçenekler arasından seçim yapabilirsiniz. Öğrenme uygulamalarını çalışma sayfası olmadan kullanmak istiyorsanız, bunları aşağıdaki bağlantılarda bulabilirsiniz:

- ▶ **Kelime Tablosu:** <https://learningapps.org/watch?v=pe1do8a3c22>
- ▶ **Çapraz Bulmaca:** <https://learningapps.org/watch?v=pcwd2a6at22>
- ▶ **Çoktan Seçmeli:** <https://learningapps.org/watch?v=p23u7e1bt22>
- ▶ **Boşluk Metni:** <https://learningapps.org/watch?v=puf9p1mq222>

Öğrencilerin fikirlerini ve cevaplarını sınıfta birlikte tartışın.

Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerle kavram üzerinde çalıştıktan sonra, oluşturduğunuz materyalleri dünyanın her yerindeki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için bunları DigitClue Web Sitesindeki Dijital İçerme Haritasına yükleyebilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital kapsayıcılıkla ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık Dijital Cinsiyet Uçurumunu hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerin bakış açısından düşündünüz ve tartıştınız. Şimdi sizi bakış açınızı değiştirmeye ve Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği hakkında farklı bir şekilde düşünmeye davet ediyoruz.

Örnek 1

Rollerin yer değiştirdiği Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğini hayal edin: Kadınlar interneti erkeklerden daha fazla kullanıyor. Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği nasıl görünebilir? Aynı mı yoksa farklı mı olurdu? Kadınların interneti daha çok kullanma sebepleri neler olabilir? Bu senaryo nasıl hayata geçebilir?

Örnek 2

Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği`nde sadece kadın ve erkek tanımı vardır. Burada eksik olan, heteronormativiteye yönelik baskın cinsiyet rejiminden kaçınan ikili olmayan bir tanımdır. Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğini ikili olmayan bir tanım açısından düşünün. Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğinin tanımı nasıl değişirdi?

❖ Didaktik Araç: Dijital Dünya Yapımı

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tosić

Worldmaking, "bir dünya yapmak/biçimlendirmek", genellikle "gerçeklik" kavramıyla ilişkilendirilir. Bununla birlikte, dünya oluşturmaya yönelik bu yaklaşım, aynı zamanda gerçek olmayan, inşa edilmiş veya icat edilmiş dünyaların da olduğunu ima eder. Özellikle çevrimiçi dünyalardan bahsederken, sanal dünya veya gerçek olmayan dünya terimi sıklıkla kullanılır. Yine de çevrimdışı dünya tıpkı çevrimiçi dünyanın gerçek olabileceği gibi inşa edilebilir.

Ne Hakkında

Eğitimciler ilk adımda Digital Worldmaking kavramını okumalıdır. Bu kavram diğer kavramlarla da bağlantılı olduğu için Dijitalleşme, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği, Dijital Kuir Eşitsizliği, Dijital İçerme ve Siberetik kavramlarını da okuma fırsatı vardır. Daha sonra transca.net (<https://www.transca.net/en/Videos>) üzerinden "Worldmaking" videosunu izlemeleri gerekmektedir. Üçüncü adımda, üzerinde çalışmak için sorular içeren bazı alıştırmalar seçilmelidir. Bu, önce kendi başlarına, sonra öğrencilerle birlikte gerçekleştirilmelidir. Onlarla yapılan çalışmada amaç, "dijital`in" "dünya yapmak" ile ne ilgisi olduğunu bağımsız olarak düşümleridir. Çevrimiçi ve çevrimdışı arasındaki kararsızlık, öğrenciler tarafından bağımsız olarak detaylandırılmalıdır.

Deneyin

Örnek 1

Dijital dünyada hangi grupların var olduğunu araştırın? Onları nerede bulabilirsiniz? "Gerçek" dünyada aynı veya benzer gruplar var mı? Onları farklı kılan nedir?

- ▶ Dijital dünyada topluluğu nasıl tanımlarsınız?
- ▶ "Çevrimdışı" dünyada topluluğu nasıl tanımlarsınız?
- ▶ Farklılıklar var mı yoksa aynı mı?
- ▶ Sadece dijital dünyada mı yoksa sadece çevrimdışı dünyada mı var olan görünüm var?

Örnek 2

Second Life, sanal bir yaşam kurabileceğiniz bir tür sanal oyunu tanımlar. Çevrimdışı dünyada olduğu gibi aynı şeyleri yapabileceğiniz bir dünyayı simüle eder. Hangi karakterleri temsil etmek istediğinizi seçebilirsiniz. Bu yetişkinler ve çocuklardan hayvanlara ve efsanevi yaratıklara kadar gider. Bu dünyada dans etmek, başkalarıyla kahve içmeye gitmek veya bir defileyi ziyaret etmek gibi farklı aktiviteler yapabilirsiniz. Second Life'in amacı bilgisayar oyunu oynamaktan çok ağ kurmak, arkadaşlar edinmek ve sosyal bir hayat kurmaktır. Birçok katılımcı, çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalar arasında hiçbir ayırım yapmaz. Onlar için Second Life, çevrimdışı dünya kadar gerçektir, çünkü insanlar tıpkı çevrimdışı dünyada olduğu gibi birlikte yemek yiyor ve hatta ilişkiler kuruyor. Bu dünyanın sakinlerinden biri bunu şöyle anlatıyor: "*Burayı yaşatan insanlardır.*" (Boellstorff, 2015: 182)

Düşünülmesi gereken bazı sorular:

- ▶ Burada "dünyayı kurmak" ve "dijital dünyayı kurmak" terimleri nasıl ele alınmaktadır?
- ▶ Second Life kavramını düşünün. Senin için "gerçek" olur mu?
- ▶ Sizin için gerçek dünya nedir?

Örnek 3

Otizimli kişilerin "gerçek" dünyada daha iyi başa çıkmalarına yardımcı olmak için çeşitli programlar ve terapiler vardır. Olasılıklardan biri, çevrimdışı dünyayı tasvir etmek ve böylece iletişim ve sosyal etkileşimi teşvik etmek için sanal gerçekliği kullanmaktır. Bu, gerçek dünyayı veya tamamen yeni bir dünyayı haritalamak için bilgisayar programlarının kullanılmasını içerir. Bu dünyalarda insanlar daha sonra "gerçek" dünyada uygulayabilecekleri becerileri geliştirmeyi öğrenirler.

- ▶ Bu örnekte dijital dünya ile gerçek dünya nasıl ayırt edilebilir?
- ▶ Bunları net bir şekilde ayırmak mümkün mü?
- ▶ Buradaki çevrimdışı dünya ve dijital dünya kavramları nelerdir?
- ▶ Bu proje dünya(lar) hakkındaki fikri nasıl etkiler?
- ▶ Burada başka hangi kavramlar uygulanabilir/görülebilir?

Örnek 4

Şu kavramları okuyun: www.digitclue.net'te Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği ve www.transca.net'te Ötekileştirme

- ▶ İki kavram arasında nasıl bir bağlantı kurulabilir?
- ▶ "Dijital dünya yapımı" ile nasıl bir bağlantı var?
- ▶ Bahsi geçen ayrımları zararsız mı zararlı mı olarak sınıflandırırsınız?

Örnek 5

Dijital dünyada, kullanıcıların uyması gereken standartlar ve yönergeler vardır. Özellikle medya etiği alanında "doğru" davranışın tartışıldığı birçok alan bulunmaktadır. Aşağıdaki resimlere bir göz atın ve sosyal normların ve beklentilerin neler olduğunu düşünün.



Örnek 6

Siberetik, dijital dünyadaki normlar ve beklentiler konusuna da katkı sağlamaktadır. www.digitclue.net'te siber etik kavramını baştan sona okuyun. Ardından şu terimleri araştırın: PAPA- modeli, ağ kuralları, bilgi güvenliği, mahremiyet, fikri mülkiyet.

- ▶ Bu terimler (dijital) dünya hakkındaki fikirle nasıl ilişkilidir?
- ▶ Bu terimler sosyal normlar bağlamında neden önemlidir?
- ▶ Sosyal medya bağlamında kabul edilebilir grup davranışı nedir?
- ▶ Çevrimiçi ve çevrimdışı dünyada aynı olan sosyal normlar var mı?
- ▶ Sadece iki gerçeklikten birinde geçerli olan normlar mı var?

Örnek 7

Herkesin kendi dijital dünya oluşturma tanımı vardır. Öğrencileriniz ayrıca (dijital) dünyanın neye benzediği konusunda farklı fikirlere sahip olacak. Kendi tanımınızı düşünün. Bir (dijital) beyaz tahtaya yazın. Ardından öğrencilerinizin kendi tanımlarını yazmalarını sağlayın.

Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerle bazı örnekler üzerinde çalıştıktan ve tartıştıktan sonra, çalışmanızı tüm dünyadaki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için DigitClue Web Sitesindeki Dijital Katılım Haritasında Beyaz Tahtalar, notlar, belgeler, resimler paylaşabilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital İçerme ile ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

Daha Fazla Düşünme

Artık Dijital Dünyayı hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerin bakış açısından düşündünüz ve tartıştınız. Dünyanın herkes için farklı bir şey olduğunu öğrendiniz. Sizi Dijital Worldmaking hakkında farklı bir bakış açısıyla düşünmeye davet ediyoruz.

Yapay zekaya sahip bir robot olduğunuzu hayal edin. Bu yaratık dünyayı nasıl tarif ederdi? Robotun gerçeği olarak ne hayal edilebilir? Her zaman dijital mi olmak zorunda yoksa bir robot da "gerçek" dünyada yaşayabilir mi?

❖ Didaktik Araç: Dijital Dönüşüm

Yazarlar: Robert Kleemann, Thomas Köhler

Dijitalleşme, iş birliğinde bir değişikliğe yol açıyor. Avrupa'da da olmak üzere tüm sektörlerde başlangıç koşulları hızla değişiyor. Eğitimin hedef kitlesine nasıl ulaşabiliriz? Hangi formatlar sürdürülebilir ve aynı zamanda ekonomik olarak uygulanabilir? Hangi gelişmeleri bilinçli olarak ele alabiliriz? Öğretmenler ve öğrenciler şu anda neredeyse her gün eğitimin dijital dönüşümü konusunda deneyim kazanıyor.

Ne Hakkında

İlk adım olarak, kullanıcılar DigitClue proje web sitesinden Dijital Dönüşüm ile ilgili kavramları okumalı, ayrıca örneğe ve ilgi alanına bağlı olarak diğer formatları izlemeli veya dinlemelidir. Öğretmenler/Eğitmenler Öğrencileri için önemli olan konulara odaklanmanın yanı sıra en önemli yönleri not etmelidir. Alıştırımdan sonra, dijital araçlarla ilgili yeterlilikler genişletilmeli veya derinleştirilmelidir. Ayrıca, öğretme-öğrenme sürecinde katılımın ne kadar önemli olduğu ve (dijital) içermeyi nasıl teşvik ettiği gösterilmelidir. Dijital öğretme ve öğrenme formatlarının geliştirilmesi ve katılımı, süreçteki tüm katılımcılar için katma değer üretmelidir.

Deneyin

Örnek 1

Dijital dönüşüm süreci her yerde mevcuttur ve çeşitli alanlarda (lise) okulları da etkiler. Terim veya kavram, farklı boyutlarda (makro, orta ve mikro düzey) bireyseldir ve buna uygun olarak farklılaştırılmış bir değerlendirme gerektirir.

- ▶ Bir padlet zaman çizelgesi yardımıyla, yöntem eğitimi yürüttüğünüz bir öğretim dizisi geliştirin ve böylece öğrencilerinizin yöntem yetkinliğini tam da bu araçlar üzerinde geliştirin.
- ▶ Öğrencilerinizle boş zamanlarında dijital medyayı, sosyal medya kanallarını ve benzeri formatları konuşun. Hangilerini ve nasıl kullandıklarını bir zihin haritası oluşturarak değerlendirin. Örneğin, MindMup uygulamasının kullanımıyla.
- ▶ Kullanım miktarının günlük yaşamlarını ne ölçüde etkilediğini ve bundan olumlu ve olumsuz hangi sonuçların ortaya çıktığını/çıkabileceğini öğrencilerinizle birlikte düşünün. Tüm bulguları zihin haritasına koyun.

Örnek 2

Okul sadece kurumsal çerçevesinden değil, her şeyden önce öğrencilerinden beslenir. Özellikle genç nesil, yalnızca uç cihazların kullanımında değil, her şeyden önce öğretim formatlarının ve etkinliklerinin geliştirilmesi ve katılımında dijital dönüşümün itici gücüdür.

- ▶ Her şeyin mümkün olduğu bir 'geleceğin atölyesini' kullanarak öğrencilerinizle geleceğin okulunu geliştirin. Etkili bir görüntü için Miro veya Mural uygulamalarını kullanın.
- ▶ Daha sonra mevcut durumun çerçeve koşullarını ve daha önce tasarlanmış kavram ve fikirlerden hangilerinin artık mümkün olduğunu onlarla birlikte çalışın.
- ▶ Tüm fikirlerin gerçekleşebilmesi için ne olması gerektiğini birlikte düşünün. Hangileri uygulanamaz ve neden?

Meslektaşınıza Anlatın

Genel olarak dijital içerme ile ilgili olumlu ve olumsuz deneyimlerin ve özel olarak kullanım örneklerinin paylaşılması, başkalarının kendilerini eğitmesine ve farkındalık yaratmasına yardımcı olur. Kullanıcılar deneyimlerini meslektaşları ile paylaşmalı ve böylece konunun erişimini arttırmalıdır. Bu nedenle proje, bu deneyimleri görünür kılan (anonim olarak) ve kendi ülkelerinden ve aynı zamanda dünya çapından proje, materyal, fikir ve yorum alışverişinde bulunma imkanı sunan bir paylaşım platformu oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu platform, DigitClue proje web sitesinde bir "D.I. Haritası" ("Queering the Map" projesinden ilham alan Dijital İçerme Haritası) olarak sunulacaktır.

Daha Fazla Düşünme

Ancak, geliştirme burada bitmek zorunda değildir ve bitmemelidir. Kullanıcıların kendi projelerini yaratmaları ve hedef kitleye göre özgürce seçebilecekleri farklı bakış açılarını benimsemeleri teşvik edilmektedir. Amaç, eksiksiz bir eğitim ve (dijital) kapsayıcılık bağlamında engelsiz bir arada yaşamadır.

Dijital formatların (daha fazla) geliştirilmesiyle, analog ve dijital alanlara daha etkili dahil olma yolunda ilk adım atılmıştır. Bu gelişmeyi görünür kılmak için sizi deneyimlerinizi başkalarıyla paylaşmaya davet ediyoruz.

- ▶ 20 yıl öncesinin nasıl olduğunu ve şu anda nerede olduğumuzu düşündüğünüzün kısa bir özetini yazın.
- ▶ Dünyayı (dijital olarak da) daha kapsayıcı hale getirmek için başka neler olabilir?
- ▶ D.I. Haritası hakkındaki görüşlerinizi paylaşın.

❖ Didaktik Araç: Dijital Hikaye Anlatımı

Yazarlar: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Dijital Hikaye Anlatımı, hikaye anlatma sanatını resimler, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya ile birleştiriyor. Dijital hikayeler, belirli bir konudaki hikayeleri anlatmak için dijital grafikler, metin, kaydedilmiş sesli anlatım, video ve müzik/ses karışımını bir araya getirir. Önerilen süre 2 ila 10 dakika arasındadır, bu nedenle dijital hikayeler oldukça kısadır.

Ne Hakkında

Dijital öyküler öğretim sırasında, özellikle hassas konuların basit ve ilginç bir şekilde anlatılması konusunda yararlı olabilir, böylece öğrenciler anlayabilir ve/veya onunla özdeşleşebilir. Dijital hikaye anlatımı, resmi ve resmi olmayan öğrenme ve öğretme sırasında faydalıdır. Hikaye anlatımı, hikaye anlatımının bir sanat biçimi olarak değerinin kabul edilmesini ima eder. Bir hikaye anlatmanın belirli adımları olduğu için (Hikaye Anlatma Konsepti'nde okuyun), öğrencilerinize talimat verirken bunları takip etmeye çalışın.

Deneyin

Örnek 1

Topluluk önünde konuşma konusunda sorun yaşayan öğrenciler için, topluluk önünde bunu gerçekleştirmek, kendisi için anlatılan hikayeyi canlandırmanın ve sunmanın yoludur. Öğrenciler tutumlarını, sorunlarını, duygularını veya bilgilerini bu şekilde ifade edebilirler. Çünkü anlatılan hikaye dijital bir araç kullanarak (<https://bookcreator.com>, <https://www.canva.com/create/ebooks>, <https://www.artsteps.com>), onlar adına konuşur. Örneğin, her türlü ihlal, ayrımcılık, ırkçılık vb. gibi hassas konular tartışırken bu kullanılabilir.

- ▶ Dijital hikaye anlatımını kişisel açıklamayı teşvik edici ve güçlendirici buluyor musunuz?
- ▶ Hassas konularla ilgili (gelecekteki) sorunları göz önünde bulundurarak dijital hikaye anlatımını nasıl buluyorsunuz?
- ▶ Dijital hikaye anlatımında başka hangi yönleri önemli buluyorsunuz?

Örnek 2

Konunun oldukça zor olması durumunda, öğretmenlerin yardımıyla öğrenciler tarafından dijital hikaye yapılabilir. Birlikte konuyu araştırır ve öğrenirler. En önemli ve ilginç gerçekleri, sonuçları ve tutumları çıkarmaları gerekir. Bu çalışma, öğretmenler koordinatörken tüm öğrencilerin iş birliğini içeriyordu. Konular şunlar olabilir: vatan, vatanseverlik, hoşgörü, kabul, sürdürülebilir kalkınma.

- ▶ Dijital hikaye anlatımı üzerine bu tür bir çalışma için hangi konuları zorlu ve uygun buluyorsunuz?
- ▶ Dijital ve klasik hikaye anlatımı arasındaki farkı söyleyebilir misiniz?

Örnek 3

Öğrenciler gruplar halinde ayrılır. Her grup aynı konuda bir dijital hikaye oluşturur. Her öğrencinin bir grupta belirli bir rolü vardır: yazar, yönetmen, hikaye anlatıcısı ve senarist. Konu çok farklı olabilir: küreselleşme, çok kültürlülük, salgın hastalıklar vb. Aynı hikaye çok farklı şekillerde anlatılabilir. Dijital hikaye oluşturma sürecinde farklı dijital araçlar kullanılır.

- ▶ Böyle bir hikaye anlatma yöntemini kullanma imkanınız var mı?
- ▶ Hikaye oluşturma sürecinde karşılaşılabileceğiniz teknik sorunlar nelerdir?
- ▶ Öğrencilerin böyle bir dijital materyal yaratma yeteneklerini nasıl buluyorsunuz?

Meslektaşınıza Anlatın

Farklı dijital araçları kullanarak dünyanın her yerindeki iş arkadaşlarınızla dijital hikayeler paylaşabilirsiniz. Öğrencilerinizle çalışarak oluşturduğunuz örnekler, her halükârda 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 ülkenizdeki dijital okuryazarlık hakkında yorum bırakabilirsiniz.

Daha Fazla Düşünme

Dijital hikaye anlatımı yaparken muhtemelen bazı hassas veya zorlu konuları keşfedeceksiniz. Öğrettiğiniz konulara ilişkin kişisel görüşünüzü etkileyecek mi? Dijital hikayeler oluştururken farklı dijital araçları kullanmayı düşünün ve öğrencilerinizle bir hikaye oluştururken bunları kullanma seçeneklerini/olasılıklarını tartışın. Kendinizi bir hikaye anlatıcısı konumuna getirin ve kendi hikayenizi yaratın.

5 Dijital Araçların Uygulanması- Öğretmenlerin Deneyimlerine İlişkin İçgörüler

Bu bölümün amacı, öğretmenlerin konuyla ilgili deneyimlerini, tutumlarını ve algılarını belirtmek ve bunları okuyuculara iletmektir. Veriler, Hırvatistan'da küçük bir kasabadaki bir ilkokulda ampirik araştırma yoluyla toplanmıştır. Kasaba, en büyük, ancak en az nüfuslu idari bölgede yer almaktadır. Çevredeki küçük yerleşim birimleri için kilit bir çekim noktası olan önemli bir kent merkezidir. Yaklaşık 700 öğrencisi ve 100'ün üzerinde çalışanı olan bir şehir okulu vardır. Okul birçok zorlukla karşı karşıya, ancak şimdiye kadar başarılı bir şekilde ayak uyduruyor. Örneğin okul, Hırvatistan'da okulların dijitalleştirilmesine ilişkin bir pilot projede yer aldı. Projenin anlamı ve amacı, tüm öğretmenlerin dijital bilgilerini geliştirmek ve aynı zamanda öğrenciler için tablet gibi daha iyi teknik ekipman elde etmektir. Tüm bölgedeki öğrenci sayısında da bariz bir düşüş var. Bu nedenle bazı okulların kapatılması gerektiği ve geri kalanı Gospić'teki okulun bir parçası. Son zamanlardaki önemli bir zorluk, Ukraynalı öğrencilere entegrasyon sürecinde yardımcı olmaktır. Değişikliklerden bağımsız olarak okul, Zadar Üniversitesi Gospić'teki Öğretmen Eğitimi Çalışmaları Bölümü ile sürekli iş birliği içindedir. Bu, öğrencilerin ve geleceğin öğretmenlerinin stajlara katıldıkları anlamına gelir. Uygulanabilirlik odaklı farklı projelerde öğretmenler ve bölüm öğretim üyeleri arasında da iş birliği vardır. eTwinning programına katılım (Erasmus+ programındaki etkinliklerden biri), öğretme ve öğrenme süreçlerinde dijital araçların kullanımını geliştirir. Bu program aracılığıyla okul, ortak sanal projeler aracılığıyla dijital uygulama, e-güvenlik vb. gibi birçok farklı konuda diğer Avrupa okullarıyla iş birliği yapmaktadır. Aynı zamanda, geleceğin öğretmenlerinin öğrenme ve öğretme olasılıklarıyla tanışması için harika bir fırsattır.

Ekip, öğretmenlerin dijital araçları kullanmaya yönelik tutumlarını daha iyi görebilmek için öğretmenlerle iki şekilde araştırma yürüttü: ilki anket (çevrimiçi anket) ve diğeri yarı yapılandırılmış görüşmelerdir. Araştırma ekibi, soruların çoğunlukla benzer konulara odaklanacağına karar verdi. İlk olarak, 13 katılımcının katıldığı çevrimiçi kısa bir başlangıç anketi yaptık: alt sınıflarda 9 öğretmen ve üst sınıflarda 4 öğretmen. Öğretmenlerin, çoğunlukla matematik, fizik, fen bilgisi ve müzik eğitimi olmak üzere farklı öğretim konuları için dijital araçları kullandığını öğrendik.

Öğretmenlerden bazıları pandemiden önce dijital araçları kullanıyordu, çoğunlukla PowerPoint, [Geogebra](#), YouTube (gösteri deneylerinin simülasyonları) veya [Edutorij](#) (öğretim materyallerinin bulunduğu bir Hırvatça web sayfası). Aslında, bazı öğretmenler günlük öğretimde dijital materyalleri ve araçları kullanırken bazıları kullanmamaktadır. Kişinin kişisel bilgi ve becerilerine bağlıdır.

Katılımcılar [Padlet](#) ve PhET Interactive Simulations'ı kullanılabilecek en iyi araçlar olarak gösterdiler. Deneyimleri, dijital araçları kullanmanın en iyi motive edici olarak, dersin başında veya geri bildirim değerlendirmesinde işe yaradığını gösteriyor. Öğretmenler, dijital araçların yeni konuları ve tematik blokları tanıtmak için de kullanılabileceğini belirttiler.

Ekip, bir sonraki araştırma aşamasının yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla yürütülmesine karar verdi. Yanıt verenlerin çoğu alt sınıflarda (1. sınıftan 4. sınıfa kadar) ve çok azı üst sınıflarda (5. sınıftan 8. sınıfa kadar) öğretmenlerdi. Hepsisi farklı kuşaklardan, farklı çalışma deneyimlerinden ve farklı sosyal geçmişlerden kadınlardı. Bu araştırmanın amacı, öğretmenlerin dijitalleşme, dijital içerme ve dijital araçlara yönelik tutumları hakkında daha geniş bir resim elde etmektir. Soruların

kısmen anketin kapsadığı benzer konulara odaklanmasına karar verdik, ancak öğretmenlerin dijital araçları kullanma konusundaki deneyimlerini örneklerle belirlemek ve keşfetmek için başka sorular da dahil edilecek. Görüşmeler Kasım ve Aralık 2022 arasında gerçekleştirilmiştir. Soruların çoğu açık uçluydu. Tüm görüşmeler ses kaydına alınmış ve yazıya dökülmüştür. Görüşmelerin her biri yaklaşık 45 dakika sürmüştür.

Araştırmanın sonuçları 2 açıdan yorumlanabilir:

1. Dijitalleşme kavramının, anlamının ve olanaklarının anlaşılması, motivasyon ve eğitim sürecinde kurumsal destek.
2. Dijital teknolojinin öğrencilerle sınıflarda, günlük öğretimde didaktik bir araç teknolojisi olarak kullanılması ve uygulama sürecindeki adım örnekleri ve (iyi) uygulama örnekleri ile yeni teknolojinin kullanımı ve değeri hakkındaki tutumlar.

Öğretmenler dijitalleşmeyi ve dijital içermeyi dijital katılım, yani dijital teknolojinin günlük işlerde, öğretme ve öğrenmede herkes için mevcut olan kullanımı olarak anlarlar. Bir öğretmen olarak, kişinin dijital araçlara aşina olması beklenir çünkü sürekli olarak yeni bilgilere, yeni teknolojilere ve yeni öğretim yöntemlerine ayak uydurmak zorundadır.

Aşağıdaki alıntının da gösterdiği gibi, yanıt verenlerin çoğu meslektaşları sayesinde dijital teknolojinin kullanımına aşina oldu:

.....
*"İş arkadaşım sayesinde teknolojiyi kullanmaya başladım,
o bilgisayar öğretmeni, bana çok yardımcı oldu" (T4).*
.....

Aşağıdaki alıntıda ifade edildiği gibi, bazı genç öğretmenler daha yaşlı meslektaşlarına yardımcı oldu:

.....
*"Genç bir meslektaşım bana dijital araçlarla neler yapılabileceğini veya
yapılabileceğini gösterdi, hatta yardım etti ve öğretti, böylece bazı araçları
kullanmaya başladım." (T1)*
.....

Bazı öğretmenler kendi kişisel meraklarından dijitalleşmeyi keşfetmeye başladı.

.....
*"Ben böyle bir insanım, yeni teknolojiye bayılırım ve onu keşfetmeyi ve sonra sınıfta
kullanmayı severim." (T2)*
.....

Öğrencilerimiz için hem ilgi çekici hem de verimli olmak istiyorsak, yöntemlerin yanı sıra yeni didaktik araçları benimsemenin gerekli olduğu dikkat çekicidir.

“Sınıfta çalışmak, günümüzün ihtiyaçlarına daha uygun didaktik araçlar anlamına gelen yenilikçi bir yaklaşım gerektirir.” (T5)

Bazı öğretmenler bunu oldukça basit buldu:

“Yeni meydan okumam olarak koydum” (T4)

Bunu başarmada, öğretmenler dijital çağdaş öğretim için çok daha uygun ve etkili buluyorlar.

“Okulda yeni nesiller var ve onların ihtiyaçlarına uyum sağlamak zorundayız. Geçiş aşaması gibi, dijitali kullanmak tüm geleneksel yöntemlerden, didaktik araçlardan vazgeçmek anlamına gelmiyor.” (T3)

2020 yılına kadar bu bölgedeki okullarda dijital araçların kullanılması yaygın bir uygulama değildi. Bilgisayar bilimi öğretmenleri gibi bazı öğretmenler yaptı, ancak geri kalanlar onlara mecbur değildi veya onlara aşına değildi.

Öğretmenlerin dijital araçları öğrenme ve kullanma motivasyonlarını öğrenmek için, bazı öğretmenlerin yeni olan her şeye ve günlük işlerinde onlara neyin yardımcı olabileceğine çok meraklı ve ilgili olduklarını fark ettik. Bu nedenle dijital dünyanın yeni olanaklarını keşfettiler. Öğretmenlerin çoğu, öğrencilerinin daha motive olduğu yerlerde bulundu. Özellikle teknolojiye değişikliklerin çoğuna ayak uydurmak gerekir. Çünkü dersler hem konu hem de bilginin sunulma ve iletilme şekli açısından (öğrenciler için) ilgi çekici olmalıdır. Öğretmenler bu konudaki deneyimlerini ve görüşlerini paylaştı:

“Derse dikkat etmediklerini fark ettim, sadece konuşsam, teknolojiyle tanıştırmak zorunda kaldım... o yüzden kişisel olarak benim için büyük bir meydan okumaydı.” (T6)

Bazı öğretmenler, yeni dijital araçlarla günlük dersleri hazırlamak için (normalden daha fazla) daha fazla zaman ayırmaya isteklidir:

“Dijital teknolojiyi kullanan öğrencilerim daha ilgili. İnteraktif bileşeni nedeniyle bize çok yardımcı olan akıllı tahtayı da kullanıyorum. Her gün en az 5 dakikamızı teknoloji ile geçiriyoruz. Öğretmenler dijital araçlarla ders hazırlarken çok zaman harcasalar da ben şahsen ben seviyorum, beğeniyorum.” (T2)

COVID-19 salgınından önce, yalnızca birkaç öğretmen dijital platformları ve araçları kullanıyordu. Günlük öğretimde kitaplar ve hazır materyaller kullanıyorlardı. Çoğunlukla bunların tamamı Bilim ve Eğitim Bakanlığı / Eğitim ve Öğretmen Yetiştirme Kurumu tarafından teklif edildi ve önerildi. Çevrimiçi öğretim döneminde, öğretmenler sanal bir sınıf için materyaller kullandılar. Ancak yine de, özellikle öğretimin sorgulamaya, problem çözmeye ve yaratıcılığa dayalı olması gerektiği için müfredattan tüm sonuçları elde edemediler. Diğer sorun, öğrencinin çalışmasının ve bilgisinin nasıl değerlendirileceğiydi. Ancak Bakanlık, değerlendirme sürecinde öğretmenlere yardımcı olan dijital araçlar sağladı.

Pandemi ile ilgili durum, dijital teknolojiyi yararlı ve vazgeçilmez bir didaktik araç olarak kullanmak için tetikleyici oldu. Öğretim çevrimiçi olarak aktarıldığından, öğretmenler öğretim sürecini sürdürmek ve öğrencilerle iletişim halinde kalmak için dijital platformları ve dijital araçları kullanmanın zorluğu ve fırsatıyla karşı karşıya kaldı. Bakanlığın tavsiyesi olarak, pandeminin başlangıcında öğretmenler öğrencilerle günlük iletişim için Viber ve WhatsApp mobil uygulamalarını kullanıyor, öğretme ve öğrenme için farklı materyaller gönderiyorlardı. Ancak çok geçmeden MS Teams platformuna geçtiler. Bugün, Bakanlık ve Ajans tarafından düzenlenen birçok seminer, web semineri ve çalıştaylar ve diğerleri, ön bilgileri ne olursa olsun tüm öğretmenlerin kullanımına açıktır.

Artık öğretmenler, çoğunlukla Bakanlık tarafından düzenlenen çeşitli sınıflar (çevrimiçi veya canlı) aracılığıyla kendilerini eğitime fırsatlarına sahipler:

“Artık her öğretmenin dijital didaktik araçları nasıl kullanacağını öğrenme olanağı var. Organize CARNET online sınıfları gibi çok fazla fırsatımız var.” (T6)

Bugün, günlük işlerinde öğretmenler, kişisel yakınlıklarıyla ilgili olarak kendi seçtikleri farklı dijital araçları kullanıyor.

“Benim için en iyisini bulduğum birkaç aracı kullanıyorum. Daha çok şey öğrendim ama seçim yaptım.” (T7)

Bazı öğretmenler, en çok kullandıkları bazı araçları açıkça şöyle adlandırdılar:

“Worldwall, (etkileşimli) oyunlar ve sınavlar yapmak için en çok kullanılan araçtı.” (T8)

Öğretmenler arasında en iyi bilinen ve en çok kullanılan dijital platformlar, en büyük Hırvat yayıncılar tarafından kurulan Izzi ve E-sfera idi. Ek olarak, etkileşimli bir eğitim sunum yazılımı olan mozaBook'u veya dijital eğitim materyalleri deposu olan Meduza'yı kullanıyorlardı. Dijital formdaki kitaplar ve materyaller, öğretmenlerin öğrencilerle birlikte, çoğunlukla matematik, dil ve bilim olmak üzere farklı konu ve konularda öğretilmelerine ve pratik yapmalarına olanak sağladı.

Bazı öğretmenler, belirli konularda didaktik araçları nasıl kullandıklarına dair örnekler verdiler. Örneğin:

“Önerdiğim dijital araçları kullanan öğrencilerin çalışmaları hakkında bazı güzel deneyimlerim var. Konu çocuk haklarıydı. Konu hakkında fikir oluşturmaları gerekiyordu. Okulda her öğrenciden tüm ödevleri topladık ve farklı şekillerde bulutlar halinde topladık. Her bir çocuk hakları algısını ifade eden tüm kelimeleri okuduk; "bulutların" farklı şekillerini tartıştık. Eğlenceli ve faydalıydı.” (T3)

https://wakelet.com/wake/kBrkv0_4PL6cldwgKFDwn

Öğretmenler, öğrencilere (basit) dijital araçları kullanacakları bazı görevler vermeyi sever:

“Başka bir örnek de “Farklı” konusunu nasıl tartıştığımızı gösteriyor, ne olmuş yani? Öğrenciler birbirlerinin farklılıklarını (birlikte oturanlar) yazdılar, katkılarını yaptılar ve ardından tüm materyalleri topladık ve bir sunum yaptık.” (T3)

<https://read.bookcreator.com/64DwasrNOAbOTaj8vzGV5DjgT8x2/eSfSVM97RruewImiNh8tg>

Sonuç olarak, öğretmenler didaktik araçları öğrenme sürecinde dijital platformları ve araçları kullanma konusunda ek eğitime ihtiyaç duyduklarını ifade etmişlerdir. Yeni platformlar kurulması durumunda kayıttan kaçınmak isterler. Bu da yeni platformların açık ve kolay yönetilebilir olması gerektiği anlamına gelir. İçerikle ilgili olarak, sivil eğitim, sürdürülebilir kalkınma, kişisel ve sosyal gelişim ve insan hakları gibi farklı perspektifler arası konuları (ulusal müfredatın bir parçası olan) ele alan materyallerin olması iyi olacaktır. Öğretmenlerin ayrıca engelli çocuklar, kör ve ambliyopik, otistik ve öğrenme bozukluğu veya davranış bozukluğu olan öğrenciler vb. için daha erişilebilir ve kullanıcı dostu materyallere ihtiyacı vardır. Öğrenme sürecinde dijital teknolojinin yanlış kullanımı veya gelişigüzel kullanımı, su anda ve gelecekte büyük bir zorluk olacaktır.

6 Kendini Düşünme Soruları

El kitabının aşağıdaki bölümünde, dijital içerme ve ilgili kavramlar hakkındaki bilginizi kendi kendinize değerlendirebileceğiniz sorular bulabilirsiniz. Hazırlanan materyalleri okumadan önce, daha kolay gezinme için yönergeleri okumanızı rica ediyoruz.

Kendini yansıtma soruları 2. Bölümden sonraki her kavram için hazırlanmıştır: Dijital İçerme, İçerme, Dijitalleşme, Siberetik, Dijital Bölünme, Dijital Okuryazarlık, Dijital Kültürler, Dijital Çağ Uçurumu, Dijital Dünya Yapımı, Dijital Hikaye Anlatımı, Dijital Dönüşüm, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği, Dijital Kuir Eşitsizliği.

1. Dijital yeterliliğiniz hakkında bir başlangıç/sıfır öz değerlendirmesi yapmanızı öneririz. Bunun için, Dijital Yeterlilik Çerçevesine ([DigComp 2.2](#)) göre dijital yeterliliklerin kendi kendine değerlendirilmesi için önceden hazırlanmış aracı kullanabilirsiniz. [SELFIEforTEACHERS](#) aracı artık 24 AB resmi dilinde mevcuttur.
2. İkinci adımda, seçilen kavramlar hakkındaki genel bilginizi kontrol edin. Her bir kavram hakkındaki bilginizi tek tek zayıf, iyi veya mükemmel olarak derecelendirin.
3. Hazırladığımız materyalleri dikkatlice okuyup araştırdıktan sonra öz değerlendirmenin bir sonraki ve son adımını atın. Materyal, [www.digitclue.net](#) proje platformunda mevcuttur. Öğrenme Adımı seçeneğini kullanın. Ardından öz değerlendirme sorularına geri dönün ve bunları yanıtlamaya çalışın.

Bu iki aşamalı öz-değerlendirme yöntemi, size kendi bilgi seviyenizin özel bir değerlendirmesini sağlar ve kendi gelişiminizin farkına varmanıza yardımcı olur. Hazırlanan soruları kullanarak bilginizdeki güçlü ve zayıf alanları vurgulayabilirsiniz. Öz-değerlendirme soruları, siz belirli noktaları geliştirirken kendi bilginizdeki değişiklikleri ve kaymaları sürekli olarak izlemek için kullanılabilir. Bunun sizi dijital içerme konusunda daha fazla çalışma ve araştırma yapmaya ve ayrıca diğer ilgili öğrencilere veya meslektaşlarınıza bilgi aktarmaya motive edeceğine inanıyoruz.

Sorular

✿ Dijital İçerme

- ▶ Çalışmanızın/öğretim ortamınızın içinden biri olarak, dijital içerme kavramının kapsamını açıklayabilir misiniz?
- ▶ Dijital içerme ve dijital erişilebilirlik arasındaki anlamı ve olası farkları nasıl açıklarsınız?
- ▶ Çalışmanızın belirli yönlerinde, bu projede ele alınan dijital içerme çerçevesini uygulamanın nasıl mümkün olabileceğini düşünün.
- ▶ Eğitiminiz için dijital teknolojileri kullanma motivasyonunuz nedir?

✿ İçerme

- ▶ İçermeyi işinizin her alanında uygulayan biri olduğunuzu düşünüyor musunuz?
- ▶ Kültürel bağlılıkları, yaşam tarzları, kökenleri, bilgileri, yetenekleri vb. ne olursa olsun tüm insanları aynı şekilde kabul ettiğinizi düşünüyor musunuz?
- ▶ Öğrenciler için görevleri nasıl tasarladığınızı düşünün. Tüm öğrenciler eşit olarak katılabilir mi?
- ▶ İçerme fikriyle ilgili olarak geçmişte işinizde ne gibi iyileştirmeler yaptınız?

❖ Dijitalleşme

- ▶ Dijitalleşme ve sayısallaştırma terimlerinin çalışma alanınızda nasıl farklılaştığını düşünün.
- ▶ Bir bilgisayar ile diğer cihazlar arasında dijital içerik aktarımı (örneğin, dijital kameradan bilgisayara veya bilgisayardan cep telefonuna içerik) konusunda kendi bilginizi nasıl değerlendirirsiniz?
- ▶ Dijitalleşme ile ilgili kişisel tercihleriniz nelerdir?
- ▶ Dijitalleşme sürecinde ne gibi faydalar buluyorsunuz?

❖ Siberetik

- ▶ Günlük eğlence için veya özellikle işiniz için içerik bulma amacıyla web sitelerinde arama yaparken kendinizi güvende hissediyor musunuz?
- ▶ Çevrimiçi olarak bulunan bilgilerin güvenilir olup olmadığını ne sıklıkla kontrol ediyorsunuz?
- ▶ Web sitelerinin ve platformların kullanımında kendi sorumluluğunuzu nasıl görüyorsunuz?
- ▶ İstenmeyen ve kötü niyetli çevrimiçi karşılaşmalardan ve materyallerden (ör. spam iletiler, kimlik hırsızlığı e-postaları) nasıl korunursunuz?
- ▶ Farklı arama motorlarının farklı arama sonuçları verebileceğinin farkında mısınız?
- ▶ Yasal ve yasa dışı çevrimiçi içeriği (ör. yazılım, filmler, müzik, kitaplar, filmler) birbirinden ayırabiliyor musunuz?

❖ Dijital Bölünme

- ▶ Çalıştığınız alanda dijital teknolojinin mevcudiyetinde eşitsizlik var mı?
- ▶ Kendinizi dijitale dahil olan biri olarak görüyor musunuz?
- ▶ Bölgenizdeki dijital teknolojilere erişim kalitesini değerlendirebilir misiniz?
- ▶ Dijital teknolojileri kullanma bilgi ve becerilerinin ortalamanın altında olduğu bir ortamda çalıştığınızı düşünüyor musunuz?

❖ Dijital Okuryazarlık

- ▶ Uzaktan eğitim sistemlerinden (Merlin, Moodle, Lumen vb.) birinde bir veya daha fazla ders hazırlayabiliyor musunuz?
- ▶ Çalışma alanınız çerçevesinde hiper metin veya multimedya metin kavramının anlamları hakkında düşünüyor musunuz?
- ▶ Öğrencilerin bilgisayar ağlarında ve internette nasıl arama yaptıkları hakkında düşünüyor musunuz? Onlarla orada bulunabilecek bilgilerin güvenilirliği/gerçeği hakkında konuştunuz mu?
- ▶ Okul etkinlikleri gibi projelerin geliştirilmesinde öğrencilerle yaptığınız çalışmalarda YouTube, Facebook, Instagram, TikTok gibi platformları kullandığınızda, bunların işleyişinde ne gibi zorluklarla karşılaşıyorsunuz ve bunların üstesinden nasıl geliyorsunuz?

✿ Dijital Kùltürler

- ▶ Analog ve dijital bağlamda "nefret söylemi" ve "sahte haber" terimlerini düşünün. Bu terimlerin anlamlarında hangi farklılıklarla karşılaşılıyor ve bunların üstesinden nasıl geliyorsunuz?
- ▶ Elektronik şiddet (siber zorbalık) terimiyle karşılaşp karşılaşmadığınızı ve bunun dijital bağlamda günlük yaşamınızda nasıl ortaya çıktığını düşünün.
- ▶ Öğrencilerinizle sahte haberler ve İnternette bulunabilecek bilgiler hakkında nasıl konuşursunuz?
- ▶ Dijital medyadaki bilgi akışı hakkında ne düşünüyorsunuz?

✿ Dijital Çağ Uçurumu

- ▶ Kullanıcıların yaş farklılıklarından dolayı dijital araçların uygulamasında sorunlarla karşılaştınız mı?
- ▶ Dijital araçları kullanırken kuşak farkı sorununu kişisel bir sorun olarak görüyor musunuz?
- ▶ Yaş farkı sorununu kişisel olarak nasıl aşarsınız?
- ▶ Gelecekte dijital çağ uçurumuna çözümler görüyor musunuz?

✿ Dijital Dünya Yapımı

- ▶ Hayata bakışınızı şekillendirmek için internetteki bilgileri ne şekilde kullanıyorsunuz?
- ▶ Yaşadığınız "gerçek dünya" nedir- çevrimiçi mi yoksa çevrimdışı dünya mı?
- ▶ Hayatınızın ve işinizin hangi yönlerinde çevrimiçi ve çevrimdışı dünya arasındaki sınırlamaları fark ediyorsunuz?

✿ Dijital Hikaye Anlatımı

- ▶ Video ve ses kayıtlarını kaydetmek, oynatmak, işlemek ve düzenlemek için programları kullanırken ne ölçüde bağımsızsınız?
- ▶ Dijital hikaye anlatımı bilginiz, farklı dijital araçlarla çalışma deneyimimizden mi geliyor?
- ▶ Dijital metin dosyaları (örn. Word, OpenDocument, Google Docs) oluştururken ve multimedya sunumunuzu genişletirken ne kadar bağımsızsınız?
- ▶ Başkalarının oluşturduğu dijital içeriği düzenleme (örneğin, bir resme metin ekleme, bir wiki düzenleme) ve farklı içerik türlerini (örneğin, metin ve resimler) karıştırarak yeni bir şey yaratma konusunda ne kadar bağımsızsınız?

✿ Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

- ▶ Dijital toplumsal cinsiyet eşitsizliğinden kişisel olarak etkilendiğinizi düşünüyor musunuz?
- ▶ Ortamınızdaki dijital araçların mevcudiyeti herkes için eşit şekilde etkinleştirildi mi?
- ▶ Yeni teknolojilerin çalışmak üzere tasarlanma şeklinin bir cinsiyet farkı yarattığını düşünüyor musunuz?

🌟 Dijital Dönüşüm

- ▶ Bilgi aktarım becerilerinizi sınıf tabanlı ve tamamen çevrimiçi bir sınıfta karşılaştırın. Son altı ayda, bir çalışmaya katıldınız mı veya bilginin dijital aktarımında becerilerinizi daha da geliştirdiniz mi?
- ▶ Analog ve dijital ortamlarda ders verirken ders planlama becerilerinizi karşılaştırıyor musunuz?
- ▶ Belirli bir konu veya müfredatlar arası konu için analog öğretim materyallerini dijital eğitim içeriğine uyarlayabilir misiniz?

🌟 Dijital Kuir Eşitsizliği

- ▶ Hazırladığınız dijital eğitim içeriklerinin kuir topluluğu ilgilendiren konuları nasıl içerdiğini düşünüyor musunuz?
- ▶ Öğretmek için seçtiğiniz konu seçiminizin sınıflardaki öğrenciler arasında hoşgörüyü teşvik ettiğini düşünüyor musunuz?
- ▶ Öğrencileri anlıyor ve farklı öğrenme yaklaşımları kullanarak içeriği edinmeleri için teşvik ediyor musunuz?
- ▶ Dijitalleştirme sürecinin, kuir eşitsizliği gibi hassas konulara ilişkin daha kapsamlı bir kavrayışa nasıl katkıda bulunduğunu düşünüyor musunuz?

7 Kendi düşünceleriniz için alan

Kavramları ve didaktik araçları okurken aklınıza gelen kendi düşüncelerinizi ve fikirlerinizi çizmek için bu alanı kullanabilirsiniz. Muhtemelen daha fazla alana ihtiyacınız olacak, ancak başlamak için hazırlanan metinleri okuduktan sonra aklınıza gelen ilk şeyi yazın. Dijital ortamda bulunan bir kılavuz olduğu için notlarınızı dijital ortama uygun şekilde almaya çalışın. Ancak isterseniz kılavuzun çıktısını alıp klasik şekilde de not alabilirsiniz. Kullanacağınız yöntem veya teknikte sınırlı olmadığınız gerçeğiyle, çeşitli teknikleri kullanmanızı öneririz.

Konsept –

Kısa hatırlatma

Düşünceleriniz (çizim, eskiz, anahtar kelimeler yazma vb. ile en iyi bildiğiniz herhangi bir tekniği kullanın. Herhangi birini tercih edebilirsiniz.)

Dijital Erişim, dijital sistemlerin ve hizmetlerin insanlar tarafından mükün olan en geniş ölçüde kullanımına odaklanan dijital erişilebilirliğin aksine, farklı bağlamlarda farklı anlamlara gelebilir. Birinin yaşadığı, çalıştığı veya okuduğu sosyal çevreye bağlı olarak, çeşitli şekillerde tanımlanabilir. Ayrıca, farklı disiplinler (antropoloji, sosyoloji, eğitim bilimi ve teknolojisi çalışmaları, beşeri bilimler, mimarlık, mühendislik ve matematik alanları dahil) ve araştırma alanları Dijital İçerme konusundaki bilgileri araştırır ve uygular.

Dijital içerme, bireylerin ve grupların cinsiyetleri, yaşları, sosyo-ekonomik konumları, konumları, dilleri, fiziksel zorlukları vb. ne olursa olsun bilgi ve iletişim teknolojilerine erişme ve kullanma yeteneklerini ifade eder.

İçerme

Günümüz toplumunda insanlar genellikle toplumsal normlara bakmadıkları veya onlara göre davranmadıkları için ayrımcılığa uğruyor. "Norm"a uymayan her şey (çok) farklı olarak görülür ve çoğu zaman olumsuz niteliklerle ilişkilendirilir. Paniagua buna "Normal çocuk efsanesi" diyor (Paniagua, 2017). Çocukların nasıl hareket etmesive davranması gerektiğinin tek bir doğru yolu olduğunu ima eder. Bu genellikle, bazı öğrencilerin başka bir ana dili konuştukları için yaşayabileceği dil sorunlarıyla kendini gösteren yanlış anlamalara yol açar. Bazı öğretmenler bunu bir öğrenme problemi olarak görmekte ve öğrencileri "tembel" olarak algılayıp etiketlemektedir. Paniagua, bu dil bağlamını ve LCSB kısaltması ile içermeyi ifade eder. (Dilsel, kültürel ve sosyoekonomik açıdan çeşitlidir.) Bunu yalnızca engellileri değil, aynı zamanda etnik azınlık gruplarından (ana dili ikamet edilen ülkede konuşulan dilden farklı olan) insanları ve düşük gelirli haneleri ifade etmek için kullanıyor. Makalesinde, insanların çeşitliliğe nasıl tepki verdiklerine, genellikle habitusları aracılığıyla aracılık edildiğini öne sürüyor (Paniagua, 2017).

Dijitalleşme, çağdaş toplumun ana itici güçlerinden biridir ve toplumun sür-dürülebilir kalkınmasının kilit unsurlarından biri olarak kabul edilebilir (Jovanović, Dlačić, 2018).

Dijitalleşme kavramının ne anlama geldiğini açıklamadan önce, dijitalleşme-nin önemini ve adımlarını anlamak, tartışmak ve bu olguları doğru bir şekilde gözlemlemek için başka bir terim ile anlamını birbirinden ayırmak önemlidir. Bu, mevcut analog kayıtların dijital belgelere dönüştürüldüğü bir süreç olan sayısallaştırma kavramıdır. Veriler bu işlem tarafından değiştirilmez, sadece dijital formatta kodlanır. Dijitalleşme, dijitalleşme sürecinin ilk adımı olacaktır.

Siberetik

“Dijital öğrenme teorisinin” (Köhler, 2021) temel fikri, eğitim ortamlarındaki etkileşimin hem gerçek kişilerle hem de onların dijital temsilleriyle verilere dayalı olarak gerçekleşmesidir. Ayrıca, dijital öğrenme teorisinin ve temel olarak verilere odaklanmasının hem öğrencileri hem de öğretmenleri nasıl kapsadığı ile de ilgilidir. Teori, dijitalleştirilmenin ilk seviyesinde eğitimdeki aktörlerin, yani öğretmenlerin ve öğrencilerin veri tabanlı temsillerinin olacağını öne sürüyor. İkinci düzeyde; yalnızca hem öğrenen hem de öğretmenin verileri etkileşime girer, yani gerçek hayatta fiziksel farkındalık yoktur. Son olarak, bazı durumlarda, fiziksel konfigürasyonların (makinelerin) bile öğrenci veya öğretmenle veya birbirleriyle etkileşime girdiği üçüncü bir seviye ortaya çıkabilir. Her durumda, bir insan veya bilgisayar tabanlı bir makine olarak bir robot olsa bile veriler etkileşimin kaynağıdır.

Dijital Bölünme / Dijital Eşitsizlik

Günümüzde insanlar günlük hayatın birçok alanında dijital dünya ile uğraşmak zorunda kalmaktadır. Sağlık, okul, bankalar, hükümet ve kütüphaneler gibi alanlar BİT'i (bilgi ve iletişim teknolojisi) kullanıyor ve bu da vatan-daşların ilgili hizmetleri kullanması için gerekli bir araç haline geliyor. Bunu yapabilmek için, örneğin internet taramasını, e-postaları, blogları veya sosyal ağları nasıl kullanacaklarını ve bunlara nasıl erişeceklerini bilmeleri gerekir. Hatta birçok şirket, BİT bilgisini yeni bir iş edinmenin ön koşulu haline getiren çeşitli BİT biçimlerini kullanıyor. Ancak herkes bu bilgiye sahip değildir. Dijital Bölünme veya dijital boşluk bu şekilde ortaya çıkar. (Cruz-Jesus, Vicente, Bacao, Oliveira, 2015: 73)

Dijital Okuryazarlık

Bir çocuğun birinci sınıfa kaydolmadan önce kazanması gereken tüm temel becerileri listelemek gerekirse çoğumuz şu cevabı vereceğiz: okuma ve yazma. Bu pek sorgulanamasa da günümüz Dijital Çağında dijital okuryazarlığın, bir yandan okuryazarlığa dayalı olarak, bu temel okuryazarlık becerilerine göre zaten öncelikli olduğu belirtilmelidir.

Dijital okuryazarlık kavramının tüm kapsamıyla açıklığa kavuşturulması önemlidir. Genel olarak, kelime işlem, elektronik tablolar ve fotoğraflar, e-posta, internet ve web tarayıcıları için yazılım araçlarıyla çalışmaktan, sunum-lar oluşturan uygulamalara ve çevrimiçi iletişim kanallarına erişime kadar farklı iş becerilerini ima ettiğini ve içerdiğini söyleyebiliriz. Tabiki mevcut dijital içeriğe erişmemize veya kendimizinkini oluşturmamıza yardımcı olan diğer tüm pratik bilgilerin olduğunu da unutmamamız gerekir.

Dijital Kültür ve Kapsayıcı Eğitim Uygulaması

Dijital kültür, teknolojinin ve internetin insanlar veya gruplar olarak etkileşim şeklimizi nasıl şekillendirdiğini tanımlayan bir kavramdır. Her zaman kişinin çevresinden öğrenilen ortak ve kolektif bir olgudur. Odaklanmış kavramlara yol açan bir organizasyon veya dijital gerçeklik anlamına da gelebilir. Dijital kültür, mevcut toplum içinde davranma, düşünme ve iletişim kurma şeklimizdir (Gergen, 1991; Frindte & Geschke, 2019). Bu yorumda dijital kültür, her zaman çevremizde bulduğumuz dijital teknolojinin bir ürünüdür ve kendisi teknoloji kullanımımız yoluyla dönüştürülür.

Dijital Kuir Eşitsizliği

Digital Queer Gap (DQG), Digital Gender Gap'in bir alt formudur ve dijital teknolojilere erişim ve kullanımdaki farklılığı ve eşitsizliği ifade eder. Ancak temel fark, DQG'nin yalnızca kadın ve erkek arasındaki farklılığa atıfta bulunmaması, aynı zamanda tüm LGBTIQ+ toplumunu dikkate almasıdır. En önemlisi, Digital Queer Gap, LGBTIQ+ topluluğunun üyelerinin karşılaştığı adaletsizliği tanımlamak için de kullanılıyor (DiGiacomo, 2021).

LGBTIQ+, karşılık gelen cinselliklerin ve cinsiyet kimliklerinin kısaltmasıdır. Tek tek harfler aşağıdakileri temsil eder: L Lezbiyen (kadınlara ilgi duyan kadınlar), G Gay (erkeklere ilgi duyan erkekler), B Biseksüel (belirli bir cinsiyet için tercih yok) anlamına gelir, T Transgender cinsiyet kimliği anlamına gelir (doğumda belirlenen ve yerleşik olandan farklıdır), I İnterseksüel (yalnızca erkek veya kadın olmayan fiziksel cinsiyet özelliklerine sahip insanlar) ve Q Kuir (cisgender veya heteroseksüel olmayan, yani öznel cinsiyetin biyolojik cinsiyetle çakıştığı insanlar için kullanılan kolektif bir terim) veya Sorgulama/ Questioning (cinsel-liklerinden ve kimliklerinden emin olmayan kişiler için kullanılan bir terim). Artı, diğer tüm cinsellikleri ve kimlikleri ifade eder (Cherry, 2020).

Dijital Çağ Uçurumu

Dijitalleşmedeki yaş farklarını karşılaştırmak, dünyada ve hatta Avrupa'da farklılık gösteriyor. Örneğin, araştırmalar yaşlı Avrupalıların interneti Amerikalı meslektaşlarına göre daha az kullandığını gösterdi. Benzer şekilde, Doğu ve Güney Avrupa'ya kıyasla batı ve kuzey Avrupa arasında bir fark vardır; ikincisi dijital hizmetleri daha az kullanır. Her ülke, bilgi ve iletişim teknolojilerinin yayılmasını destekleyen ve nerede olurlarsa olsunlar vatandaşlara bilgi edinme hakkı tanıyan yasa ve yönetmelikler çıkarmalıdır. Dijital eşitsizliğin üstesinden gelmenin sosyal bir yönü olarak, yeni teknolojilerin kullanımında beceri kazanma ihtiyacı konusunda farkındalık arttırılmalı ve yaşlılar gibi savunmasız gruplar yeni teknolojilerin kullanımını konusunda teşvik edilmelidir.

Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

Digital Gender Gap (DGG) veya Digital Gender Divide, dijital dünyaya katılma olasılığı konusunda kadın ve erkek arasındaki farkı tanımlar. Bu, internete erişmenin farklı yollarının yanı sıra akıllı telefonlar aracılığıyla interneti kullanma, genel olarak cep telefonu sahibi olma yeteneği ve bunun sonucunda mesleki yaşamda ortaya çıkan dezavantajlarla başlar (IGI-Global, 2021). Nicelik olarak, DGG, erkek internet kullanıcılarının oranına göre erkek ve kadın internet kullanıcılarının oranı arasındaki farktır. Bu değer yüzde olarak ifade edilmektedir (Sorgener, Mayne, Mariscal & Aneja, 2018). Özellikle son iki yılda Covid 19 pandemisi, dijital katılım konusunda kadın ve erkek arasındaki farkı daha da belirgin hale getirdi. Bu, kadın ve erkek arasındaki zaten kapatılmış olan uçurumların yeniden ortaya çıkmasıyla kanıtlanmaktadır (Global Gender Gap Report, 2021).

Dijital Dünya Yapımı

Worldmaking, "bir dünya kurma/biçim-lendirme" ve genellikle "gerçeklik" kavramıyla ilişkilidir. Bununla birlikte dünya yapımındaki bu yaklaşım, aynı zamanda gerçek olmayan, inşa edilmiş veya icat edilmiş dünyalar olduğunu ima eder. Özellikle çevrimiçi dünyalardan bahse-derken, sanal dünya veya gerçek olmayan dünya terimi sıklıkla kullanılır. Yine de çevrimdışı dünya, tıpkı çevrimiçi dünyanın gerçek olabileceği gibi inşa edilebilir. Anneesh, Hall ve Petro (2012), ağlardan ve farklı katmanlardan oluşan bir dünyanın inşasını sanat, medya ve sosyal pratikler arasında tanımlamaktadır. Dolayısıyla, herkes için aynı olan nesnel, evrensel bir dünya diye bir şey yoktur. "Gerçek" dünya, belirli bir kişinin belirli bir zamanda içinde yaşadığı dünyadır. Bu hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olabilir. (Aneesh, Hall ve Petro, 2012: 1-3)

Dijital Dönüşüm

Dijitalleşme iş birliğinde bir değişikliğe yol açıyor. Başlangıç koşulları Avrupa da dahil olmak üzere tüm sektörlerde hızla değişiyor. Eğitimin hedef gruplarına nasıl ulaşabiliriz? Hangi formatlar sürdürülebilir ve aynı zamanda ekonomik olarak uygulanabilir? Hangi gelişmeleri bilinçli olarak ele alabiliriz? Öğretmenler ve öğrenciler şu anda eğitimin dijital dönüşümüyle neredeyse her gün deneyim kazanıyorlar. CoP (Uygulama Topluluğu), MOOC'ler (Kitleli Açık Çevrimiçi Kurslar) veya OER (Açık Eğitim Kaynakları) gibi yeni medya kavramları, dijitalleşme bağlamında yeni iş birliği biçimlerinin yalnızca küçük bir seçimini temsil eder. Bununla birlikte, toplum, eğitim ve sanayi ile ve bunların arasında da bilgi iş birliği için dijital dönüşüm fikrine hala yeterince ilgi gösterilmemekte ve önemi anlaşılmamaktadır (Köhler vd., 2019).

Dijital Hikaye Anlatıcılığı / Dijital Anlatı

Dijital Hikâye Anlatma, hikâye anlatma sanatını resim, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya ile birleştirme fikridir. Dijital hikayeler, belirli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafik, metin, kaydedilmiş sesli anlatım, video ve müziğin bir karışımını bir araya getirir. Geleneksel hikaye anlatımında olduğu gibi, dijital hikayeler de seçilen bir tema etrafında döner ve genellikle belirli bir bakış açısı içerir (Robin, 2011). Aline Gubrium, Dijital Hikaye Anlatımı`nı, topluluk üyelerinin yerel meselelerle ilgili çalışmalara daha aktif olarak katılmalarını sağlayan, yenilikçi, topluluk temelli, katılımcı bir araştırma yöntemi olarak tanımlamaktadır (Gubrium, 2009: 5). Toplumun bir parçası olan kişilerin politika oluşturma sürecinde kendi deneyimlerini inşa etme ve temsil etme fırsatına sahip olmaları aşağıdan yukarıya bir yaklaşımdır (Gubrium, 2009: 8).

8 Açıklamalı Edebiyat

8.1 Almanca Edebiyat

Angenent, H.; Heidkamp, B.& Kergel, D. (2019). *Digital Diversity. Bildung und Lernen im Kontext gesellschaftlicher Transformationen*. Wiesbaden: Springer Verlag.

Kitap, dijital dünyadaki sosyal içermenin farklı yönlerini tartışıyor. Farklı makaleler, dijital toplumsal cinsiyet eşitsizliği, dijital bölünme ve dijital çağ uçurumu gibi dijital içerme ilgili konuları ele alıyor. Yazarlardan bazıları eğitim bağlamında (okuldan üniversiteye) dijital içermeyi tartışıyor, ancak sağlık hizmetleri, sosyal hizmet veya göç gibi başka yönleri de bulabilirsiniz.

Ferencik-Lehmkuhl, D.; Huynh, I.; Laubmeister, C.; Lee, C.; Melzer, C.; Schwank, I.; Weck, H. & Ziemer, K. (2023). *Inklusion digital! Chancen und Herausforderungen inklusiver Bildung im Kontext von Digitalisierung*. Deutschland: Verlag Julius Klinkhardt.

İçerme ve dijitalleşme, toplumu çeşitli boyutlarda kesin olarak değiştirmek üzere. Buna okul eğitimi de dahildir. Ancak, kapsayıcı ve dijital eğitimler, eğitim sisteminin merkezi görevleri olarak şimdiye kadar nadiren bir arada tartışıldı. Bu kitap, boşluğu doldurmaya çalışıyor ve dijital içerme ile dijital eğitim arasında bağlantı kuruyor. İçerik, "Inklusion digital! - Dijitalleşme Bağlamında Kapsayıcı Eğitimin Fırsatları ve Zorlukları" adlı çevrimiçi konferansa dayanmaktadır.

Graf, D., Graulich, N., Lengnink, K., Martinez, H. & Schreiber, C. (2021). *Digitale Bildung für Lehramtsstudierende, TE@M - Teacher Education and Media*. Wiesbaden: Springer.

Kitap, öğretmen adaylarının, hazırlık hizmetindeki öğretmenlerin ve okullardaki öğretmenlerin konu odaklı medya didaktik eğitimini amaçlamaktadır. Justus-Liebig-University Gießen'de, didaktik bir bakış açısıyla, dijital eğitim çerçevesinde yukarıda belirtilen hedef grup için temel becerileri edinilebilir hale getirmeyi amaçlayan çok sayıda modül ve konsept geliştirilmiştir. Katkılarda, toplanan deneyimler ve fikirler sunulur ve diğer üniversitelerde ve çalışma seminerlerinde benzer model ve kavramların geliştirilmesi için kullanılabilir hale getirilir.

Kaspar, K., Becker-Mrotzek, M., Hofhues, S., König, J. & Schmeinek, D. (2020). *Bildung, Schule, Digitalisierung*. Münster; New York: Waxmann.

Bu antoloji "eğitim, okul, dijitalleşme" konularında 70'ten fazla makaleyi bir araya getirmektedir. Temel amaç, okul eğitimi ve öğretmen yetiştirme bağlamında dijitalleşmenin çeşitli yönleri, perspektifleri ve soruları üzerine mevcut araştırma durumunu tasvir etmek ve eleştirel bir şekilde yansıtmaktır. Dijitalleşme ve dijitallik üzerine programatik fikirler, medya kavramları ve dijital medyanın uygulama senaryolarının yanı sıra bunların etkililiğine ilişkin sorular da tartışılmaktadır. Dijital medyanın kullanımına ilişkin ampirik orijinal çalışmalar, iyi uygulama örnekleri, planlanan çalışmaların açıklamaları ve konu alanına teorik katkılar bir araya getirilmiştir.

8.2 İngilizce Edebiyat

Andreasson, K. (2015). *Digital Divide: The New Challenges and Opportunities of e-Inclusion*. New York: Routledge.

Kitap iki ana konuya ayrılmıştır: dijital içerme ve dijital bölünme. İlk bölüm, dijital dünyayla uğraşırken dijital bölünme ve dijital toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi farklı zorlukları gösteriyor. Çin, Rusya, Gana, Avrupa veya Avustralya gibi çeşitli ülkelerden perspektifler gösterilir. İkinci bölüm, dijital içerme konusunu ve dijital dünyanın sunduğu fırsatları ele alıyor. Bu bölümde Rio de Janeiro, Hindistan, Bangladeş, Sri Lanka ve Singapur'dan perspektifler yer almaktadır.

Caruso, S. (2014). *Creating Digital Communities: A Resource to Digital Inclusion*. New York: Nova Publishers.

Bu kitap, dijital içermeyi, bireylerin ve grupların bilgi ve iletişim teknolojilerine (BİT) erişme ve bunları kullanma yeteneği olarak anlıyor. Yazar, ABD'de dijital içermeyi teşvik etmenin farklı yollarını sunuyor. Herkesi dijital dünyaya dahil etmenin bir yolunu bulmak için çeşitli projeler ve araştırmalar tartışılıyor.

European Commission (2022). *Compendium on digital inclusion in education: 8 country case studies and 33 inspiring practices*. Luxemburg: Publications Office of the European Union.

Bu el kitabı, sekiz ülkeden (Belçika, Bulgaristan, Danimarka, Estonya, Fransa ve İtalya) vaka çalışmaları sunmaktadır. Bulgular, Eylül 2020 ile Ağustos 2021 arasında yürütülen bir araştırmadan alınmıştır. Başlık, "Dijital araçlar ve uygulamalar yoluyla öğrenmeyi geliştirmek: Zorunlu eğitimde dijital teknoloji, kapsayıcılığı teşvik etmeye nasıl yardımcı olabilir" idi. Amaç, dijital teknolojilerin eğitim sektöründe dijital içermeye nasıl yardımcı olabileceğini göstermekti. Bu el kitabı, Avrupa çapında bunun için önemli olan farklı yönlerin bir özetidir.

Köhler, T., Lucke, U. & Zhang, X. (2021). *Educational media technology and its inclusive potential. A multidisciplinary review of recent approaches in informal, formal and continuous education*; In: Schumacher, C. (Eds.): *Proceedings of the DELFI Workshops 2020*, Heidelberg, Germany.

Bu makale, informal, örgün ve sürekli eğitimdeki son yaklaşımların gözden geçirilmesine dayalı olarak eğitim medya teknolojisinin kapsayıcı potansiyelini araştırmaktadır. Teknoloji destekli öğrenme ve öğretme ile bilgisayar bilimlerinin devam eden gelişimi ve ilgili teknolojik yaklaşımlar arasındaki arayüzde yaklaşımlar sunmayı amaçlamaktadır. Aslında, ilgili makaleler, informalden örgün öğrenime kadar herhangi bir eğitim sektöründeki öğrencilerin özel ihtiyaçlarını ve ev veya işyeri bağlamında iyi konumlandırılmış eğitimi yansıtmaktadır. Son zamanlarda, korona salgını, herhangi bir özel ihtiyacı olmayan ortalama nüfusun bile örgün eğitime dahil edilmesine yönelik güçlü bir ihtiyaç doğurmuştur. Bu gelişmeyi yansıtan çalıştayın odak noktası, hem özel ihtiyaçlar hem de TEL / TET'in gerekliliklerini ele alan özel koşullar olacaktır. Buna göre, eğitim medya teknolojisinin hem bireysel psiko-fizyolojik hem de sosyo-kültürel boyutu kapsayan kapsayıcı bir şekilde nasıl uygulandığına dair uluslararası, hatta küresel karşılaştırmalı yaklaşımlara özel önem verilmektedir. Sonuç olarak, yazarların eğitim medya teknolojisinin benimsenmesi söz konusu olduğunda farklı kapsayıcılık perspektiflerini tanımlayabildikleri sonucuna varılabilir.

Ragnedda, M. & Mutsavairo, B. (2018). *Digital Inclusion: An International Comparative Analysis*. Lanham/ Boulder/New York/ London: Lexington Books.

Bu cilt, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (ICT'ler) artan önemi ile karakterize edilen dijital bir toplumun zorluklarını ve olanaklarını incelemektedir. Buna dayanarak, her türlü dijital dışlama veya dijital ayrımcılığı önlemenin yollarını düşünmek gerekir. Kitap, çeşitli ülkelerden ve bilim dallarından farklı makaleler içermektedir. Yazarlar, dünyanın her yerindeki farklı ülkelerde dijital katılımın çeşitli anlamlarını analiz ediyor.

8.3 Hırvatça Edebiyat

Vican, Dijana; Karamatić Brčić Matilda. 2013. Obrazovna inkluzija u kontekstu svjetskih i nacionalnih obrazovnih politika – s osvrtom na hrvatsku obrazovnu stvarnost. *Život i škola*, 30/2: 48-66.

Makale, eğitime dahil etmenin kökenini ve özellikle Hırvatistan'daki eğitimle ilgili olarak, Avrupa ülkelerindeki uluslararası eğitim politikaları bağlamında getirebileceği etkileri tartışıyor. Yazarlar, eğitimsel içermenin daha geniş anlamı ile çocukların ve özel ihtiyaçları olan öğrencilerin entegrasyonu arasındaki farklılıkları ve ilişkiyi tartışmaktadır. Makale, okul kültüründe meydana gelen değişikliklerin yanı sıra öğretim uygulamaları perspektifinden kaynaştırmayı uygulamadaki sorunlardan bahsediyor.

9 Diğer Kaynaklar

BRIGHTS projesi (Dijital Öykü Anlatımını Kullanarak Küresel Vatandaşlık Eğitimini Artırmak), öğretmenleri öğrencilerle çalışmalarında güçlendirmenin yanı sıra, dijital öykü anlatımı yöntemini uygulayarak nüfusun genç gruplarını sosyal ve kültürlerarası yeterliliklerini güçlendirmeye teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Projenin sonuçları İngilizce, Fransızca, Almanca, Yunanca ve Hırvatça olarak mevcuttur.

Proje hakkında daha fazla bilgi:

<http://www.brights-project.eu/hr/>

DEGAMES projesi kapsamında (Kapsayıcı Eğitimin Öğrenilmesi, Öğretilmesi ve Teşvik Edilmesi Bağlamında Dijital Oyunlar), oyuna dayalı öğrenme ve öğretme kalitesinin artırılması amacıyla dijital oyunların kullanımına ilişkin araştırmalar yürütülmektedir (Müh. Oyun Temelli Öğrenme, GBL). Proje, öğrenme, çalışma ve kapsayıcı eğitimi teşvik etme kalitesini artırmak için dijital oyunları kullanmanın olanaklarını araştırıyor.

Proje hakkında daha fazla bilgi için:

https://degames.uniri.hr/?page_id=52

Bu web sitesi, İçerme ve Dijitalleşmeyi birbirine bağlamayı amaçlayan "**Diclusion**" kavramı hakkında bilgiler içermektedir. Burada sınıfta kullanmak üzere Diclusion ile ilgili materyallerin yanı sıra atölye çalışmaları ve dersler için tarihler bulabilirsiniz. Web sitesi farklı yöntemlerin bir karışımını sunar. Videolar, ek bağlantılar ve podcast'ler içerir.

Web sitesi hakkında daha fazla bilgi:

<https://leaschulz.com/diklusion/>

E-inclusion des personnes handicapées is a Swiss project, investigating what promotes or hinders the digital participation of people with disabilities, also known as e-inclusion, in vocational education and training? In order to answer this question, data on various perspectives, including those from people with disabilities and from educational institutions, are collected and evaluated.

Proje hakkında daha fazla bilgi için:

<https://www.inclusion-digital.ch/>

E-Laboratorij, okullarda modern derslerin veya diğer etkinliklerin hazırlanmasında kullanılmak üzere dijital araçların bir listesini içeren bir platformdur. Aracın kısa bir açıklamasına ek olarak, aracın öğretmenler tarafından kullanımına dayalı incelemeler ve kullanım talimatları yayınlanır. Daha kolay gezinme için araçlar birkaç kategoriye ayrılmıştır: multimedya, iletişim ve iş birliği araçları, dijital içerik oluşturmak için araçlar, sosyal ağlar, etkileşimli içerik ve anketler veya sınavlar oluşturmak için araçlar vb. Araçlar yalnızca Hırvatça olarak mevcuttur.

Platform hakkında daha fazla bilgi:

<http://e-laboratorij.carnet.hr/>

Imoox is an Austrian platform that offers free courses on various topics such as psychology, digital skills, democracy and participation. She also offers courses on digital inclusion, including videos on e.g. robot ethics, digitization in healthcare, algorithms and e-books. The website is available in several languages.

Platform hakkında daha fazla bilgi:

<https://imoox.at/mooc/?lang=en>

Kitlesel Açık Çevrimiçi Kurslar (MOOC'ler), kullanıcıların çevrimiçi olarak düzenlenen ücretsiz kurslara erişmesine olanak tanır. Bu sayede kurslar, farklı alanlardan yeni beceriler kazanmak amacıyla daha geniş kullanıcı gruplarına sunulmaktadır. MOOC kursları, ek öğrenme kaynakları olarak tüm yaş gruplarının yaşam boyu eğitimine yöneliktir ve bir gayri resmi eğitim biçimi olarak kabul edilir.

Platform hakkında daha fazla bilgi:

<https://www.mooc.org/>

Öğretmenler için Dijital Yeterlilikler projesinin amacı, öğretmenlerin beş dijital yeterlilik alanında öğrenmelerini ve gelişmelerini sağlayan bir portal oluşturmaktır. Öğretmenleri, bilgi ve iletişim teknolojisinin iş amaçları için olduğu kadar kişisel yaşamları ve iletişimlerini için güvenli ve eleştirel kullanımı konusunda eğitmeyi amaçlıyordu.

Proje hakkında daha fazla bilgi:

<https://www.digital-competences-for-teachers.eu/>

Yerel tarih ve/veya konuların sanal arşiv koleksiyonlarının oluşturulmasına yönelik bir platform olan **Topoteka**; yerel tarihin saklanması ve araştırılmasını sağlar. Platformun kullanımı kolaydır ve çoğu zaman fotoğraflar, belgeler, basılı materyaller ve görsel işitsel kayıtlar gibi tarihsel kaynaklar sayısallaştırıldıktan sonra burada saklanır. Platform, kullanıcı katılımı sağlar ve etkileşimli araçlar yardımıyla, kullanıcılar doğrudan platforma belirli bir kaynak hakkında açıklama ve bilgi ekleyebilir.

Platform hakkında daha fazla bilgi:

<https://www.topothek.at/en/>

TRANSCA (Sosyo-Kültürel Antropolojiyi Eğitime Çevirmek), Avusturya'da Viyana Üniversitesi'nde koordine edilen ve projeye Yunanistan, Danimarka ve Hırvatistan'ın da katıldığı bir Erasmus+ projesiydi. Bu sayfadaki ana kaynaklar, sosyo-kültürel antropolojiden farklı kavramlardır ve öğretmenlerin sınıflarında kullanmaları için hazırlanmıştır.

Proje hakkında daha fazla bilgi:

<https://transca.net/en/index>

10 Sözlük

Dijital Bölünme Dijital dünyaya erişim ve dijital dünyayı kullanma konusundaki eşitsizliği ifade eder. Uçurum bireyler, sosyal gruplar ve hatta ülkeler arasında görülebilir ve farklı nedenleri olabilir. Eşitsizlikler nedeniyle tüm insanlar yeni teknolojiler olmadan yaşamıyor. Bazı insanlar gönüllü olarak dijital teknolojiyi kullanmazlar.

Dijital Çağ Uçurumu Dijital Bölünme`nin üçüncü alt formudur. İnternet kullanımında yaşlı ve genç nesiller arasındaki farklılıkları ifade eder. 65 yaş üstü kişiler genellikle dijital teknolojileri kullanma becerisine sahip değildir. Yaşlılara yardım etme, dijital becerilerini geliştirme ve bu şekilde dijital çağ farkını kapatma girişimleri var.

Dijital Dönüşüm Yeni dijital formatların hayatın farklı yönlerinde kullanılmasını anlatan bir terimdir. Özellikle eğitim bağlamında, öğretme ve öğrenmede bazen öğretmenlerin her zaman hazır bulunmaları gerekmeyen bazı yeni olasılıklar vardır. Bazı örnekler, Devasa Açık Çevrimiçi Kurslar (MOOC) veya Açık Eğitim Kaynaklarıdır (OER).

Dijital Dünya Yapımı Dünyanın dijital aracılığıyla şekillendirilmesine veya yapılmasına atıfta bulunan bir terimdir. Çoğu zaman dijital olmayan dünyayla kesişme noktaları vardır, bu da çevrimiçi ve çevrimdışı dünyanın kesin olarak bölünemeyeceği anlamına gelir.

Dijital Hikaye Anlatımı Hikaye anlatımının ses, video veya resimler gibi dijital medya ile birleşimini tanımlar. Dijitalin yardımıyla bir hikaye anlatmanın en büyük avantajı, onu insanlarla kolayca paylaşma imkanı ve dünyanın her yerindeki diğer insanlarla birlikte çalışma fırsatıdır. Bu yaklaşımla (dijital) hikayeye farklı bakış açıları eklenebilir.

Dijital İçerme Kişinin cinsiyeti, etnik kökeni, dili, "ırkı", zihinsel, duyuşsal veya fiziksel zorlukları, ailesi, dini, dünya görüşü, kültürel aidiyeti, yaşı veya sosyal sınıfı ne olursa olsun dijital dünyayla ilgili her şeyi ifade eder ve kullanma olasılığını ifade eder.

Dijital Kuir Eşitsizliği Dijital Kuir Eşitsizliği, Dijital Bölünme`nin ikinci alt formudur. Yalnızca erkekler ve kadınlar arasındaki eşitsiz erişime atıfta bulunmakla kalmaz, konuyu tüm LGBTQ+ topluluğuna genişletir. Yalnızca yeni teknolojilerin kullanımındaki farklılıkları anlatmakla kalmaz, aynı zamanda LGBTQ+ topluluğunun üyelerinin internette karşılaştığı eşitsizliklere ve adaletsizliğe de atıfta bulunur.

Dijital Kültürler Dijital dünyanın bireyleri ve grupları nasıl etkilediğini ve şekillendirdiğini açıklayan bir kavramdır. Dijital dünyanın insanların nasıl düşündüğü, davrandığı ve iletişim kurduğu üzerinde bir etkisi vardır.

Dijital Okuryazarlık İnsanların dijital teknolojileri yararlı ve güvenli bir şekilde kullanmaları için ihtiyaç duydukları becerileri ifade eder. Sadece dijital teknolojilerin nasıl kullanılacağı değil, aynı zamanda İnternet'teki farklı bilgilerin nasıl değerlendirileceği ve İnternet'teki yeni web sitelerini denerken güvenliğin nasıl tahmin edileceği ile ilgilidir.

Dijital Toplumsal Cinsiyet Esitsizligi Dijital Bölünme`nin bir alt formudur. Yeni teknolojilerin kullanımı ve bunlara erişim konusunda kadın ve erkek arasındaki farklılıkları ifade eder. Covid-19 salgını nedeniyle fark arttı.

Dijitalleşme Dijital dünyanın hayatımızın farklı yönlerinden dönüşüm sürecini ifade eder. Bir örnek, öğrencilerin bilgilerini genişletmek için dersler sırasında farklı uygulamaların ve web sitelerinin kullanılabileceği eğitim olabilir.

İçerme Atfedilen veya resmi bir statüden bağımsız olarak topluma katılım olarak tanımlanabilir. Bunun bir kısmı aynı eğitim düzeyine sahip olmamakla birlikte eşit sonuçlara ulaşma potansiyelidir.

Siberetik Dijitale bağlı her şeyin yanı sıra bireyler ve toplum üzerindeki etkisi ile ilgili etik çalışması olarak tanımlanabilir. İnternet kullanımını son on yılda arttı. Bu nedenle, dijital dünyaya katılırken kurallara, ahlaki normlara veya değerlere ihtiyaç duyulur.

11 Ekip üyeleri

Danijela Birt Katić tarihçi, etnolog ve kültürel antropolog olup, halen Zadar Üniversitesi Etnoloji ve Antropoloji Bölümü'nde Yardımcı Doçent olarak görev yapmaktadır. Hırvat etnolojisinin tarihsel gelişimi, geniş aile toplulukları bağlamında aile ve akrabalık ilişkileri, Hırvatistan'da ilk ve orta öğretim bağlamında etnoloji ve antropolojinin konumu konularında araştırma ve öğretim yapmaktadır.

Viyana Üniversitesi (Christa Markom ve Jelena Tošić) tarafından yönetilen Erasmus+ Öğretmen Eğitiminde Dijital İçerme Projesi'nde Hırvat ekibini koordine ediyor. Zadar Üniversitesi'nde, "1897'den 1944'e kadar Etnografik Malzeme Toplama Politikaları: Etnografik Bilginin Yaratıcıları Olarak Öğretmenler" kurumsal yarışma projesine liderlik ediyor.

İletişim: dbirt@unizd.hr

Jadranka Brkić-Vejmelka, coğrafyacı, Zadar Üniversitesi Gospić'teki Öğretmen Eğitimi Çalışmaları Bölümü'nde yardımcı doçent. Ayrıca Zadar Üniversitesi Coğrafya Bölümü'nde ve Turizm ve İletişim Çalışmaları Bölümü'nde ders vermektedir. Turizm coğrafyası, turizmin sürdürülebilir gelişimi, fen öğretimi yöntemleri konularında eğitim vermekte ve araştırmalar yapmaktadır.

Erasmus+ projesinde Hırvat ekibinin bir üyesi olarak çalışmaktadır. Öğretmen eğitiminde dijital katılım. Erasmus+ Projesi'nde de yer almaktadır. Öğrenci Sivil Katılımı Avrupa Projesi University of La Rochelle liderliğinde, University of Zadar ekibinin bir üyesi olarak. Hırvat Coğrafya Derneği - Zadar'ın başkanıdır.

İletişim: jbrkic@unizd.hr

Ines Cvitković Kalanjoš, etnomüzikolog, Zadar Üniversitesi Gospić'teki Öğretmen Eğitimi Çalışmaları Bölümü'nde doktora sonrası araştırmacı. Romlar başta olmak üzere azınlık gruplarını, onların müziklerini ve diğer Roman olmayan müzisyenlerle olan etkileşimlerini araştırır. Araştırmaları aynı zamanda eğitim alanındaki müzik konularına da odaklanmaktadır.

Erasmus+ projesinde öğretmen eğitiminde dijital içermede Hırvat ekibinin bir üyesi olarak çalışmaktadır. Zadar Üniversitesi'nde, kurumsal rekabet projesi "Policies of Collecting Etnografik Malzeme: 1897'den 1944'e: Etnografik Bilginin Yaratıcıları Olarak Öğretmenler" üzerine ortak olarak katılmaktadır.

İletişim: ikalanjos@unizd.hr

Robert Kleemann 2016 yılından bu yana TU Dresden'de "Elektrik/Bilgi Teknolojisi" ve "Metal/Makine Mühendisliği" uzmanlık alanları ile "Toplum Çalışmaları/Hukuk Eğitimi/Ekonomi" alanında meslek yüksekokullarında öğretmenlik eğitimi almaktadır. öğretmenlerin dijital olarak dahil edilmesi konusundaki diploma tezi üzerinde çalışıyor.

Erasmus+ projesinde öğretmen eğitiminde dijital içerme konusunda Alman ekibinin bir üyesi olarak çalışmaktadır.

İletişim: robert.kleemann@mailbox.tu-dresden.de

Thomas Köhler Dresden Teknoloji Üniversitesi Mesleki Eğitim Enstitüsü'nde Eğitim Teknolojisi Profesörüdür. Aynı zamanda Açık Dijital İnovasyon ve Katılım Merkezi Direktörüdür ve Saksonya Rektörleri konferansının E-Öğrenim Görev Gücüne başkanlık etmektedir. 2012 yılında International Society of Media in Science'ın başkanlığına seçildi. TU Dresden'de 2004'ten beri Eğitim Teknolojisi alanında ve 2009'dan beri DIU Dresden'de Medya İletişimi alanında çeşitli dersler vermektedir. Ayrıca dünya çapında bir dizi akademik kurumda ders verdi ve veriyor. Sadece 2021-2022'de Endonezya Genasha Üniversitesi'nde misafir profesördür.

Nitelikler: Friedrich-Schiller-University Jena (Almanya) ve Swarthmore College'da (ABD) okudu ve psikoloji ve sosyoloji diplomaları aldı, doktora derecesini aldı. 1999 yılında FSU Jena'dan iletişim psikolojisi alanında.

İletişim: thomas.koehler@tu-dresden.de

Christa Markom dijital içerme, göç, kesişimsellik, politik antropoloji, ırkçılık, çok kültürlülük ve

eğitim antropolojisi konularında araştırma ve öğretim deneyimine sahip bir sosyal ve kültürel antropologdur. Kültürel ve Sosyal Antropoloji Bölümü'nde öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır ve Eğitim Bölümü'nde (Viyana Üniversitesi) Üniversite Asistanlığı (PostDoc) pozisyonuna sahiptir.

Şu anda Erasmus+ Projekt Öğretmen Eğitiminde Dijital İçerme eşgüdümünü yürütüyor ve Lisansüstü Merkezinde (Viyana Üniversitesi) "Dijital İçerme – Dijitalleşme Yoluyla Katılımı Kolaylaştırma" sertifika kursunun bilimsel koordinatörlüğünü yapıyor.

İletişim: christa.markom@univie.ac.at

Magdalena Steger Kültürel ve Sosyal Antropoloji okudu ve şu anda Okul ve İş Alanında Disiplinlerarası Yüksek Lisans Programı Etiği ile Almanca ve Tarih Öğretmen Yetiştirme Programını tamamlıyor.

Aynı zamanda Erasmus+ eğitim antropolojisi projesi Digital Inclusion'da (Viyana Üniversitesi Kültürel ve Sosyal Antropoloji Enstitüsü) işbirlikçisidir.

İletişim: magdalena.steger@univie.ac.at

Jelena Tosik St. Gallen Üniversitesi'nde Kültürlerarası Çalışmalarda Yardımcı Doçent ve Viyana Üniversitesi Sosyal ve Kültürel Antropoloji Enstitüsü'nde Öğretim Görevlisi olarak görev yapmaktadır. İlgi alanları şunlardır: (Zorunlu) Göç ve Sınır Çalışmaları; Vatandaşlık; eşitsizlik; Transkültürelilik/Transmilliyetçilik; Eğitim ve Dijitalleşme.

Şu anda Erasmus+ Projekt Öğretmen Eğitiminde Dijital İçerme (Digitclue) koordinatörlüğünü yürütmektedir ve Lisansüstü Merkezinde (Viyana Üniversitesi) "Dijital İçerme – Dijitalleşme yoluyla Katılımı Kolaylaştırma" sertifika kursunda öğretim görevlisidir.

İletişim: jelena.tosic@univie.ac.at