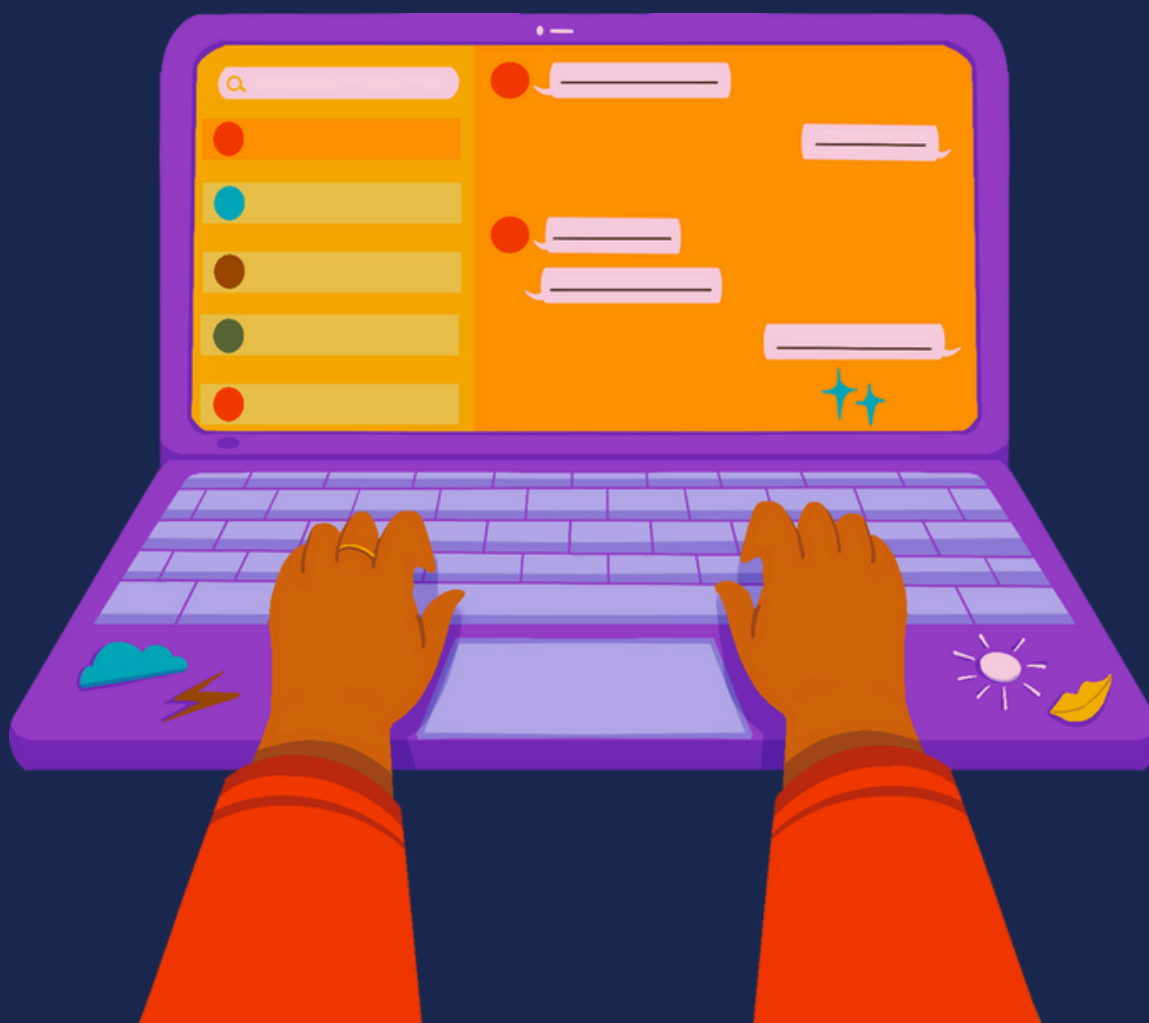


Sustainable Development Goals for Pupils

Digital Skills Course Curriculum



Imprint

Yayınlayan: Ecole Primaire Publique Piton La Ravine Blanche (Fransa), Eco - Logic
Makedonya), OOU

Malina Popivanova (Makedonya), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (İtalya), Eu-
Ropean Çok Kültürlülük Derneği (Bulgaristan), Yenimahalle İstiklal İlkokulu (Türkiye).

**Tasarım ve düzen: Eco Logic Bu yayın (İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Bulgarca, Türkçe
ve Makedonca) ve diğer dillerde
Bütün materyaller ücretsiz olarak indirilebilir:
sdg4pupils.eu**

Tüm materyaller Creative Commons lisansına CC-BY-NC-SA tabidir. Aşağıdaki koşullar
altında kullanılabilir, çoğaltılabilir, dağıtılabilir veya değiştirilebilir:

Yazarın adı belirtilmelidir. Olası bir başka dağıtım veya daha fazla gelişme,
ticari olmamalı ve benzer bir lisans altında yapılmalıdır. Açıkça izin veriliyor:
öğretim gerekli olsa bile materyallerin seminerlerde, çalıştaylarda ve sınıfta kullanılması

oğluna bu faaliyet için ödeme yapılır. Daha fazla bilgi burada:

www.creativecommons.org



Bu müfredat Erasmus+ projesinin bir parçasıdır Öğrenciler için Sürdürülebilir Kalkınma
Hedefleri

Project Number: 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087085

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve görüşler yalnızca
yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın
(EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliği ne de EACEA sorumlu
tutulamaz.

 Co-funded by the
European Union

Giriş

Eğitim her geçen gün değişiyor ve gelişiyor, dijital beceriler hem eğitimciler hem de öğrenciler için yeri doldurulamaz ve gerekli hale geliyor. Erasmus+ Projesi Öğrenciler için Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, bu artan ihtiyacın farkına vardı ve Power Point Sunumları, sınavlar ve videolar eşliğinde öğretmenler için özel olarak tasarlanmış yapılandırılmış bir dijital beceri kursu üzerinde çalıştı. Bu kurs, eğitimcilere teknolojiyi profesyonel uygulamalarına daha fazla dahil etme, iletişimi, işbirliğini ve pedagojik yeniliği geliştirme gücü verir. Bu girişim, dijital araçlar ile sürdürülebilir öğretim uygulamaları arasındaki boşluğu doldurarak küresel eğitim hedeflerine uyum sağlamakta, kapsayıcılığı, aktif katılımı ve yaşam boyu öğrenmeyi teşvik etmektedir.

Kurs, her biri dijital eğitimin farklı bir yönüne odaklanan altı modül içermektedir. Bu modüller, öğretmenleri dijital teknolojileri sınıflarında etkili bir şekilde kullanmaya yönelik pratik beceriler, teorik bilgi ve uygulanabilir stratejilerle güçlendirmeyi amaçlamaktadır. İşbirliğini teşvik etmekten öğrencilerin dijital yeterliliğini güçlendirmeye kadar modüller, eğitimcilerin teknoloji odaklı bir dünyada başarılı olmaları için bir yol haritası sağlar.

Modül 1: İşbirliği ve İletişim için Dijital Araçların Kullanımı

Bu modül, dijital teknolojilerin işbirliğini nasıl kolaylaştırabileceğine ve Öğretmenler, öğrenciler ve daha geniş eğitim toplulukları arasındaki iletişim. Ed- Öğretmenler, profesyonel ağ oluşturma, akran işbirliği, ve gerçek zamanlı iletişim, paylaşılan bilgi ve karşılıklı destek kültürünü teşvik eder. liman .

Modül 2: Dijital Kaynak Seçimi, Değiştirme, Oluşturma ve Paylaşma

Bu modülde öğretmenler dijital kaynakların seçilmesi, uyarlanması ve oluşturulmasıyla ilgili etik ve pratik hususlara daha fazla daleceklerdir. Kaynak yönetiminde yapılması ve yapılmaması gerekenleri vurgulayarak eğitimcilerin pedagojik hedeflerine uygun olarak içeriği sorumlu bir şekilde düzenleyebilmelerini ve paylaşabilmelerini sağlar.

Modül 3: Öğretme ve Öğrenmede Dijital Teknolojileri Yönetme

Bu modül, dijital araçların öğretim uygulamalarına etkin bir şekilde entegre edilmesine odaklanmaktadır. Eğitimciler, öğrenci katılımını artırmak, farklı öğrenme stillerini desteklemek ve işbirliğine dayalı ve kendi kendini yönlendiren öğrenme ortamlarını teşvik etmek için dijital teknolojileri yönetme ilkelerini keşfedeceklerdir.

Modül 4: Öğretmenler için Dijital Araçlar ve Değerlendirme Teknikleri

Değerlendirme, eğitimin kritik bir bileşenidir ve bu modül, öğretmenlere öğrenci performansını değerlendirmeye yönelik çeşitli dijital araç ve teknikleri tanıtır. Geri bildirim ve ilerleme analizini vurgulayarak eğitimcilerin hem etkili hem de modern pedagojik ihtiyaçlarla uyumlu değerlendirme stratejilerini seçmelerine yardımcı olur.

Modül 5: Dijital Teknoloji Kapsayıcılığının Geliştirilmesi

Kapsayıcılık, eğitimin temel taşlarından biridir ve bu modül, erişilebilirliği ve kişiselleştirmeyi geliştirmek için dijital araçları kullanmanın yollarını araştırmaktadır. Öğretmenler, geçmişleri veya yetenekleri ne olursa olsun tüm öğrencilerin aktif olarak katılabileceği ve dijital öğrenmeden yararlanabileceği kapsayıcı sınıf ortamları oluşturmayı öğreneceklerdir

Modül 6: Öğrencilerin Dijital Yetkinliklerinin Geliştirilmesi

Son modül, öğrencileri dijital teknolojileri yaratıcı ve sorumlu bir şekilde kullanmaları için güçlendirmeye odaklanmaktadır. Eğitimciler, öğrencilerin iletişim, içerik oluşturma ve sorun çözme gibi kritik dijital yetkinlikler geliştirmelerini sağlayan uygulamaları keşfedeceklerdir. Bu beceriler, öğrencileri dijital dünyada güvenle ve yeniliklerle gezinmeye hazırlar.

Her modül dijital entegrasyonun farklı bir alanına odaklanarak eğitimcilere aşağıdaki becerileri kazandırır

ve modern, kapsayıcı ve teknoloji odaklı bir öğrenme ortamı yaratmak için ihtiyaç duydukları taktikler

vironment. Bu kurs öğretmenlerin dijital okuryazarlıklarını geliştirmelerine yardımcı olurken aynı zamanda onlara ilham verecek öğrencilerini ilgili ve sorumlu dijital vatandaşlar haline getirmek.

Bu modüller üzerinde çalışarak eğitimciler, dijital araçların öğretim yaklaşımlarında nasıl devrim yaratabileceği konusunda kapsamlı bir anlayış kazanacaklardır. Erasmus+ Projesi Öğrenciler için Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, öğretmenlere sürdürülebilir, kapsayıcı ve geleceğe hazır sınıflar oluşturmak için ihtiyaç duydukları becerileri kazandırmayı ve eğitimin teknolojik gelişmelerle birlikte gelişmesini sağlamayı amaçlamaktadır.

Modül 2: Dijital Kaynak Seçimi, Düzenleme, Oluşturma ve Paylaşma

Giriş	<p>Bu modül, çağdaş eğitimde dijital kaynakların oynadığı önemli rolü inceleyerek e-kitaplar, videolar, infografikler ve etkileşimli materyaller gibi çeşitli formatlara odaklanır. Bu kaynaklar, eğitim sonuçlarını iyileştirir ve katılımı teşvik ederek öğrenme deneyimlerini zenginleştirir. Katılımcılara, çeşitli öğrenci ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde dijital kaynakları seçme, düzenleme, üretme ve dağıtma becerileri öğretilir.</p> <p>Bu oturumda değerlendirme için kontrol listeleri ve rubrikler gibi yöntemler ile erişilebilirlik, doğruluk, alaka düzeyi ve etkileşim temelinde yüksek kaliteli kaynakları seçme yolları ele alınacaktır. Kaynak düzenlemenin yasal ve etik sonuçları, telif hakkı ve Creative Commons dahil olmak üzere tartışılacaktır. Ayrıca, katılımcılar Canva ve Google Slaytlar ile dijital materyaller oluşturmayı öğrenecektir. Bunun yanı sıra, Google Drive ve Dropbox gibi bulut depolama hizmetlerinde materyallerin etkin bir şekilde paylaşımı için teknikler ve Google Dokümanlar ve Padlet ile iş birliği yapma üzerinde durulacaktır. Modül, dijital kaynakların ders planlarına erişilebilirliği koruyarak nasıl entegre edileceğine odaklanır. Katılımcılar, interaktif alıştırmalar ve geri bildirim sistemleri aracılığıyla düşünmeye ve gelişmeye yönlendirilir.</p>
Öğrenme Hedefleri	<p>Bu modülün amaçları şunlardır:</p> <p>Katılımcılara etkili öğretim için çeşitli dijital kaynakları seçme, düzenleme, oluşturma ve paylaşma becerileri kazandırmak.</p> <ul style="list-style-type: none">- Dijital kaynakların kullanımı ve düzenlenmesinde etik ve yasal hususlara ilişkin anlayışı geliştirmek. <p>Kapsayıcı ve erişilebilir öğrenme için dijital kaynakların ders planlarına entegrasyonunu ve iş birliğini teşvik etmek.</p>
Öğrenme	<ul style="list-style-type: none">• Dijital Kaynak Değerlendirme: Dijital kaynakların doğruluğunu, uygunluğunu, erişilebilirliğini ve etkileşimini değerlendirme kapasitesi.• Etik Kaynak Değiştirme: Dijital materyalleri Creative Commons ilkeleri ve telif hakkı yasalarına uygun şekilde değiştirme becerisi.• Dijital İçerik Oluşturma: Canva ve Google Slaytlar gibi teknolojilerle ilgi çekici öğretim materyalleri üretme becerisi.

Dijital kaynak türleri ve kaliteli dijital kaynakların seçimi	<p>Modern eğitim bağlamında öğretim ve öğrenme deneyimlerini geliştirmek, farklı dijital kaynak türlerini anlamayı ve kaliteli olanları nasıl seçeceğini bilmeyi gerektirir.</p> <p>Podcast'ler, e-kitaplar, videolar, infografikler ve etkileşimli materyaller gibi birçok farklı dijital kaynak türü bulunmaktadır. Her format, farklı öğrenme stillerine hitap eden özel avantajlara sahip olduğundan, öğretmenlerin bu kaynakları tanıma ve kullanma konusunda yetkin olmaları gerekmektedir.</p> <p>Yüksek kaliteli dijital kaynakları seçmenin önemi abartılamaz. Öğrenme çıktıları ve öğrenci katılımı, yüksek kaliteli kaynaklardan büyük ölçüde etkilenir. Bu kaynaklardaki materyalin doğruluğu ve geçerliliği, öğretmenlere vurgulanmalıdır. Öğrencilerin doğru bilgi edinmeleri, onların entelektüel gelişimleri ve karar verme becerileri için kritik öneme sahiptir; bu nedenle güvenilir kaynaklar gereklidir. Öğretim içeriği için yüksek bir standart korumak amacıyla, kaynaklar saygın yayıncılardan, konu uzmanlarından veya hakemli platformlardan alınmalıdır.</p> <p>Etkileşim ve kullanıcı katılımı, dijital materyaller seçerken dikkate alınması gereken önemli faktörlerdir. Quizler, rol yapma ve grup projeleri, öğrenci katılımını ve bilgi kalıcılığını artıran etkileşimli bileşenlere örnek olarak verilebilir. İlginç materyaller, öğrencilerin ilgisini çekebilir ve onları eğitimlerine aktif bir şekilde katılmaya teşvik edebilir. Öğretmenler, sadece bilgi aktarmakla kalmayıp, aynı zamanda sorgulama, tartışma ve eleştirel düşünmeyi teşvik eden kaynaklar aramalıdır.</p> <p>Seçim sürecinde dahil etme ve erişilebilirlik, dikkate alınması gereken kritik faktörlerdir. Dijital kaynaklar, çeşitli öğrenciler—engelli öğrenciler de dahil—göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Bu, materyallerin yardımcı teknolojiyle erişilebilir olmasını, anlaşılır bir şekilde konuşmasını ve transkriptler veya sesli açıklamalar gibi alternatif formatlar sunmasını sağlamayı içerir. Öğretmenler, erişilebilirliği ön planda tutarak, tüm öğrencilerin başarılı olabileceği kapsayıcı bir öğrenme ortamı oluşturabilir.</p>
	<p>Sonuç olarak, öğretmenler, çeşitli dijital kaynakları anlayarak ve yüksek kaliteli seçim için standartları uygulayarak öğretim yöntemlerini geliştirebilirler. Erişilebilirlik, etkileşim ve güvenilirlik odaklı, zengin ve teşvik edici bir öğrenme ortamı, tüm öğrencilerin dijital çağda başarılı olmalarına yardımcı olabilir.</p>

Dijital Kaynakların Değerlendirilmesi

Eğitim materyallerinin kalitesini ve etkinliğini sağlamak, dijital kaynakların değerlendirilmesini gerektirir. Öğretmenler, öğretim ihtiyaçlarına en uygun çözümleri seçebilmek için kaynakları ayrıntılı bir şekilde incelemek amacıyla çeşitli araçlar ve stratejiler kullanmalıdır. Kontrol listeleri, akran değerlendirmeleri ve rubrikler, yaygın değerlendirme tekniklerine örneklerdir. Her biri değerlendirme sürecinde belirli bir rol oynar.

Rubrikler, dijital materyalleri belirli standartlara göre, örneğin doğruluk, uygulanabilirlik, etkileşim ve kullanım kolaylığı gibi kriterlere göre değerlendirmek için düzenli bir yapı sunar. Öğretmenlerin kaynakların yerine getirmesi gereken gereksinimleri belirleyerek tarafsız değerlendirmeler yapmalarına yardımcı olurlar. Örneğin, bir rubrik, kaynağın doğruluğu, materyalin etkileşim potansiyeli ve bilginin anlaşılabilirliğini değerlendiren bölümler içerebilir. Öğretmenler, rubrikleri kullanarak farklı materyaller arasında tutarlı bir değerlendirme süreci sağlayabilirler.

Öğretmenler, değerlendirme sürecinde onlara yardımcı olmak için kontrol listelerini etkili araçlar olarak kullanabilirler. Yazarın nitelikleri, yayın tarihi ve alıntılarının veya referanslarının varlığı gibi dijital kaynakları değerlendirmek için kullanılan iyi hazırlanmış bir kontrol listesinin bazı önemli unsurlarıdır. Öğretmenler, bu tekniği kullanarak, bir kaynağın kalitesine ve güvenilirliğine katkıda bulunan önemli unsurları hızla keşfederek kaynakları daha etkili bir şekilde seçebilirler. Akran incelemeleri, dijital kaynakları bir grup olarak değerlendirmek için yapılan çalışmalardır. Öğretmenler, fikir ve bakış açılarını paylaşarak farklı deneyimlerden ve uzmanlık alanlarından fayda sağlayabilirler. Akran incelemeleri, kör noktaları ve olası önyargıları ortaya çıkarabilir, böylece bir kaynağın avantajları ve dezavantajları hakkında daha kapsamlı bir anlayış sağlar.

İyi bir örnek, İspanya'daki ilkokullardır: İspanya'daki bir dizi ilkokul, grup projelerini desteklemek ve öğrencilere gerçek zamanlı anlama değerlendirmeleri sunmak için etkileşimli öğrenme kaynakları olarak Edmodo ve Nearpod'u benimsemiştir. Öğretmenler, etkileşimli

materyalleri eğitimsel değeri, katılım düzeyi ve müfredat hedeflerine uyumu açısından kontrol listeleri ve rubrikler kullanarak değerlendirmiştir.

Ayrıca, kaynak seçimine yardımcı olmak için öğrenci geri bildirim toplandı. Bu araçların uygulanmasının ardından öğretmenler, etkileşimli testler ve grup projelerinin, sosyal bilgiler ve matematik gibi zorlayıcı derslerde öğrenci katılımını ve kavrayışını artırdığını keşfettiler. Bu dijital materyalleri kullanan okullar, sınavlardaki öğrenci performansında %30'luk bir artış bildirdi. Etkileşimli öğrenme kaynaklarının değerlendirilmesi, önemli iyileşmeler sağladı ve İspanya'da daha çekici ve etkileşimli bir öğrenme ortamını teşvik etti.

Dijital Kaynakların Listelenmesi

Dijital Kaynakları Deęiřtirme

Eđitmenlerin dijital materyalleri kullanma, deęiřtirme ve paylařma konusunda telif hakkı ve yaratıcı ortaklıklar (Creative Commons) byk nem tařır. Derslerinde mevcut kaynakları etik ve yasal olarak kabul edilebilir bir řekilde deęiřtirmek isteyen đretmenlerin bu kavramları anlaması gerekir.

Telif hakkı, orijinal eserlerin yazarlarına, kitaplar, mzik, filmler ve dijital kaynaklar dahil olmak zere, kendi yarattıkları eserleri kullanma konusunda zel haklar tanır. Bu, đretmenlerin, telif hakkıyla korunan ierięi izin almadan kopyalayamayacaęı, dzenleyemeyeceęi veya daęıtamayacaęı anlamına gelir. Telif hakkı, fikri mlkiyeti korurken, eđitim ortamlarında đrencilerin eřitli đrenme kaynaklarına eriřim ihtiyaları gz nne alındıęında zorluklara da yol aabilir. Telif hakkıyla korunan ierięin uygunsuz kullanımı, yasal sonular doęurabilir.

Creative Commons (CC), bu sorunlara esnek bir lisanslama zm sunmak iin oluřturulmuřtur. CC lisansları, yaratıcılara eserlerini farklı yetkilendirme seviyeleriyle paylařma imkanı verir. rneęin, đretmenler, belirli CC lisansları kapsamında orijinal yazara uygun řekilde atıfta bulunarak materyalleri kullanabilir ve deęiřtirebilirler. Dięerleri, orijinal esere deęiřiklik yapılmasını yasaklayabilir veya ticari kullanımını sınırlayabilir. Bu lisanslar hakkında bilgi sahibi olarak, đretmenler dijital materyalleri kullanırken etik ve yasal gereklilikleri yerine getirebilirler.

đretmenler, herhangi bir deęiřiklik yapmadan nce paylařılmasına ve deęiřtirilmesine izin veren kaynakları kullandıklarından emin olmalıdır. Creative Commons lisansı altında lisanslanmış kaynaklar, "Atıf-Ticari Olmayan" veya "Atıf-Paylařım Benzeri" gibi kullanım sınırlamaları ierebilir ve bu sınırlamalar, kaynaęın nasıl kullanılacaęını belirler. đretmenler, ierikleri farklı đrenme seviyelerine uyarlamak, dięer dillere evirmek veya multimedya bileřenleri eklemek gibi bu ilkelere uygun olarak materyalleri deęiřtirebilirler.

Dijital kaynaklarla alıřmak iin evrimii platformlar ve eřitli dzenleme yazılımları kullanılabilir. rneęin, đretmenler Canva gibi grafik tasarım programlarını kullanarak infografikleri deęiřtirebilir veya Google Docs ile metin tabanlı kaynakları dzenleyebilir. H5P gibi platformlar, etkileřimli ierik oluřturmayı kolaylařtırırken, Adobe Premiere gibi video dzenleme araları eđitim videolarını ayarlamaya imkan verir. Bu teknolojilerle, her okulun zel ihtiyalarına uyacak řekilde kaynaklar kolayca zelleřtirilebilir.

Deęiřiklik rneklere, đrencilerin zor konuları anlamalarına yardımcı olmak iin yorum eklemek, ierięi daha kltrel olarak uygun hale getirmek iin fotoğraf ve grselleri deęiřtirmek, ve metni daha okunabilir hale getirmek olabilir.

rneęin, bir đretmen, daha kk đrenciler iin terimleri deęiřtirebilir, đrencinin yerel blgesinden rneklere ekleyebilir veya Srdrlebilir Kalkınma Hedefleri zerine bir dersin đrenci ilgisini artırmak amacıyla etkileřimli sorular ekleyebilir.

Sonu olarak, dijital kaynakları etik ve yasal bir řekilde deęiřtirmek isteyen đretmenlerin telif hakkı ve Creative Commons hakkında saęlam bir anlayıřa sahip olmaları gerekir. Bařkalarının fikri mlkiyet haklarını ihlal etmeden, đretmenler uygun kaynakları kullanarak ve lisans szleřmelerine uyarak ders planlarını geliřtirebilirler.

Dijital kaynaklar oluşturmak	<p>Dijital kaynaklar oluşturmak, modern eğitimde öğretmenlerin öğrencilerinin ihtiyaçlarına göre materyaller tasarlamalarını sağlayan bir beceridir.</p> <p>Öğretmenler, Canva, Google Slides ve video düzenleme yazılımları gibi kolay kullanımlı araçlarla öğrenme deneyimlerini geliştiren görsel olarak çekici ve etkileşimli kaynaklar oluşturabilirler. Canva, geniş bir düzenlenebilir şablon seçeneği sunarak, kullanıcıların posterler, infografikler ve ders planları oluşturmalarına olanak tanır. Öte yandan, Google Slides, gerçek zamanlı işbirliği ve etkileşimli sunumlar imkanı sunduğu için grup projeleri ve paylaşılan ders planları için mükemmeldir. OpenShot gibi ücretsiz programlar ve Adobe Premiere gibi ücretli yazılımlar sayesinde öğretmenler, öğrencilere zor kavramları daha iyi açıklamak veya faydalı becerilerini sergilemek için videolar düzenleyebilirler.</p> <p>Bir dijital kaynak geliştirme sürecinin ilk adımı, belirli öğrenme hedefleri belirlemektir. Öğrencilerinizin neyi öğrenmelerini ve hangi becerileri kazanmalarını istiyorsunuz? Bu, kaynağın organizasyonunu ve içeriğini belirlemenize yardımcı olur.</p> <p>Öğretmenler, hedefleri net olduğunda, uygun teknolojiyi seçebilirler; örneğin, görseller için Canva, sunumlar için Google Slides veya multimedya içerikler için video düzenleme yazılımlarını seçebilirler. Eğitimciler, tamamen özelleştirilmiş bir görünüm istiyorlarsa sıfırdan başlayabilirler, ancak bir şablon seçmek süreci basitleştirebilir. Sonraki adım içerik eklemektir. Bu, öğrenme hedeflerini destekleyen multimedya bileşenlerini, grafikler ve metinleri içerir. Örneğin, çevre bilimiyle ilgili bir infografik, önemli kavramları gösteren resimler eklemenin yanı sıra veriler ve gerçekler de içerebilir. Öğretmenler, Google Slides sunumlarına videolar, testler ve dış bağlantılar ekleyerek sunumlarına etkileşim katabilirler.</p> <p>Bilgiler eklendikten sonra, tasarım basit ve karmaşık olmamalıdır; anlaşılır yazı tipleri, birleşik bir renk şeması ve öğrencileri bunaltmamak için makul bir boşluk kullanımı sağlanmalıdır. Öğretmenler, tüm bağlantıların doğru çalıştığından, videoların sorunsuz bir şekilde oynatıldığından ve etkileşimli bileşenlerin istenilen şekilde çalıştığından emin olmalıdırlar. Geliştirilmesi gereken alanları bulmak için sınıf arkadaşlarından veya öğrencilere geri bildirim almak iyi bir yoldur.</p>
	<p>Quizler, yerleştirilmiş filmler ve tıklanabilir bağlantılar gibi etkileşimli öğeler dahil etmek, kullanıcı etkileşimini önemli ölçüde artırabilir. Ayrıca, öğrencilerin materyali keşfetmelerini ve odaklanmalarını kolaylaştırmak için çeşitli kaynakların tasarım düzeninin tutarlı olması önemlidir. Tüm materyaller, öğrencilerin engelli olabileceklerini göz önünde bulundurarak erişilebilir olmalıdır; yazı tiplerinin okunabilir olduğundan, renk kontrastlarının yeterli olduğundan ve resimlerin alternatif metinlere sahip olduğundan emin olunmalıdır. Son olarak, öğretmenler, Google Slides ve diğer işbirliği teknolojileri aracılığıyla kaynakları paylaşarak, işbirliği çabaları ve yorumlarla materyallerini geliştirebilirler. Bu araçlar ve stratejilerle yetkinlik kazandıklarında, öğretmenler öğrencilerinin çeşitli ihtiyaçlarına uygun, başarılı ve ilgi çekici dijital ürünler oluşturabilirler.</p>

Dijital Kaynakları Paylaşmak

Eğitmenler için dijital kaynakları paylaşmak, işbirliğini teşvik etmek, öğrencilerin kaynaklara erişimini artırmak ve genel olarak eğitim sürecini geliştirmek açısından çok önemlidir. Birçok öğretmen, Dropbox ve Google Drive gibi platformları kullanarak ders planlarını, ödevleri, videoları ve diğer eğitim materyallerini öğrencilerle ve diğer eğitimlerle kolayca paylaşır.

Google Drive, diğer Google Workspace kaynaklarıyla entegre olduğu için, öğretmenler belgeler, hesap tabloları ve sunumlar üzerinde gerçek zamanlı olarak birlikte çalışabilirler. Bu, Google Drive'ı son derece kullanışlı hale getirir. Öğretmenler, paylaşılabilir bağlantılar oluşturarak veya belirli kişilere e-posta davetiyeleri göndererek kaynaklarını güvenli bir şekilde paylaşıp, alıcıların gereksinimlerine göre düzenlenmesine, görüntülenmesine veya yorum yapılmasına olanak tanıyan izinler yönetebilirler.

Dropbox, benzer bir kullanım kolaylığı sunar ve öğretmenlerin kaynakları hızlı bir şekilde paylaşmalarına ve içerik senkronizasyonunu birkaç cihazda korumalarına olanak tanır. Departman kaynakları veya sınıf projeleri için öğretmenler paylaşılan klasörler oluşturabilir. Bu paylaşılan dosyalarda yapılan herhangi bir değişiklik, tüm katılımcılara hemen erişilebilir hale gelir. Bu işlevsellik, diğer öğretmenlerle ekip çalışması yaparken veya büyük bir öğrenci grubunu yönetirken özellikle faydalıdır.

Bu platformları kullanmanın yanı sıra, öğretmenlerin materyallerinin net ve öz olduğundan emin olmak için verimli kaynak paylaşım yöntemleri uygulamaları gerekir. Dosyalara anahtar kelimeler, yazar isimleri ve ilgili konular gibi meta veriler eklemek, belge aramayı ve erişimi iyileştirmek için temel bir stratejidir. Kapsamlı eğitim kaynaklarıyla çalışırken, örneğin tüm müfredatlar veya çoklu medya koleksiyonları gibi, bu özellikle faydalıdır.

Dosyaları konu, tema veya kategoriye göre etiketleyerek (örneğin "bilimsel deneyler," "matematik testleri" veya "proje tabanlı öğrenme") paylaşmanın bir başka yolu da vardır. Bu basit yöntem, öğretmenlerin ve öğrencilerin paylaşılan dosyalar arasında belirli materyalleri hızlıca bulmalarını kolaylaştırır. Son olarak, belgeleri açıklamalarla paylaşmak, alıcıların içeriği ve bağlamı tam olarak anlamalarını sağlar. Her dosyanın amacını, sınıfta nasıl kullanılacağını ve varsa gereksinimleri açıkça belirten kısa açıklamalar, zaman kazandırır ve yanlış anlamayı önler.

Öğretmenler, bu platformları ve teknikleri kullanarak paylaşım sürecini hızlandırabilir ve kaynakların kolayca erişilebilir, ilgili ve öğrenme hedeflerine uygun olmasını sağlayabilirler. Ayrıca, eğitimciler, uzun vadeli kullanım için ihtiyaç duyulduğunda akranlar tarafından paylaşılacak ve düzenlenebilecek kapsamlı kaynak kütüphaneleri oluşturabilirler. Zaman kazandırmanın yanı sıra, bu dijital kaynakların işbirlikçi paylaşımı, öğretim materyallerinin kalitesini ve etkinliğini artırır, bu da daha canlı ve kaynak açısından zengin bir öğrenme ortamı yaratır.

**Dijital
Kaynakların
İşbirlikçi
Oluşturulması**

Öğretmenler, dijital kaynaklar oluşturmak için işbirliği yaparak öğrenci öğrenme sonuçlarını ve kendi öğretim uygulamalarını iyileştirebilirler. Kaynakları birlikte geliştirmek, öğretmenlerin farklı bakış açılarını, uzmanlık bilgilerini ve yaratıcılıklarını paylaşmalarını sağlar, bu da daha kapsamlı ve kaliteli öğretim materyallerine yol açar. Öğretmenler, uzmanlıklarını ve yeteneklerini birleştirerek, farklı öğrenme ihtiyaçlarına ve stillerine hitap eden kaynaklar üretebilir, bu da yaratıcılığı teşvik eder. Bu, günümüzün çeşitliliğe sahip sınıflarında, kapsayıcılık ve bireyselleştirilmiş öğrenmeye odaklanıldığında özellikle önemlidir.

İş yükü paylaşımı, işbirlikçi kaynak üretiminin en önemli avantajlarından biridir. Öğretmenler, güçlü oldukları alanlara göre görevler dağıttıklarında öğretim materyalleri daha verimli bir şekilde oluşturulabilir. Örneğin, bir öğretmen içerik oluşturma konusunda son derece iyi olabilir, ancak bir diğeri multimedya entegrasyonu veya grafik tasarımda daha yetenekli olabilir. Birlikte, ayrı ayrı yapmakta zorlanacakları faydalı ve ilginç dijital kaynaklar üretebilirler. İşbirliği süreci, öğretmenlerin kendilerini yansıtmalarını ve birbirlerine geri bildirimde bulunmalarını da teşvik eder, bu da oluşturulan materyallerin genel kalitesini artırabilir. Öğretmenler, birbirlerinin çalışmalarına yapıcı eleştirilerde bulunarak geliştirilmesi gereken alanları belirleyebilir ve kaynakların öğrenme hedefleri ve standartlarıyla uyumlu olmasını sağlayabilirler.

Dijital materyallerin işbirlikçi bir şekilde üretilmesi, bir dizi platformla kolaylaştırılmaktadır; bunlardan en bilinenleri Google Docs ve Padlet'tir. Google Docs, öğretmenlerin aynı sayfa üzerinde aynı anda çalışmasına olanak tanıyarak ders planları, çalışma sayfaları ve diğer eğitim materyalleri üzerinde işbirliği yapmalarını basitleştirir. Platform, gerçek zamanlı düzenleme, yorum yapma ve paylaşma imkânı sunduğu için tüm katılımcılar aynı anda belge üzerinde çalışabilir ve incelemeye katkıda bulunabilir. Bu sayede ekip üyeleri daha sorumlu hale gelir ve kaynaklar daha hızlı gelişir. Buna karşın, Padlet, kullanıcıların bağlantılar, fotoğraflar, videolar ve notlar eklemesine olanak tanıyan etkileşimli bir dijital beyaz tahtadır. Bu, onu planlama ve fikir oluşturma için harika bir araç haline getirir. Padlet, eğitimcilerin projeler üzerinde işbirliği yapmaları, fikir toplama ve kaynakları kolayca seçmeleri için kullanabileceği bir araçtır.

Yüksek kaliteli materyaller üretmenin yanı sıra, işbirlikçi süreç, öğretmenlerin profesyonel bağlantılarını geliştirmelerine ve okulda bir işbirliği kültürü oluşturulmasına katkı sağlar. İşbirliği sayesinde öğretmenler yeni beceriler edinir, bilgi alışverişi yapar ve dijital materyalleri pedagojik uygulamalarına nasıl entegre edecekleri konusunda daha derin bir anlayış geliştirebilirler. Bu vaka çalışması, öğretim materyallerini ölçeklenebilir, esnek ve başarılı bir şekilde üretmede ekip çalışmasının değerini gösterir. Öğretmenler, birlikte çalışarak profesyonel gelişimlerini artırabilir ve öğrencilere daha çeşitli ve ilgi çekici öğrenme deneyimleri sunabilirler.

**Dijital
Kaynakları
Ders
Planlarına
Dahil Etme**

Modern öğretmenlerin ders planlarına dijital kaynakları entegre edebilmesi gerekmektedir, çünkü bu, öğrenci öğrenmesini iyileştirir ve günümüzün teknolojiyle gelişmiş dünyasına ayak uydurur. Videolar, etkileşimli simülasyonlar ve e-kitaplar, içeriği öğrenme hedefleriyle bağlantılandırmanın ve farklı öğrenme stillerine uyum sağlamanın çeşitli yollarını sunar. Öğretmenler, bu teknolojileri derslerine etkin bir şekilde entegre ederek öğrencilerin bilgilerini ve ilgilerini artırabilir ve dersleri daha anlamlı, kapsayıcı ve ilgi çekici hale getirebilirler.

Dijital kaynakları entegre etmenin önemli bir yönü, bunların eğitim hedefleriyle uyumlu olmasını sağlamaktır. Bir dersin ana hedefleri, örneğin belirli bir kavramı veya beceriyi öğrenmek, öğretmen tarafından belirlenmeli ve ardından bu hedeflere en iyi şekilde yardımcı olacak dijital kaynaklar seçilmelidir. Örneğin, bir kimya öğretmeni bir kimyasal reaksiyonu göstermek için etkileşimli bir simülasyon kullanabilir. Bu, öğrencilere sanal bir uygulamalı deneyim sunarak anlamalarını artırır. Dijital teknolojiler kullanarak, öğretmenler soyut kavramları somut ve erişilebilir hale getirerek öğrencilerin konuya anlamlı bir şekilde etkileşimde bulunmalarını sağlayabilirler. Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) etrafında şekillenen ilkökul ders planlarının dijital kaynakları nasıl entegre edebileceğine dair bir örnek:

Bir bilim dersinde öğrenme hedefi SKH 15: Karasal Yaşam'ı anlamak olsun. Bir öğretmen, Sutori gibi bir zaman çizelgesi programı kullanarak, ekosistemleri, vahşi yaşamı ve ormanları korumanın önemini vurgulayan etkileşimli bir multimedya zaman çizelgesi oluşturabilir. Zaman çizelgesine, tehdit altındaki türlerin videoları, ormansızlaşmanın fotoğrafları ve uluslararası koruma girişimlerinin kısa özetleri eklenebilir. İlkokul öğrencileri, bu öğeleri inceleyebilir ve diğer ülkelerin çevreyi korumak için uyguladıkları farklı önlemleri keşfedebilir.

Zaman çizelgesine entegre edilen etkileşimli testler veya oyunlarla öğrenciler, habitat kaybı ve biyolojik çeşitliliğin korunmasının önemini daha iyi öğrenebilirler.

Bir dil sınıfının öğretmeni, SKH 6: Temiz Su ve Sanitasyon konusunu çalışıyorsa, öğrencilere bir su krizi çözen bir topluluk hakkında yazılı bir hikaye oluşturacakları Google Docs üzerinden bir işbirlikçi yazma projesi verebilir. Her öğrenci, hikayenin bir kısmını yazmakla sorumlu olabilir. Ayrıca, temiz suyun yaşam için önemini gösteren göller ve nehirlerin resimlerini veya videolarını da ekleyebilirler. Öğrenciler, birbirlerinin çalışmalarına yorum yapabilir ve daha iyi hale getirmek için önerilerde bulunabilirler. Multimedya bileşenlerinin kullanılması, öğrencilerin hikaye anlatımını geliştirecek ve temiz suyun herkes için önemini anlamalarını artıracaktır.

Bu ders planlarıyla, ilkökul öğrencileri, yaşlarına uygun bir şekilde SKH ile ilgili konulara etkileşimli olarak dahil olabilirler. Bu, onlara kritik küresel sorunları anlama fırsatı verirken, aynı zamanda işbirliği, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini teşvik eder. Dijital kaynaklar kullanarak, öğretmenler çocukları sürdürülebilirlik gibi zor konularda basitleştirebilir ve onların gelecekteki nesiller için dünyayı nasıl iyileştirebileceklerini düşünmelerine yardımcı olabilirler.

**Dijital
Kaynakların
Erişilebilirliği
ni Sağlamak
ve
Yansıtmak**

Dijital kaynakların erişilebilir hale getirilmesi, kapsayıcı bir öğrenme ortamını teşvik etmek için çok önemlidir. İçerik erişilebilirliği, tüm öğrenciler için erişilebilir olmasını sağlamak amacıyla belirli standartlara uyulmasını gerektirir; bunlar arasında alt metin kullanımı, yüksek kontrast ve doğru yazı tipi boyutunun seçilmesi yer alır. Örneğin, okunabilirliği artırmak için yazı tipi boyutunun en az 12-14 punto olması gereklidir. Görünürlük, metin ile arka plan arasında güçlü bir kontrast sağlayarak da artırılabilir. Görseller için alt metin ile ilgili açıklamalar sunarak, ekran okuyucuları, görme engelli öğrencilerin içeriği etkili bir şekilde etkileşimde bulunmalarına yardımcı olur.

WCAG (Web İçeriği Erişilebilirlik Kılavuzları) gibi araçlar, okulların erişilebilir dijital ürünler oluşturmaya yardımcı olacak kapsamlı standartlar ve yöntemler sunar. Klavye navigasyonu, renk kontrastı ve metin olmayan bilgiler için metin yerine kullanılan açıklamalar gibi konuları içeren bu standartlar, eğitimcilere erişilebilirlik için en iyi uygulamaları anlamada yardımcı olur. Öğretmenler, bu kaynakları tanıyıp dijital materyalleri buna göre geliştirerek, farklı öğrencilerin ihtiyaçlarının karşılandığından emin olabilirler.

Ayrıca, bir geri bildirim sistemi oluşturmak, erişilebilirliğin sürekli olarak iyileştirilmesi için çok önemlidir. Öğretmenler, öğrencilere dijital araçlarla ilgili deneyimlerini sorarak geliştirilmesi gereken alanları belirleyebilirler. Odak grupları ve anonim anketler gibi teknikler, neyin işe yaradığını ve neyin iyileştirilmesi gerektiğini öğrenmek için önemli bilgiler toplayabilir. Öğretmenler, erişilebilir materyallerin ekran değerlendirmelerini teşvik ederek kaynak geliştirme konusunda işbirlikçi bir yaklaşımı da teşvik edebilirler.

Geri bildirim mekanizmalarını dahil ederek, eğitimciler materyallerini sürekli olarak geliştirebilir ve her öğrencinin değişen ihtiyaçlarına uygun olmalarını sağlayabilirler. Eğitim profesyonelleri, erişilebilirliği ön planda tutarak ve bunu sürekli iyileştirmek için yöntemler arayarak daha adil bir öğrenme ortamı oluşturabilirler. Bu kapsayıcılığa olan bağlılık, sadece özel ihtiyaçları olan öğrenciler için değil, tüm çocuklar için empati ve anlayış dolu bir ortam teşvik eder. Sonuç olarak, dijital kaynakların erişilebilir olmasını sağlamak, öğrencilere eğitimlerine aktif katılma özgürlüğü verir ve başarı ile hayat boyu öğrenme için temel oluşturur.

En İyi Uygulamalar

Dijital kaynakları seçme, değiştirme ve birlikte oluşturma söz konusu olduğunda, öğretmenlerin öğretim yöntemlerini geliştirmek için en iyi uygulamaları takip etmeleri gerekmektedir. Khan Academy, çevrimiçi kaynak seçimi platformlarının en iyi örneklerinden biridir. Bu platform, öğretmenlerin çeşitli alanlarda etkileşimli etkinlikler ve öğretici videolarla yüksek kaliteli bilgilere erişmesini sağlar. Öğretmenler, Khan Academy'yi ders planlarına dahil ederek öğrencilere özel öğrenme deneyimleri sunabilirler. Örneğin, bir matematik öğretmeni, sınıfta işlenen konuyu pekiştirmek için belirli Khan Academy ödevleri verebilir. Bu şekilde, öğrenciler kendi hızlarında çalışabilir ve anlayışlarına dair anında geri bildirim alabilirler.

Açık Eğitim Kaynakları (OER) Commons, halihazırda var olan ürünleri uyarlamak için faydalı bir kaynaktır. Öğretmenler, bu platformdaki kaynakları sınıflarının özel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde değiştirebilirler. Ders planları, çalışma kağıtları ve multimedya materyalleri, öğretmenler tarafından öğrencilerinin öğrenme stilleri ve akademik hedeflerine daha iyi uyacak şekilde özelleştirilebilir. Örneğin, görsel olarak öğrenen çocuklar için bir bilim öğretmeni, mevcut bir laboratuvar deneyini, öğrencilerin katılımını ve anlayışını artıracak daha fazla görsel yardımcı ekleyecek şekilde değiştirebilir.

Ayrıca, Wikipedia Eğitim Programı, grup kaynak üretiminin etkinliğinin mükemmel bir örneğidir. Öğretmenler ve öğrenciler, yeni Wikipedia girişleri ekleyip düzenleyerek, topluluk ve ortak bilgi duygusunu teşvik etmek için işbirliği yaparlar. Bu işbirliği sayesinde öğrenciler, gerçek dünya materyalleriyle etkileşime girerken aynı zamanda önemli araştırma ve yazma tekniklerini öğrenirler. Öğrenciler, güvenilir kaynakların değerini ve bilgi üretiminin işbirlikçi doğasını anlamak için popüler bir platforma katkıda bulunarak daha derin bir kavrayış kazanırlar.

Eğitmenler, güvenilir kaynaklar seçmek, içeriği erişilebilirlik için uyarlamak ve işbirliğini teşvik etmek gibi beş en iyi uygulamayı hayata geçirerek daha verimli, ilgi çekici ve kapsayıcı öğrenme ortamları oluşturabilirler. Bu stratejiler, öğretmenlerin öğrencilerinin farklı ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanırken, öğrenci öğrenimini artırır ve yaşam boyu öğrenme kültürünü teşvik eder.

Quiz	<p>1. En eğitim amaçlı görsel olarak en çekici infografikleri oluşturmak için hangi araç kullanılabilir?</p> <p>A) Microsoft OneDrive B) Canva C) Google Docs D) Meet on Google Doğru cevap: B</p> <p>2. Dijital materyaller seçerken, eğitimciler ilk olarak hangi faktörlere dikkat etmelidir?</p> <p>A) Katılım ve etkileşim B) Kaynağın popülerlik seviyesi C) Erişilebilirlik ve alaka D) Bireysel tercih (Doğru cevap: C)</p> <p>3. Creative Commons lisanslarıyla, öğretmenler şunları yapabilir:</p> <p>A) İnternette buldukları içerikleri kısıtlama olmadan kullanıp değiştirebilirler B) Materyalleri, izin koşullarına göre paylaşabilir ve uyarlayabilirler C) Telif hakkı sorunlarını tamamen görmezden gelebilirler D) Ticari içerikleri ücretsiz olarak kullanabilirler Doğru cevap: B</p>
	<p>4. • Soru: Gerçek zamanlı olarak dijital kaynakların işbirlikçi oluşturulması için en iyi platform hangisidir?</p> <ul style="list-style-type: none">• A) Google Docs• B) Trello• C) Dropbox• D) Canva• Doğru cevap: A <p>5. Kaynakları Google Drive aracılığıyla paylaşırken hangi teknik kaynak erişilebilirliğini ve aranabilirliğini artırır?</p> <p>A) Meta veriler ve açıklamalar ekleme B) Yalnızca özel gruplarla paylaşım C) Yalnızca dahili belgeler için kullanmak D) Değişiklikleri önlemek için erişimi kısıtlamak Doğru cevap: A</p>

