

HUB Taslađı için Giriş Metni

Digitclue HUB'ın Kolay Öğrenme Bölümüne Hoş Geldiniz!

Bu, dijital dünya ve onun didaktik yönleri hakkındaki bilginizi elde etmek ve/veya güçlendirmek için kullanmakta özgür olduğunuz, Dijital İçerme ile ilgili konularda işbirlikçi bir öğrenme alanıdır. Bu öğrenme fırsatının hedef kitlesi; aday ve halihazırda aktif olan üniversite eğitmenleri/çalışanları, öğretmenler, öğrenciler ve ilgili kişilerdir.

Digitclue HUB'ın temel ilkelerinden biri, kişinin birbirine bađlı birkaç metinle bağlantı kurarak öğrenebilmesidir. Bu öğrenme mozağının başlangıç noktası, Dijital İçerme ile ilgili temel metindir Metni okudukça, altı çizili kavramlarla temsil edilen bağlantıları takip ederek daha fazla tıklayabileceksiniz, bu da sizi ilgili metinlere yönlendirecektir. Her metin, daha fazla literatüre bakmanıza izin veren bir referans listesi içerir.

Öğrenme yolunuzu takip etmek istiyorsanız, “Öğrenme Konusu” seçeneğini seçebilirsiniz. Bu, üzerinde çalıştığınız metinleri bir öğrenme oturumunda kaydetmenizi sağlar. [bu işlev yapım aşamasındadır].

Dijital İçerme

Yazarlar: Christa Markom, Jelena Tosić, Magdalena Steger

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 okuduğı sosyal çevreye bađlı 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, altyazı 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 açtığını 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. Bütünsel 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 bulunduğundan veya 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* (S. 3-24). Berlin: Springer Gabler.
- Dickel, S., & Franzen, M. (2015). Digital Inclusion: The Social Implications of Open Science. *Zeitschrift für Soziologie*, S. 330-347.
- Dogan, B. (2021). *University of Houston: Digital Storytelling*. Von <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27> abgerufen
- European Commission (30. März 2022). *DigComp*. Von https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en abgerufen
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Education Technology Research Development*. S. 2449-2472.
- Flavo, F. A. (2017). *Performing digital activism*. New York: Routledge.
- Frindte, 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*. S. 22-31.
- GSMA (2020). *Connected Women: The Mobile Gender Gap Report 2020*. Von <https://www.gsma.com/mobilefordevelopment/wp-content/uploads/2020/05/GSMA-The-Mobile-Gender-Gap-Report-2020.pdf> abgerufen
- 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*. S. 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*. S. 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* (S. 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*. S. 569-582.
- Schulz, L. (2020). *Diklusion*. Von <https://leaschulz.com/> abgerufen
- Schumacher Dimech, A., & Misoch, S. (2017). *Nutzung von digitalen Dienstleistungen bei Menschen 65+*. St. Gallen: FHS St. Gallen.
- UNESCO OER (30. März 2022). *UNESCO-Empfehlung zu Open Educational Resources (OER)*. Von <https://www.unesco.at/bildung/bildung-2030/artikel/article/unesco-empfehlung-zu-open-educational-resources-oer> abgerufen
- UNICEF (30. März 2022). *Sustainable Development Goals*. Von https://unicef.at/kinderrechte-oesterreich/sustainable-development-goals/?gclid=Cj0KCQjw_4-SBhCgARIsAAlegrVTpnWwG3gvvniCnHZNpgxH_taZ6WuHut4B_O2Xme_029BLhSAhoo8aArwgEALw_wcB abgerufen
- 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.