



Co-funded by
the European Union

"Dijital eğitimin öğretim tasarımı üzerine ileri eğitim geliştirerek yeni ve gelecekteki öğretmenlerin dijitalleşme yeterliliklerinin iyileştirilmesi"

Proje numarası: 2023-1-BG01-KA220-HED-000155494



WP2 Dijital eğitimin öğretim tasarımı - müfredat, eğitim kursu ve yardım masası içeren portal

R1: Özel ihtiyaçları olan öğrencilerin de tam katılımını sağlamak için Evrensel öğrenme tasarımı ilkelerini uygulayarak dijital öğrenmenin Öğretim tasarımına ilişkin müfredat ve eğitim kursu

Nisan, 2025

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Yazarlar:



Plovdiv University
"Paisii Hilendarski"



Педагогически
факултет
Пътят към бъдещето!



BULGARIAN
INCLUSION
SUPPORT
TEAM



Facultad
de Educación



Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüř ve düřünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüř ve düřüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



AÇIKLAMA

1. Modülün başlığı:

Modül 1. Kaliteli dijital öğrenmenin öğretim tasarımı için teoriler ve modeller.

2. Modülün süresi

30 saat

3. AKTS kredileri / ECVET kredileri

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

UNED

Dr. Cristina Sánchez Romero, PhD. (Koordinatör)

Eva María Muñoz Jiménez, PhD

Cristina García Vacas, (Doktora Öğrencisi)

PU

Dr. Dsc Dora Levterova - Gadjalova

BIST

Andrean Lazarov

Stanislav Georgiev

5. Kurs için öğrenme çıktıları - edinilen bilgi, beceri, yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- *Bileceğim:*
 - ✓ Çevrimiçi öğretim modelleri
 - ✓ UDL (Öğrenme için Evrensel Tasarım)
 - ✓ Dijital öğrenmenin öğretim tasarımını tehdit eden engeller.
- *Yapabilecekler:*
 - ✓ Dijital öğrenme için bir öğretim tasarımı oluşturun.
 - ✓ Evrensel ve Erişilebilir bir müfredat uygulayın.
 - ✓ Dijital öğretim tasarımında UDL ilkelerini uygulama.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Yetkin olacaktır:**
 - ✓ Dijital yeterlilikler, özellikle evrensel e-öğrenme standartlarının uygulanması.
 - ✓ Dijital yeterlilikler, özellikle evrensel standartlara uygun tasarımlar ve erişilebilirlik.
 - ✓ Dijital Yetkinlik ve Sürdürülebilirlik Yetkinliği, özellikle sürdürülebilir kalkınma göz önünde bulundurularak dijital ortamlarda öğrenme fırsatları sağlamak için.

6. Öğretim Yöntemleri

İnteraktif yöntemler, oyunlaştırma, MOOC veya mikro kredilendirme kursu.

7. Diğer (eşzamanlı) kurslar için önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler) ve gereklilikler

Temel bilgilere sahip olmak:

1. Dijital platformların yönetimine ilişkin kavramlar.
2. Dijital didaktik modellerin nasıl bağlamsallaştırılacağını bilir.
3. Müfredat geliştirmede erişilebilirlik temelleri.
4. Öğrenme için evrensel tasarımın öğretilmesi.

8. Modülün içeriği

• A. Kısa özet

Öğrenim için Evrensel Tasarım veya UDL, birden fazla katılım, temsil ve eylem aracı sağlayarak tüm öğrencilerin başarılı olmak için eşit fırsatlara sahip olmasını sağlar. Dijital öğrenme, çeşitli öğrenme ihtiyaçları için çeşitli ve erişilebilir kaynaklar sunarak bu çerçevede önemli bir rol oynamaktadır. Dikkatle hazırlanmış öğretim birimleri veya didaktik birimler, kapsayıcı ve etkili eğitim deneyimleri oluşturmak için bu ilkeleri entegre eder. Eğitimciler, UDL'yi dijital araçlarla birleştirerek çok çeşitli yetenek ve tercihlere hitap eden dersler tasarlayabilirler. Bu bütüncül yaklaşım, her öğrenci için daha iyi öğrenme çıktılarını teşvik eder.

B. Modülün tematik içeriği

a) dersler

1. Dijital öğrenme modelleri - **(3) saat**
2. Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL)- **(3) saat**
3. Öğretim birimi tasarımı **(3) saat**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

4. Öğrencilerin yetkinliklerinin dijital değerlendirilmesi (dijital, öğrenmeyi öğrenme...) - **(2) saat**
5. Eğitimci destek yeterlilikleri - **(2) saat**
6. Dijital olarak kapsayıcı ve erişilebilir öğrenme tasarımı- **(2) saat**

b) pratik faaliyetler

Öğrenciler aşağıdaki seçeneklerden birini seçebileceklerdir:

Seçenek A. Bir MOOC (Kitleli Açık Çevrimiçi Kurs) **tasarlamak** (12) saat, birkaç temel adım içerir:

- **Hedefleri ve hedef kitleyi tanımlayın:** Kurs için öğrenme hedeflerini ve hedef kitleyi belirleyin. Kurs sonunda öğrencilerin neleri bilmesi veya yapabilmesi gerektiğini belirleyiniz.
- **Ayrıntılı bir kurs taslağı oluşturun:** Modülleri, konuları ve temel öğrenme faaliyetlerini özetleyen kapsamlı bir ders programı geliştirin. İçeriği yönetilebilir bölümlere ayırın.
- **İlgi çekici içerik geliştirin:** Videolar, okumalar, sınavlar ve etkileşimli etkinlikler dahil olmak üzere çeşitli içerikler oluşturun. İçeriğin ilgi çekici ve geniş bir öğrenci kitlesi için erişilebilir olmasını sağlayın.
- **Öğrenme için Evrensel Tasarımı (UDL) dahil edin:** Kursu tüm öğrenciler için erişilebilir hale getirmek için UDL ilkelerini kullanın. Birden fazla katılım, temsil ve eylem aracı sağlayın.
- **Dijital araçlardan yararlanın:** Öğrenme deneyimini geliştirmek için dijital araçları ve platformları kullanın. Etkileşimi ve katılımı kolaylaştırmak için forumları, canlı oturumları ve multimedya öğelerini dahil edin.
- **Kursu pilot olarak uygulayın ve iyileştirin:** Geri bildirim toplamak için kursu küçük bir öğrenci grubuyla test edin. Onların girdilerine dayanarak kursu iyileştirmek için gerekli ayarlamaları yapın.
- **Başlatın ve izleyin:** MOOC'u başlatın ve ilerlemesini sürekli izleyin. Sürekli iyileştirmeler yapmak için öğrenci katılımı ve sonuçları hakkında veri toplayın.

Bu adımları takip ederek ilgi çekici, erişilebilir ve öğrenme hedeflerine ulaşmada etkili bir MOOC tasarlayabilirsiniz.

Seçenek B. Bir öğretim birimi tasarlama **(12) saat.**

İşte size bir öğretim birimi tasarlamaya yardımcı olacak bir kılavuz:

- **Öğrenme hedeflerini tanımlayın:** Ünitenin sonunda öğrencilerin neleri bilmesi veya yapabilmesi gerektiğini açıkça belirtin. Bunlar spesifik, ölçülebilir, başarılabılır, ilgili ve zamana bağlı (SMART) olmalıdır.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Temel içeriği belirleyin:** Üniteye ele alınacak ana konu ve kavramları belirleyin. İçeriğin öğrenme hedefleri ve standartlarıyla uyumlu olduğundan emin olun.
- **Değerlendirmeleri planlayın:** Öğrencilerin içeriği anlamasını ve içeriğe hakimiyetini ölçmek için biçimlendirici ve özetleyici değerlendirmeler geliştirin. Kısa sınavlar, projeler, sunumlar ve yazılı ödevler gibi çeşitli değerlendirme yöntemlerini içerir.
- **Öğrenme etkinlikleri tasarlayın:** Hedefleri destekleyen ilgi çekici ve çeşitli öğrenme etkinlikleri oluşturun. Bunlar dersler, grup çalışmaları, tartışmalar, uygulamalı deneyler ve multimedya kaynaklarını içerebilir. Farklı öğrenme stillerine ve yeteneklerine hitap eden aktiviteleri dahil edin.
- **Bir zaman çizelgesi geliştirin:** Ünite için her dersin süresini ve faaliyetlerin sırasını içeren bir zaman çizelgesi hazırlayın. Hızın öğrencilerin seviyesine uygun olduğundan ve gözden geçirme ve pekiştirme için zaman tanıdığından emin olun.
- **Kaynakları ve materyalleri dahil edin:** Ders kitapları, makaleler, videolar ve araçlar gibi gerekli tüm kaynakları ve materyalleri toplayın. Bu kaynakların tüm öğrenciler için erişilebilir olmasını sağlayın.
- **Teknolojiyi entegre edin:** Öğrenmeyi geliştirmek için dijital araçları ve kaynakları kullanın. Buna eğitim uygulamaları, çevrimiçi işbirliği araçları ve etkileşimli simülasyonlar da dahil olabilir.
- **Farklılaştırma stratejilerini dahil edin:** Farklı öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için farklılaştırma planlayın. Bu, görevleri değiştirmeyi, ek destek sağlamayı veya ileri düzey öğrenciler için uzatma etkinlikleri sunmayı içerebilir.
- **Yansıtma ve geri bildirim için plan yapın:** Öğrencilerin öğrendiklerini yansıtmaları ve sizin de ünite hakkında geri bildirim toplamanız için fırsatlar sunun. Bu, gelecekteki yinelemeler için ayarlamalar ve iyileştirmeler yapılmasına yardımcı olabilir.
- **Esneklik için hazırlanın:** Üniteyi öğrenci ilerlemesine ve geri bildirimlerine göre gerektiği gibi uyarlamaya hazır olun. Esneklik, beklenmedik zorlukların üstesinden gelmenin ve tüm öğrencilerin başarılı olmasını sağlamanın anahtarıdır.

Bu adımları izleyerek, öğrenci katılımını ve öğrenmeyi teşvik eden çok yönlü ve etkili bir öğretim birimi oluşturabilirsiniz.

C. Modülün teslimi için gerekli ekipman:

- Kişisel elektronik cihazlar (bilgisayar sistemleri ve ses-video ekipmanları, akıllı telefon);
- Akıllı teknolojiler (sanal gözlükler, 3D yazıcılar, 3D tarayıcılar, mikro modüller, mikro denetleyiciler, adaptörler, kameralar, hareketli akıllı ekranlar, eğitim robotları ve diğerleri);
- Yazılım;

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- Uyarlanabilir elektronik platformlar da dahil olmak üzere elektronik platformlar.

9. Referanslar (ana kaynakça)

1. İspanyol Standardizasyon Birliği (UNE). (2020). *UNE 71362:2020: Eğitim hizmetlerinin kalitesinin değerlendirilmesi: Kriterler ve göstergeler*. UNITES. <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0063263>
2. Branch, R. M. (2009). *Öğretim tasarımı: ADDIE yaklaşımı*. Springer.
3. Cabero, J. (2006). *E-öğrenmenin pedagojik temelleri*. MEC.
4. CAST. (2018). *Öğrenim için Evrensel Tasarım Kılavuzu sürüm 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
5. Avrupa Komisyonu. (2019). *Ürün ve hizmetlerin erişilebilirliğine ilişkin Üye Devletlerin yasalarının uyumlaştırılmasına ilişkin 17 Nisan 2019 tarihli ve (AB) 2019/882 sayılı Avrupa Parlamentosu ve Konsey Direktifi*. EUR-Lex. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32019L0882>
6. Avrupa Komisyonu. (n.d.-a). *Avrupa Dijital Eğitim Merkezi*. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/digital-education-hub/about-the-hub>
7. Avrupa Komisyonu. (t.y.-b). *Avrupa Eğitim Alanı*. <https://education.ec.europa.eu/es>
8. Avrupa Komisyonu. (t.y.-c). *eTwinning: Avrupa eğitim topluluğu*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>
9. Díaz, J. (2020). Hibrit ve mobil öğrenmenin tamamlayıcısı olarak sanal dünya. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15, 267-274. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.14393>
10. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *Öğretimin sistematik tasarımı* (8. baskı). Pearson.
11. García, Aretio, L. (2023). *Dijital Eğitim: Teorik Çerçeve ve Didaktik Stratejiler*. UNED.
12. García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, Eylül). Dijital yerliler ve öğrenme modelleri. *SPDECE*'de.
13. Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H. (Eds.). (2012). *Sınıfta öğrenme için evrensel tasarım: Pratik uygulamalar*. Guilford Press.
14. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Öğrenme için öğretimsel medya ve teknolojiler* (6. baskı). Merrill.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

15. Ulusal Eğitim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Enstitüsü (INTEF). (2020). *UNE 71362/2017 standardı Ek F: Dijital eğitim için kalite kriterleri*. INTEF. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_713622017.pdf
16. Jones, B., & Richey, R. C. (2000). Hızlı prototipleme metodolojisi iş başında: Gelişimsel bir çalışma. *Educational Technology Research and Development*, 48(2), 63-80.
17. Ketterlin-Geller, L. R., & Johnstone, C. J. (2006). Kolaylıklar ve evrensel tasarım: Yükseköğretimde değerlendirmelere erişimin desteklenmesi. *Journal of Postsecondary Education and Disability*, 19(2), 163-172.
18. Lima, R. G. (2016). E- ve b'-den sonra, m- ve u- (öğrenme): Uzaktan eğitimin gelişmekte olan paradigmalarına kısa bir bakış. *Revista da Faculdade de Letras: História*, 6, 141-157.
19. Makransky, G., & Petersen, G. (2021). Sürükleyici Öğrenmenin Bilişsel Duyuşsal Modeli (CAMIL): Sürükleyici sanal gerçeklikte teorik araştırmaya dayalı bir öğrenme modeli. *Educational Psychology Review*, 33, 937-958. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>
20. Maré, S., & Mutezo, A. T. (2021). Açık ve uzaktan e-öğrenme ortamında e-öğretmenliğin etkinliği: Güney Afrika Üniversitesi'nden kanıtlar. *Açık Öğrenme: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 36(2), 164-180. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1717941>
21. Massuga, F., Soares, S., & Doliveria, S. L. D. (2021). Uzaktan eğitim öğretiminde eğitmenin rolü: Yetkinlik temelli yaklaşım üzerine sistematik bir inceleme. *Uzaktan Eğitim Dergisi (RED)*, 21(66), Makale 66. <https://doi.org/10.6018/red.435871>
22. Medina, J. L., Domínguez, D., & Sánchez, R. A. (2010). Sanal bağlamlarda özel ders verme: Uzaktan öğrenmede öğretmenin rolü. *Uzaktan Eğitim Dergisi (RED)*.
23. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Öğrenme için evrensel tasarım: Teori ve uygulama*. CAST Profesyonel Yayıncılık.
24. Morrison, G. R., Ross, S. M., Kemp, J. E., & Kalman, H. (2010). *Etkili öğretim tasarımı* (6. baskı). Wiley.
25. Raviolo, P., Messina, S., Mauro, I., & Rondonotti, M. (2023). Yükseköğretimde e-öğretmenlik düzeni: Beceriler ve yeterlilik algısı. *Eğitim ve Medya Araştırmaları*, 15(1), 80-87. <https://doi.org/10.2478/rem-2023-0011>

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

26. Rocha, S. S. D., Joye, C. R., & Moreira, M. M. (2020). Dijital çağda uzaktan eğitim: E-öğrenme tipolojileri, varyasyonları, kullanımları ve olanakları. *Research, Society and Development*, 9(6), e10963390. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i6.3390>
27. Rose, D. H. (2000). Öğrenme için evrensel tasarım. *Journal of Special Education Technology*, 15(1), 47-51.
28. Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Dijital çağda her öğrenciye eğitim vermek: Öğrenme için evrensel tasarım*. Denetim ve Müfredat Geliştirme Derneği (ASCD).
29. Senadheera, V. V., Ediriweera, D. S., & Rupasinghe, T. P. (2024). Yükseköğretimde dijital öğrenme için öğretim tasarımı modelleri - Kapsam belirleme incelemesi. *Kalkınma için Öğrenme Dergisi*, 11(1), Artículo 1. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.973>

10. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Takım çalışması, problem çözme, dijital öğrenme, proje tabanlı öğrenme, öğretim ünitesi tasarımı.

11. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

Öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin tüm kalite standartlarına göre geliştirilmesi.

12. Diller

İngilizce, İspanyolca, Bulgarca, Portekizce, Türkçe

13. Staj/ uygulama

E-öğrenme standartlarının uygulanması ile öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin geliştirilmesi.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Ana ortağın adı:

MADRİD ERKEN ÇOCUKLUK BAKIM UZMANLARI DERNEĞİ, AMPAT

AÇIKLAMA

1. Modülün Title'ı:

Modül 2. Yenilikçi, ilgi çekici ve kaliteli e-öğrenme kursları ve kaynaklarında bağlamsallaştırılmış ve uygun pedagojik tasarımın uygulanması için metodoloji.

2. Modülün süresi

30 saat

3. Krediler. AKTS / ECVET krediler

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

Dr. Pilar Gutiez Cuevas, PhD. (koordinatör)

Prof. Castellar López Gine, PhD

Carmen Gutiez. Ekoloji alanında profesyonel eğitim uzmanı: Formación Digital. USAL

5. Dersin öğrenme çıktıları: edinilen bilgi, beceri ve yetkinlikler (hedefler9

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- *Şunları edinmiş olacaklar::*
 - ✓ Öğretim metodolojisi hakkında kapsamlı teorik bilgi...
 - ✓ Dijital öğrenme için temel metodolojiler
 - ✓ Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL)).

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- ✓ Evrensel Öğrenme Tasarımına (ULD) saygı duyan teknolojileri ve eğitim metodolojilerini bilmek.
- ✓ Dijital öğrenmenin öğretim tasarımında metodolojilerin kullanımını belirleyen/sınırlayan özel ihtiyaçları keşfedin.
- **Şunları yapabileceksiniz:**
 - ✓ Farklı özel ihtiyaç türleri için dijital öğrenme öğretim tasarımı metodolojilerini uyarlama/yaratma....
 - ✓ Ne yapılacağını tanımlayan öğretim stratejileri oluşturun.
 - ✓ Öğretim, programlama ve uygulama için gerekli teknolojik kaynakları bilmek ve uygulamak.
 - ✓ Temel kişi merkezli yöntemlerin pratik uygulamasında beceri geliştirmek.
 - ✓ Öğrencilerin özelliklerine uygun ve kapsayıcı tüm kaynakları kursa eklenecek şekilde planlayın.
 - ✓ E-öğrenme kursları oluşturmak için gereken materyalleri ve teknolojik araçları seçin.
- **Yetkili olacaktır:**
 - ✓ UDL'ye saygı gösterirken öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olmak için etkili iletişim.
 - ✓ Özellikle fiziksel engellerin veya hareketlilik zorluklarının olduğu yerlerde, öğrencilerin kullanabileceği olası öğrenme yollarını artırın.
 - ✓ Yardımcı teknolojilerin kullanımında dijital becerilerin artırılması.
 - ✓ Özellikle dijital yeterlilikler konusunda evrensel e-öğrenme standartlarının uygulanması.
 - ✓ Kapsayıcı eğitim uygulamalarını kolaylaştırmak için her bir teknolojik konunun genel, kapsayıcı ve özel yönlerini tasarlamak.

6. Öğretim Yöntemleri

1. Öğrencilerin etkin bir şekilde katılımını sağlamak için çeşitli öğretim yöntemleri, uygulamalı etkinlikler, işbirliğine dayalı öğrenme ve gerçek yaşam durumları kullanmak.
2. İnteraktif yöntemler, rol yapma ve interaktif oyunlar, MOOC'lar veya mikro öğrenme kursları kullanın...

7. Önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler ve diğer eş zamanlı kurslar için gereklilikler)

Yetkili olacaktır:

1. Dijital platform yönetimi hakkında bilgi sahibi olmak...
2. Klasik ve dijital öğretim modellerinin bağlamsallaştırılmasını bilmekNavegar en Moddle
3. Öğretim Tasarımını Uygulamak (Uzaktan ve Sanal Eğitim, Öğrenme Modelleri ve Öğrenme Stilleri).
4. Sanal sınıfta e-stratejiler

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

5. Sanal sınıfların tasarlanması: eğitim önerileri
6. Değerlendirmeyi bir öğretim stratejisi olarak kullanma
7. E-moderasyon ve sanal özel ders (simülasyon)

8. Modülün içeriği

A. Özet

Bu modül, temsil (ne), eylem ve ifade (nasıl) ve katılımın (kim) çeşitli biçimlerini sağlayacaktır.

Her türlü zorluğu veya engeli olanları dikkate alan bir müfredat, öğretim yöntemleri ve değerlendirmeler tasarlayarak tüm öğrencilerin öğretme ve öğrenme sürecine tam katılımını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu, tüm öğrencilerin dahil edilmesini sağlar.

Metodoloji, katılım, temsil ve eylem için birden fazla yol sunarak tüm öğrencilerin başarılı olmak için eşit fırsatlara sahip olmasını sağlamalıdır. Teknoloji, farklı öğrenme ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak çeşitli ve erişilebilir kaynaklar sunarak kilit bir rol oynamaktadır.

Metodoloji, bu ilkeleri öğretim birimlerinin tasarımına entegre etmelidir. Eğitimcilerin çok çeşitli yetenek ve tercihlere uygun dersler tasarlamasına olanak tanıyan dijital araçlarla kapsayıcı ve etkili SAD uyumlu eğitim deneyimleri oluşturun.

Bu, tüm öğrenciler için en iyi öğrenme çıktılarının elde edilmesini kolaylaştıracaktır.

B. Modülün tematik içeriği

a) Konferanslar

1. Dijital öğrenme için metodolojiler - (4) saat
2. Öğrenme için Evrensel Tasarımın (UDL) metodolojik gereklilikleri - (3) saat
3. Didaktik ünitenin metodolojisinin tasarlanması (Mini video dersleri, TeacherTube) - (3) saat
4. Öğrencilerin yeterliliklerinin dijital olarak değerlendirilmesi için metodolojik stratejiler (dijital, öğrenmek için okuma...) - (3) saat
5. Kapsayıcı ve erişilebilir öğrenme tasarımında metodoloji - (2) saat

b) Pratik faaliyetler

Öğrenciler aşağıdaki seçeneklerden birini seçebilirler:

- Belirli bir patolojiye sahip öğrencilerle çalışmak için dijital yeterliliği öğrenmeye yönelik evrensel tasarıma dayalı bir kurs/program önerisi yapmak.

- Belirli zorlukları olan kişiler için öğrenmeyi kolaylaştıracak araçların araştırılması.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

-Öğrenim için evrensel tasarımı ve söz konusu öğrenci grubunun zorluklarını dikkate alarak ilerlemeyi değerlendirmek için uyarlanmış materyaller ve ilgili değerlendirme sistemleri bulmak.

- Bu öğrenci grubunun gelişimini destekleyen ilgili teknolojik araçların yanı sıra temel hususları (hedefler, metodoloji ve değerlendirme sistemi) içeren iyi bir uygulama bulun.

c) Modülün öğretilmesi için gerekli ekipman

- Kişisel elektronik cihazlar (bilgisayar sistemleri ve ses/video ekipmanları, akıllı telefonlar)

- Akıllı teknolojiler (sanal gözlükler, 3D yazıcılar, 3D tarayıcılar, mikro modüller, mikro denetleyiciler, adaptörler, kameralar, hareketli akıllı ekranlar, robotlar, vb.)

- Uyarlanabilir ve diğer elektronik platformlar da dahil olmak üzere elektronik platformlar.

9. Referanslar (ana kaynakça)

1. Achundia, SM, Delgado, MEL, Ching, RAF y Salvatierra, AA (2024). Visión didáctica y pedagógica de las actividades de aprendizaje electrónico en instituciones de educación superior. Pro Ciencias: Revista de Producción, Ciencias e Investigación, 8(51), 17-36.
2. ADL (Aprendizaje Distribuido Avanzado). (2004). Modelo de Referencia de Objetos de Curso Compartibles (SCORM). Resumen 2004
3. Agencia Europea para el Desarrollo del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (2011). Formación del profesorado para la educación inclusiva en Europa. UNESCO.
4. Barajas, J. Muñoz y F. Álvarez (2007). Eğitim Araçlarının Tasarımı için Modelo Instruccional para el Diseño de Objetos de Aprendizaje: Modelo MIDOA. Actas del VIII Encuentro Internacional Virtual Educa. São José dos Campos, Brezilya. 18 al 22 de junio de 2007. Consultado el 14 de febrero de 2013 en:<http://ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/164-ABS.pdf>
5. Blondet, L. y R. Nascimento (2004). Eğitim nesneleri aracılığıyla eğitim ve öğretim tasarımı teorisi. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13(4), 343-370. ISSN 1055-8896. Norfolk, VA: AACE. Recuperado el 2 de septiembre de 2009 por:<http://apan.net/meetings/busan03/materials/ws/education/articles/Baruque.pdf>
6. Calderón-Almendros, I. y Echeita-Sarrionandia, G. (2022). La educación como derecho humano. Oxford Research Encyclopedia of Education. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1243>.
7. Centro de Tecnología Especial Aplicada-CAST (2018). Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje, versión 2.2. <http://udlguidelines.cast.org>. Centro de Tecnología Especial Aplicada-CAST (2024). Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0: justificación de las actualizaciones. https://docs.google.com/document/d/1U4kvxFht8g8t4Ye6Gu97fByGuNI65yWE-7n0yL_BzU/edit#heading=h.vhizgcy559q0..
8. Comité de Estándares de Tecnología de Aprendizaje (LTSC). (2002). Borrador final de LOM 1484.12.1-2002. Comité de Estándares de Tecnología de Aprendizaje del

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- IEEE. Recuperado el 21 de octubre de 2008 de:<http://ltsc.ieee.org/wg12/20020612-Final-LOM-Draft.html>
9. Elizondo, C. (2022). Diseño universal para el aprendizaje y la neuroeducación. *Revista de neuroeducación*, 3(1), 99-108.
 10. González-Morales, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Reason and Word*, 21(3_98), 32-50. Recuperado de <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1041>
 11. González-Morales, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Reason and Word*, 21(3_98), 32-50. Recuperado de <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1041>
 12. Hernández, Y, y Silva, A. (2011). Klasik matematik öğretimi için eğitim hedeflerinin öğretilmesinde teorik ve pratik pedagojik deneyim. *Revista de Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Eduweb*. Cilt 5 Sayı 1. Junio de 2011. ISSN: 1856-7576. Disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol5n1/art4.pdf>
 13. Lalima, Dangwal, KL (2017). Birleştirilmiş eğitim: Yenilikçi bir yaklaşım. *Revista Universal de Investigación Educativa*, 5(1), 129-136. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050116>
 14. Marchesi, M.; Succi, G.; Wells, D.; y Williams, L.; (2002). *Perspectivas de programación extrema*. 1. baskı. Pearson Educación, México. 12. Red Nacional de Aprendizaje. (2003). *Desarrollo de estándares para el aprendizaje electrónico*. Recuperado el 1 de julio de 2012 de: <http://www.nln.ac.uk>
 15. Márquez, JA (2015). Öğrenim için evrensel tasarım: eğitim süreçlerinin mimarları. *Educación y Comunicación*, 10, 107-115. <https://dx.doi.org/10.25267/Hachetepe.2015.v1.i10.10>
 16. Medina, M y López, M (2006). *LOCoME: Metodología para la Construcción de Objetos de Aprendizaje*. Actas del III Simposio Multidisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables (SPDECE). Universidad de Oviedo y REDAOPA. ISBN: 978-84-611-5186-8. 25-27 de septiembre. Oviedo, España. Recuperado el 30 de noviembre de 2011 de: http://spi03.sct.uniovi.es/moodle_cv/mod/resource/view.php?id=233
 17. Muñoz, GFR (2024). Enseñanza híbrida y transformación digital en educación: integración de tecnología y metodología. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(25), 48-55
 18. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación: para todos, sin excepción*. UNESCO. <https://doi.org/10.54676/WWUU8391>
 19. Palacios Núñez, ML, Toribio López, A., Deroncele Acosta, A. (2021). İlgili eğitimlerin geliştirilmesinde eğitimde yenilik: literatürün sistematik olarak gözden geçirilmesi. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134&lng=es&tlng=es

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

20. Redecker, C. (2017). Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://doi.org/10.2760/159770>
21. Sánchez-Fuentes, S. (2023). Diseño Universal para el Aprendizaje. Guía práctica para docentes. Narcea.
22. Tirado, MA (2023). Eğitim için evrensel tasarımın tanımlanması: Hangi deneysel kanıtlar bunu destekliyor? Supervisión 21, 68(68). <https://doi.org/10.52149/Sp21/68.3>
23. Yahari, HD, Sánchez Fuentes, S. y Márquez Vázquez, C. (2023). ¿Qué necesitamos para lograr una educación superior inclusiva? En DY Ramos Estrada et al. (Coords.), Inclusión educativa y social. Avances y desafíos en el contexto universitario (pp.16-28). ITSON. <https://itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/ITSON%20INCLUSION%20EDUCATIVA%20080124%20digital.pdf>.

10. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Takım çalışması, problem çözme, dijital öğrenme, proje tabanlı öğrenme, didaktik ünitelerin tasarımı

11. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

Özetleyici değerlendirme.

Ünite sonu özet değerlendirmeleri, final projeleri veya sınavlar

Tüm kalite ve UDL standartlarına göre e-öğrenme için öğretim tasarımı materyallerinin geliştirilmesi.

12. Diller

İngilizce, İspanyolca, Bulgarca, Portekizce, Türkçe.

13. Uygulamalar/ Staj

E-öğrenme standartlarının uygulanması ile e-öğrenme materyallerinin öğretim tasarımının geliştirilmesi.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Lider ortağın adı:

Plovdiv Üniversitesi "Paisii Hilendarski", Bulgaristan
Bulgar Öğretmenler Birliği

AÇIKLAMA

1. Modülün başlığı:

Modül 3. E-öğrenme kalite standartları ve bunları e-öğrenme tasarımında (kurslar, öğrenme etkinlikleri ve kaynaklar) uygulama becerisi.

2. Modülün süresi

30 saat

3. AKTS kredileri / ECVET krediler

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

Plovdiv Üniversitesi adına:

- Dr. Dora Levterova-Gadjalova, DSc
- Doç. Vanya Sivakova, PhD
- Yardımcı doçent. Maya Fyodorova-Radicheva, PhD

BTU adına:

- Dr. Yanka Takeva
- Yordan Krusev

Katkılarıyla:

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Doç. Ivan Trichkov, PhD

Doç. Albena Aleksandrova, PhD

Doç. Diana Dimitrova, PhD

Yardımcı doçent. Lilyana Chobanova, PhD

5. Kurs için öğrenme çıktıları - edinilen bilgi, beceri, yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- *Bileceğim:*

- ✓ E-öğrenmenin özellikleri;
- ✓ E-öğrenme kalitesini bozan faktörler;
- ✓ E-öğrenme kalite standartları.

-

- *Yapabilecekler:*

- ✓ Öğretim tasarımının özelliklerine göre niteliksel bir e-öğrenme tasarımları oluşturun;
- ✓ Belirli bir müfredat için standartları uygulayın;
- ✓ Değerlendirme için standartları uygulayın.

-

- *Yetkin olacaktır:*

- ✓ Dijital yeterlilikler, özellikle tüm e-öğrenme kalite standartlarını uygulamak;
- ✓ Dijital yeterlilikler, özellikle e-öğrenme tasarımlarının kalitesini standartlara göre değerlendirmek.
- ✓ Dijital alanda ekip çalışması.

-

6. Öğretim Yöntemleri

İnteraktif yöntemler, problem çözme yöntemleri, sosyal-duygusal öğrenme yöntemleri.

7. Diğer (eşzamanlı) kurslar için önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler) ve gereklilikler

Temel bilgilere sahip olmak:

- Modül 1. Kaliteli dijital öğrenme ve öğretim tasarımı için teoriler ve modeller
- Modül 2. Yenilikçi, ilgi çekici ve kaliteli e-kurslarda ve kaynaklarda uygun, bağlamsallaştırılmış pedagojik tasarım uygulamak için metodoloji.

8. Modülün içeriği

- **A. Kısa özet**

-

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Modern teknolojinin gelişimi, eğitimin dünya çapında yaygın bir şekilde dijitalleşmesini sağlamıştır. Bu durum, öğretim tasarımları ve yöntemlerinde yenilikçi çözümler gerektiren yeni zorluklar yarattı. Bu bağlamda, e-öğrenme materyalleri için kalite standartları, çağdaş dijital dünyada nitelikli eğitimin temelini oluşturmaktadır. Bu modül, e-öğrenme öğretim tasarımı materyallerinin başarısını ve kalitesini belirleyen standartlara adanmıştır.

B. Modülün tematik içeriği

a) dersler

1. Dersin ve öğrenme materyallerinin dijital olarak kapsayıcı doğası (topluluklar, inanç, değerler, sosyal kabul) - **(1) saat**
2. Erişim, erişilebilirlik ve dijital teknolojiler - **(1) saat**
3. Çalışma kursu ve çalışma materyallerinin yapısı ve arayüzü - **(2) saat**
4. Eğitimin Tasarımı: Öğretme ve Öğrenme- **(2) saat**
5. Eğitimci desteği - **(1) saat**
6. Öğrencilerin yetkinliklerinin (bilgi, beceri, tutum) dijital değerlendirmesi - **(2) saat**
7. E-öğrenme kalite standartları - **(3) saat**
8. E-öğrenme tasarımında (kurslar, öğrenme etkinlikleri ve kaynaklar) E-öğrenme kalite standartlarını uygulama becerisi **(3) saat**

b) pratik faaliyetler

1. Çeşitli dijital ve akıllı teknolojilere erişim ve erişilebilirlik. - **(2) saat**
2. Hedefler, multimedya öğrenme içeriğinin içeriği, kişiselleştirilmiş öğrenme, değerlendirme. - **(3) saat**
Öğrenme materyali hakkında temel bilgiler, multimedya materyalinin kişiselleştirilmiş tasarımı, öğrenme motivasyonu, alıştırmalar yoluyla geri bildirim ve öğrenme ilerlemesinin izlenmesi, öğrencilerin ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilmiş bireysel görevler.
3. Öğrenme teknolojileri - **(3) saat**
4. Öğrencilerin maliyet - beklentiler - fayda değerlendirmeleri - **(2) saat**
5. Eğitim faaliyetlerinin organizasyonu ve yönetimi - **(3) saat**
6. Çok işlevlilik, istikrar ve eğitim kursunun öğrenme bileşenlerinin çoklu ve kişiselleştirilmiş kullanımı - **(2) saat**

C. Modülün teslimi için gerekli ekipman

- Kişisel elektronik cihazlar (bilgisayar, dizüstü bilgisayar, tablet, akıllı telefon);

9. Referanslar (ana kaynakça)

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

1. Barbetta, P.M., Miller, A.D., Peters, M.T., Heron, T.E., & Cochran, L.L. (1991). Tugmate: Görme sözcüklerini öğretmek için yaşlar arası bir özel ders programı. *Çocukların Eğitimi ve Tedavisi*, 14, 19-37.
2. Barna, D. (2019). E-tütöring ako inovatívna forma vzdelávania v kontexte didaktiky technických Predmetov. *Socialium Actualis VI* (M. Horváth ve L. Pasternáková eds.), 89-95. Týn nad Vltavou: Nová forma.
3. Bean, C. (2023). *The Accidental Instructional Designer*, 2. Baskı: Dijital Çağ için Öğrenme Tasarımı. ATD Yayınları.
4. Bearman, M., Nieminen, J. H., & Ajjawi, R. (2022). Designing assessment in a digital world: an organising framework. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(3), 291-304. <https://doi.org/10.1080/02602938.2022.2069674>
5. Berger, S., Denner, M.-S. & M.Röglinger (2018). Dijital Teknolojilerin Doğası - Çok Katmanlı Bir Taksonominin Geliştirilmesi. <https://www.researchgate.net/publication/330881198>
6. Betlej, A., & Danileviča, A. (2022). Hafif Düzeyde Zihinsel Engelli Kişiler için Öğrenme Teknolojileri. Ağ Toplumunda Dijital Dışlanmadan Kapsayıcı E-egitime, *Uluslararası E-öğrenme Araştırmaları Dergisi*, 8, 1-20.
7. Carpentier, N. (2015). Erişim, etkileşim ve katılım arasında ayırım yapmak. *Bağlaçlar. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 2(2), 7-28.
8. Chadwick D; Richards C; Molin M; Strnadová I. (2023). Digital inclusion and people with learning disabilities, *British Journal of Learning Disabilities*, 51, pp. 119 - 124, <http://dx.doi.org/10.1111/bld.12530><http://dx.doi.org/10.1111/bld.12530>
9. Çekiç, A., & Bakla, A. (2021). Dijital biçimlendirici değerlendirme araçlarının gözden geçirilmesi: Özellikler ve gelecekteki yönelimleri. *International Journal of Teaching and Education*, 8(3), 1459-1485.
10. Chavdarova-Kostova, S. (2019). *Kapsayıcı Eğitim*. Kliment Ohridski Üniversitesi Yayınevi.
11. Cooper, M. (2006). Çevrimiçi öğrenmeyi engelli öğrenciler için erişilebilir kılmak: kurumsal bir vaka çalışması. *ALT-J, Research in Learning Technology*, 14,1, 103-115
12. Florian, L 2015, Kapsayıcı pedagojinin kavramsallaştırılması: The inclusive pedagogical approach in action. in JM Deppeler, T Loreman, R Smith & L Florian (eds), *Inclusive Pedagogy Across the Curriculum*. vol. 7, Inclusive Pedagogy Across the Curriculum, vol. 7, Emerald Group Publishing, pp. 11-24. <https://doi.org/10.1108/S1479-363620150000007001>
13. Goffman, E. (2009). *Stigma: Şımarık kimliğin yönetimi üzerine notlar*. Simon and Schuster.
14. Gurstein, M. (2003). Etkin kullanım: Dijital Uçurumun ötesinde bir toplum bilişim stratejisi. *İlk Pazartesi*, 8(12), Aralık 2003. <http://firstmonday.org/article/view/1107/102713> adresinden alındı.
15. Harniss, M. (2014). Erişilebilirlik. İçinde: Michalos, A.C. (eds) *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_8
16. Helsper, Ellen (2012) Sosyal ve dijital dışlanma arasındaki bağlantılar için karşılık gelen bir alan modeli. *İletişim teorisi*, 22 (4). 403-426. ISSN 1050-3293.
17. Heward, W. L. (1994). Grup eğitimi sırasında öğrencilerin aktif tepki verme sıklığını artırmak için üç "düşük teknoloji" stratejisi. R. Gardner III, D. M. Sainato, J. O. Cooper, T. E. Heron, W. L. Heward, J. W. Eshleman, & T. A. Grossi (der.), *Eğitimde davranış analizi: Ölçülebilir derecede üstün eğitime odaklanma* (s. 283-320). Thomson Brooks/Cole Publishing Co.
18. ITU. (2019). ITU-D Digital Inclusion. <https://www.itu.int/en/ITU-D/DigitalInclusion/Pages/default.aspx>

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Jaeger, P. (2012). Engellilik ve İnternet: Dijital Uçurumla Yüzleşmek. Londra: Lynne Rienner Publishers, ISBN 978-1-58826-828-0.

19. Jaeger, P. & C. Bowman (2024). Engelliliği Anlamak: Kapsayıcılık, Erişim, Çeşitlilik ve Sivil Haklar. ISBN 979-8-216-99023-9 (çevrimiçi).
20. Jurāne-Brēmane, A. (2021). Değerlendirmenin Dijital Dönüşümü: Zorluklar ve Fırsatlar. İnsan, Teknoloji ve Eğitim Kalitesi, *Cilvēks, tehnoloģijas un izglītības kvalitāte*, 352-363, DOI: [10.22364/htqe.2021.25](https://doi.org/10.22364/htqe.2021.25)
21. Kurzibova, Y. (2021). E-öğrenme kaynaklarında kullanıcı arayüzleri oluşturma. <https://www.researchgate.net/publication/351750136>
22. León-Nabal B, Zhang-Yu C ve Lalueza JL (2021) COVID-19 Pandemisi Sırasında Okul-Aile İlişkisinde Dijital Aracılık Kullanımları. *Front. Psychol.* 12:687400. doi: 10.3389/fpsyg.2021.687400
23. Levterova-Gadjalova, D. (2024). Dijital kapsayıcı eğitimde temel kavramlar, konseptler ve modeller - mevcut ve gelecekteki yönler. İçinde: Levterova-Gadjalova ve diğerleri (2024). *Dijital kapsayıcı eğitim*. Üniversite Yayınevi "Paisiy Hilendarski". ISBN 978-619-202-964-7
24. Levterova-Gadjalova, D., Terlemezyan, H., Tagareva, K., Tsokov, G. (2024). Yükseköğretim Kurumlarında Öğrenme Güçlüğü Metaverse'i. İçinde: Kaluri, R., Mahmud, M., Gadekallu, T.R., Rajput, D.S., Lakshmana, K. (eds) *Applied Assistive Technologies and Informatics for Students with Disabilities*. Uygulamalı İstihbarat ve Bilişim. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-97-0914-4_13
25. Li Y, Wu C, Yan E, Li K (2018) Açık erişim dergi CiteScore'larını artıracak mı? Çoklu disiplinler üzerinden ampirik bir araştırma. *PLoS ONE* 13(8): e0201885. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0201885>
26. Lipsmeier, A., Bansmann, M., Roeltgen, D. & C., Kuerpick (2024). Dijital teknolojilerin tanımlanması ve talep odaklı sınıflandırılması için çerçeve. DOI: 10.1109/ITMC.2018.8691135 <https://www.researchgate.net/publication/332436510>,
27. Mercer, C. D. & Mercer, A. R. (2001). Öğrenme sorunları olan öğrencilere öğretim. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice-Hall.
28. Merrill, M. D. (2002). Öğretimin İlk İlkeleri. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43-59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024>
29. Merrill, M. D. (2009). e3 (etkili, verimli ve ilgi çekici) Öğretimin Bulunması. *Educational Technology*, 49(3), 15-26. İlk Prensiplerin Uygulanması.
30. Moleka, P. B. (2023, 26 Temmuz). Eğitim 5.0'ın Sınırlarını Ortadan Kaldırmak ve Eğitim 6.0'ın Vizyonunu Çizmek. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vrbhn>
31. Mudhol, A. (2024). Yükseköğretimde Pratik Becerilerin Ölçülmesi için Yenilikçi Değerlendirme Yöntemleri. *Proceedings of the 3rd International Conference on Reinventing Business Practices, Start-ups and Sustainability (ICRBSS 2023)*, 78-91. doi:[10.2991/978-94-6463-374-0_8](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-374-0_8)
32. Richey, K.& Tracy (2011). Öğretim tasarımı 3 bilgi tabanı: teori, araştırma ve uygulama. Routledge. ISBN 978-0-415-80201-7.
33. Sivakova, V. (2020) Eğitimde yardımcı ve bilgi teknolojileri. *Ekonomi Üniversitesi "Paisii Hilendarski", Plovdiv, 2020*. 210 p. ISBN 978-619-202-562-5
34. Shinohara, K. & J. Wobbrock (2011). Özbilinç mi Özgüven mi? Yardımcı Teknolojinin Sosyal Erişilebilirliğini Kavramsallaştıran Bir Günlük Çalışması. *ACM Transactions on Accessible Computing* 8(2):1-31. DOI: [10.1145/2827857](https://doi.org/10.1145/2827857)
35. SCORM: [SCORM İçerik Toplama Modeli](#) ve [SCORM Çalışma Zamanı Ortamı](#).

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

36. Totkov G., R. Doneva ve diğeri (2014). E-öğrenmeye giriş. Rakursi Yayınevi, Plovdiv, ISBN 978-954-8852-41-8.
37. Treviranus, J. & V. Roberts (2006). Kapsayıcı E-öğrenme. İçinde: J. Weiss ve diğeri (eds.), The International Handbook of Virtual Learning Environments, 469-495. C 2006 Springer. Hollanda.
38. Van Merriënboer, J. J. G., & Kester, L. (2014). Dört bileşenli öğretim tasarımı modeli: Karmaşık öğrenme ortamlarında multimedya ilkeleri. R. E. Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning içinde (2. baskı, s. 104-148). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>
39. Zubair, M. & Brown, D., T. Hughes-Roberts & M.Bates (2021). Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklar için erişilebilir görsel programlama araçları tasarlama. Bilgi Toplumunda Evrensel Erişim 22(4). DOI: [10.1007/s10209-021-00842-y](https://doi.org/10.1007/s10209-021-00842-y)

10. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Takım çalışması, problem çözme, dijital öğrenme, proje tabanlı öğrenme.

11. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

Onaylanmış kalite standartlarına göre öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin geliştirilmesi.

12. Diller

İngilizce, İspanyolca, Bulgarca, Portekizce, Türkçe

13. Staj/ uygulama

E-öğrenme standartlarının uygulanması ile öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin geliştirilmesi

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Lider ortağın adı:

(UNED) Ulusal Uzaktan Eğitim Üniversitesi, İspanya
Bulgaristan Kapsayıcılık Destek Ekibi, Bulgaristan

AÇIKLAMA

1. Modülün başlığı:

Modül 4. Öğrenme kaynaklarının geliştirilmesinde akıllı teknolojiler

2. Modülün süresi

30 saat

3. AKTS kredileri / ECVET kredileri

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

UNED

Dr. Cristina Sánchez Romero, PhD

BIST

Andrean Lazarov

Stanislav Georgiev

5. Kurs için öğrenme çıktıları - edinilen bilgi, beceri, yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- *Bileceğim:*
 - ✓ Yükseköğretimde akıllı teknolojileri öğrenme fırsatları
 - ✓ Akıllı teknolojilerin özellikleri: Verimlilik, Adillik, Kişiselleştirme, Özerklik, İşbirliği.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- ✓ Akıllı teknolojilerin kullanılmasıyla eğitim sistemlerinin iyileştirilmesi
- *Yapabilecekler:*
 - ✓ Akıllı teknolojilerin potansiyelinin analiz edilmesi
 - ✓ Dijital eğitim kaynaklarının uygulanması
 - ✓ Dijital öğretim tasarımında UDL ilkelerini uygulama.
-
- *Yetkin olacaktır:*
 - ✓ Dijital toplum için beceriler
 - ✓ Kaynaklarla (akıllı teknolojiler) müfredat tasarlama becerisi
 - ✓ Dijital öğretim kapasitesi
-

6. Öğretim Yöntemleri

İnteraktif yöntemler, oyunlaştırma, MOOC veya mikro öğrenme kursu.

7. Diğer (eşzamanlı) kurslar için önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler) ve gereklilikler

Temel bilgilere sahip olmak:

- dijital platformların yönetimine ilişkin kavramlar,
- dijital kaynaklar teknolojisi
- ünite tasarımı öğretimi için dijital yeterlilikler

8. Modülün içeriği

• A. Kısa özet

Gelişmiş ve akıllı teknolojilerin ortaya çıkan etkisi, öğrenme deneyimlerini iyileştirmek için eğitim alanı üzerinde bir etkiye sahiptir. Bu teknolojiler, eğitim süreçlerinde eşitliği destekleyen daha kişiselleştirilmiş, uyarlanabilir ve esnek öğretime olanak tanır. Artırılmış gerçeklik, yapay zeka, nesnelerin interneti, artırılmış gerçeklik, metaverse gibi bu teknolojilerin kullanımı, öğrencilerin benzersizliğine yanıt veren ve eğitim süreçlerinin etkinliğini artıran araçları kullanarak öğrenmeyi optimize etmeyi amaçlamaktadır.

B. Modülün tematik içeriği

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

a) dersler

1. Eğitimin dijital dönüşümü: fırsatlar **(3) saat**
2. Dijital öğretim ve öğrenme kaynakları **(3) saat**
3. Akıllı dijital öğrenme kaynakları **(3) saat**
4. Dijital eğitim yetkinliği ve stratejileri - **(3) saat**
5. Dijital olarak kapsayıcı ve erişilebilir öğrenme tasarımı: eğitimde dijital teknolojinin entegrasyonu ve kullanımı - **(3) saat**

b) pratik faaliyetler

Öğrenciler aşağıdaki seçeneklerden birini seçebileceklerdir:

Etkinlik. Akıllı Teknoloji Kullanarak Bir Etkinlik Tasarlama (12) saat, Öğrenciler, eğitimin bazı yönlerini iyileştirebilecek akıllı teknolojiyi kullanarak bir etkinlik veya ürün kavramsallaştıracak ve tasarlayacaktır.

1. Vaka analizi. Öğrenciler akıllı teknolojiye dayalı çeşitli vaka çalışmalarını veya mevcut ürünleri inceleyeceklerdir. Farklı örnekleri keşfetmek için küçük gruplara ayrılabilirler.
2. Beyin fırtınası. Fikirler üretin ve akıllı teknolojiyi kullanan bir etkinlik/proje seçin.
3. Proje Tasarımı. Projenin tasarımını ve detaylarını geliştirin. Öğrenciler, projenin uygulanması için aşamalar, gerekli kaynaklar ve olası zorluklar da dahil olmak üzere adım adım bir plan geliştireceklerdir.
4. Uygulama ve Geliştirme (Simülasyon veya Model).
5. Bitmiş projeyi dijital formatta sunun ve ortak geri bildirim alın.

Etkinlik, teknolojik ve problem çözme becerilerini geliştirirken öğrenciler arasında işbirliğini ve fikir alışverişini teşvik edecek şekilde ikili gruplar halinde gerçekleştirilecektir. Ortak değerlendirme gibi tekniklerin kullanılması

C. Modülün teslimi için gerekli ekipman

- Kişisel elektronik cihazlar (bilgisayar sistemleri ve ses-video ekipmanları, akıllı telefon);
- Akıllı teknolojiler (sanal gözlükler, 3D yazıcılar, 3D tarayıcılar, mikro modüller, mikro denetleyiciler, adaptörler, kameralar, hareketli akıllı ekranlar, robotlar ve diğerleri);

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- Yazılım;
- Uyarlanabilir elektronik platformlar da dahil olmak üzere elektronik platformlar
- ve diğerleri.

9. Referanslar (ana kaynakça)

1. Lyapina, I., Sotnikova, E., Lebedeva, O., Makarova, T., & Skvortsova, N. (2019). Akıllı teknolojiler: yükseköğretimde kullanım perspektifleri. *Uluslararası Eğitim Yönetimi Dergisi*, 33(3). <https://doi.org/10.1108/IJEM-08-2018-0257>
2. Nesterenko, I. (2023). Akıllı teknolojilerin eğitimde kullanılmasının başlıca faydaları. *Mukachevo Devlet Üniversitesi Bilimsel Bülteni "Pedagoji ve Psikoloji" Serisi*, 9(1). <https://doi.org/10.52534/msu-pp1.2023.31>
3. Omonayajo, B., Al-Turjman, F., & Cavus, N. (2022). Akıllı Eğitim için İnteraktif ve Yenilikçi Teknolojiler. *Bilgisayar Bilimleri ve Bilgi Sistemleri*, 19(3). <https://doi.org/10.2298/CSIS210817027O>
4. OECD (2023), OECD Dijital Eğitim Görünümü 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.
5. OECD (2023). *Dijital eğitim görünümü 2023: Yapay zeka, blok zinciri ve robotlarla sınırları zorlamak*. OCDE Yayıncılık. DOI: https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2023_c74f03de-en/full-report/component-4.html#chapter-d1e20-ddf44013dd
6. OECD (2024), Müfredat Esnekliği ve Özerklik: Gelişen Bir Öğrenme Ortamının Teşvik Edilmesi, OECD Yayıncılık, Paris, <https://doi.org/10.1787/eccbba2-en>.
7. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Smart Education Technology: How It Might Transform Teaching (and Learning)," *New England Journal of Public Policy*: Vol. 34: Iss. 1, Madde 5. Erişim adresi: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
8. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Akıllı Eğitim Teknolojisi: Öğretimi (ve Öğrenimi) Nasıl Dönüştürebilir?" *New England Kamu Politikası Dergisi*: Cilt 34: Iss. 1, Madde 5. Mevcut: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
9. **UNESCO**. (2023). *Eğitimde yapay zeka: Zorluklar ve fırsatlar*. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü. <https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

10. **UNESCO.** (2023). *Üretken yapay zekanın eğitim ve araştırmada kullanımı için kılavuz.* Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü. <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>
11. **UNESCO.** (2023). *Eğitimde yapay zeka: UNESCO öğretmenler ve öğrenciler için temel yetkinlikleri teşvik ediyor.* Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü. <https://www.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-en-la-educacion-la-unesco-impulsa-competencias-clave-para-docentes-y>
12. **UNESCO.** (2023). *Sınıfta: Yapay zeka yerinde kalmalıdır. UNESCO Courier.* <https://courier.unesco.org/es/articles/en-clase-la-ia-debe-quedarse-en-su-sitio>

13. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Takım çalışması, problem çözme, dijital öğrenme, proje tabanlı öğrenme, öğretim ünitesi tasarımı.

14. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

Öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin tüm kalite standartlarına göre geliştirilmesi.

15. Diller

İngilizce, İspanyolca, Bulgarca, Portekizce, Türkçe.

16. Staj/ uygulama

E-öğrenme standartlarının ve akıllı teknolojinin uygulanması ile öğretim tasarımı e-öğrenme materyallerinin geliştirilmesi.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Ana ortakların adı:

Eyupsultan MEM ve WINSS

AÇIKLAMA

1. Modül Başlığı:

Modül 5: e-Öğrenim tasarımının yasal ve etik yönleri

2. Modülün süresi

24 saat

3. AKTS kredileri / ECVET kredileri

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

Abdullah Murat UĞUR,

Zübeyde KÖKSOY ALİ

Figen SEKİN

5. Kurs öğrenme çıktıları: edinilen bilgi, beceri ve yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplinindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- Bileceksin:
 - Telif hakkı yasalarını ve adil kullanım ilkelerini anlamak.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- Öğrenci verileriyle ilgili gizlilik kaygılarını tanıyın.
- E-öğrenme içeriği için erişilebilirlik yönergelerini karşılayın.
- Şunları yapabileceksiniz:
 - E-öğrenme tasarımında etik karar verme sürecini uygulayabilir.
 - Gizlilik ve veri koruma konularının ele alınması.
 - Erişilebilir e-öğrenme materyalleri oluşturun.
 - Fikri mülkiyet haklarının açıklanması
- Yetkili olacaktır:
 - Yasal standartları karşılayan e-öğrenme kursları geliştirin.
 - Çevrimiçi eğitimde etik zorlukların ele alınması.
 - Kapsayıcı ve sorumlu e-öğrenme uygulamaları için savunuculuk yapın.

6. Öğretim Yöntemleri

Dersler ve sunumlar, vaka temelli öğrenme, grup tartışmaları ve münazaralar, pratik aktiviteler, rol oyunları ve simülasyonlar

7. Önkoşullar (önceki eğitimlerden bilgi ve beceriler) ve diğer kurslar için gereklilikler (eşzamanlı)

Önkoşullar:

E-öğrenme tasarım ilkeleri hakkında temel bilgi. Eğitim teknolojisine ve dijital içerik oluşturmaya aşinalık.

Diğer kurslar için gereklilikler:

Belirli bir eşzamanlı kurs gereksinimi yoktur, ancak önceki modüllerin bilgisi anlayışı geliştirecektir.

8. Modül içeriği

A. Kısa özet

Bu modül, e-Öğrenim tasarımının yasal ve etik yönlerine odaklanarak öğretmenlerin dijital becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Modül, telif hakkı ve fikri mülkiyet, gizlilik ve veri koruma, erişilebilirlik ve kapsayıcılık, etik hususlar ve sosyal ve kültürel duyarlılık gibi konuları kapsamaktadır.

Etkinlikler arasında e-öğrenme kaynaklarının tasarlanması, gizlilik etki değerlendirmeleri ve gizlilik ile inovasyonun nasıl dengeleneceğine ilişkin tartışmalar yer almaktadır. Modül ayrıca yapay zekanın eğitimde kullanımını, kapsayıcılığı ve potansiyel önyargıları ele alarak incelemektedir.

Bildiri özetlerinin ana temaları, şeffaflık, dürüstlük ve akademik bütünlüğe vurgu yaparak e-öğrenme tasarımında etik uygulamalara odaklanmaktadır. Eğitimde yapay zeka araçlarının kullanımı, etik hususlara ve kötüye kullanım potansiyeline karşı faydaları tartılarak incelenmektedir. Dürüstlüğü teşvik etmek ve intihal ve sözleşme sahtekarlığı gibi zorlukları ele almak için stratejiler de tartışılmaktadır.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

B. Modülün tematik içeriği

a) konferanslar

Bu modül, aşağıdaki tematik içerikleri kapsayan 5 üniteden oluşmaktadır:

- **Yasal ve etik yönler:** Modül, telif hakkı yasalarını, fikri mülkiyet haklarını, gizliliği, GDPR gibi veri koruma düzenlemelerini anlamayı ve e-öğrenme tasarımında erişilebilirliği ve katılımı sağlamayı vurgulamaktadır. - (3) saat
- **Etik hususlar:** Şeffaflık, aldatıcı uygulamalardan kaçınma, akademik dürüstlüğü teşvik etme ve sosyal ve kültürel duyarlılık dahil olmak üzere kurs tasarımında etik hususları ele alır. - (3) saat
- **Kültürel duyarlılık:** Kültürel farklılıkları tanımanın ve saygı göstermenin önemi vurgulanmakta, kapsayıcılığı teşvik etmeye, klişelerden ve önyargılardan kaçınmaya ve saygılı etkileşimleri teşvik etmeye özel önem verilmektedir. - (3) saat
- **Yasal yönler:** Adil kullanım, fikri mülkiyet hakları, öğrenci verilerinin korunması ve GDPR gibi düzenlemelere uyum konularına vurgu yapılarak yasal hususlar tartışılmaktadır. - (3) saat
- **Erişilebilirlik:** Erişilebilirlik, olumlu, etkili ve kapsayıcı bir e-öğrenme ortamı yaratmanın önemini vurgulayan WCAG yönergeleri aracılığıyla ele alınmaktadır. - (3) saat

Bu konular olumlu, etkili ve kapsayıcı bir e-öğrenme ortamı yaratmanın önemini altını çizmektedir. Modül, eğitimcileri ilgili yasa ve yönergelere uymaları ve kapsayıcı ve saygılı bir öğrenme ortamı yaratmaları için gerekli bilgilerle donatmayı amaçlamaktadır.

b) pratik faaliyetler

1. Erişilebilir e-Öğrenim İçeriği Oluşturma (Erişilebilirlik yönergelerine uygun içerik tasarlama konusunda uygulamalı pratik: görüntüler için alt metin ekleme, klavyede gezinmeyi sağlama, vb) - (4) saat
2. Etik karar verme senaryoları (etik ikilemleri ele almak için rol yapma alıştırımları. Şeffaflık, önyargı ve akademik dürüstlük üzerine tartışma). (3) saat
3. Vaka Çalışmaları ve Tartışmalar (E-öğrenmede yasal ve etik zorluklarla ilgili gerçek vakaların analizi). - (2) saat

c) Modülün öğretilmesi için gerekli ekipman

- Katılımcılar için bilgisayarlar veya tabletler.
- Sunumlar için projektör veya ekran.
- Yasal kaynaklara ve e-öğrenme platformlarına erişim.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

9. Referanslar (ana kaynakça)

1. **Avrupa Komisyonu. (2024). Yapay zeka için düzenleyici çerçeve** . Bu belge, risk temelli bir yaklaşımla etik inovasyonu sağlarken güvenilir, insan merkezli sistemleri teşvik ederek AB'nin yapay zeka için ilk kapsamlı yasal çerçevesini oluşturmaktadır. Yapay zeka uygulamalarında şeffaflık, hesap verebilirlik ve kapsayıcılığın önemini vurgulamaktadır.
2. **Kuner, C., Bygrave, L. A., Docksey, C., & Drechsler, L. (Eds.). (2020). AB Genel Veri Koruma Yönetmeliği (GDPR): Bir Yorum. Oxford Üniversitesi Yayınları.**

Bu kitap, GDPR hakkında ayrıntılı bir yorum sunmakta ve yasal veri işleme, bireysel haklar ve hesap verebilirlik ilkelerini açıklamaktadır. Veri gizliliği yasalarının eğitim uygulamalarını nasıl etkilediğini anlamak için çok önemlidir.

3. **UNESCO. (2022). Verilere dikkat: Öğrencilerin gizliliğini ve güvenliğini korumak** . Bu yayın, eğitimde öğrencilerin verilerini ve mahremiyetini korumaya yönelik küresel çabaları ele almakta, güven oluşturmak ve eğitim gelişimini artırmak için dijital araçların güvenli ve etik kullanımını vurgulamaktadır.
4. **Britannica. (n.d.). Telif Hakkı | Tanım, Örnekler ve Gerçekler.**
Bu makale, telif hakkı yasalarına ve bunların yaratıcıların haklarını korumadaki rollerine genel bir bakış sunmaktadır. Telif hakkının tarihsel gelişimini ve çeşitli fikri eserlerdeki uygulamalarını araştırır.
5. **Editage Insights. (2023). Araştırma ve akademik yazım için telif hakkı yasasına ilişkin hızlı bir kılavuz.**

Bu kılavuz, temel telif hakkı kavramlarını ve adil kullanım uygulamalarını açıklayarak eğitimcilerin akademik materyalleri oluştururken ve kullanırken telif hakkı sorunlarını çözmelerine yardımcı olur.

6. **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (Kanun No. 5846) (1951).**

Bu Türk kanunu, yazarların manevi ve ekonomik haklarını korumakta ve edebiyat, sanat ve bilim alanlarında fikri mülkiyete ilişkin kılavuz ilkeler sunmaktadır. Adil kullanımı ve yaptırım mekanizmalarını tanımlayarak içerik oluşturucuları destekler.

7. **Kişisel Verilerin Korunması Kanunu [KVKK] (Kanun No: 6698) (2016).**

KVKK, Türkiye'de kişisel verilerin korunmasına yönelik yasal bir çerçeve sunmakta ve bilgilendirilmiş rıza ile şeffaflığa vurgu yapmaktadır. Veri denetleyicileri için etik sorumlulukların ana hatlarını çizer, bu da onu eğitimciler için oldukça uygun hale getirir.

8. **Amerikan Psikoloji Derneği (APA). (2021). Kapsayıcı Dil Kılavuzu.**

Bu kılavuz, saygılı ve kapsayıcı bir dili teşvik ederek eğitimcilerin akademik ve profesyonel ortamlarda eşitliği ve çeşitliliği teşvik etmelerine yardımcı olur.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

9. **W3C Web Erişilebilirlik Girişimi (WAI). (n.d.). *Web İçeriği Erişilebilirlik Yönergelerine (WCAG) Genel Bakış.***

WCAG, web içeriğini engelli kişiler için erişilebilir kılmak için standartlar sağlar. Farklı öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayan kapsayıcı e-öğrenme platformları tasarlamak için kritik öneme sahiptir.

10. **Lee, L. S. G. (2022). *E-Öğrenme Platformları için Tasarım Özelliklerinin Entegre Edilmesi. Proceedings of International Academic Symposium of Social Science 2022, 82(1), 23.***

Bu makale, çevrimiçi eğitimi geliştirmek için erişilebilirlik, kullanıcı katılımı ve uyarlanabilirliği vurgulayan e-öğrenme platformları için yenilikçi tasarım özelliklerini tartışmaktadır.

11. **Smith, J., & Johnson, K. (2023). *Eğitimde Veri Gizliliği Etiği. Journal of Educational Ethics, 12(3), 45-60.***

Bu makale, eğitim ortamlarında öğrenci verilerinin ve gizliliğinin ele alınmasındaki etik zorlukları araştırmakta ve güvenli ve sorumlu uygulamalara ilişkin içgörüler sunmaktadır.

12. **Saif, S. (2023, Temmuz 10). *Kültürel Duyarlılık: Farklı Ortamlarda Gezinme Kılavuzu.***

Bu kılavuz, kapsayıcılığı ve karşılıklı saygıyı teşvik ederken, eğitimcilerin çeşitli öğrenme ortamlarındaki kültürel farklılıkların üstesinden gelebilmeleri için pratik stratejiler sunmaktadır.

13. **Paul, A. (2023, 26 Ağustos). *Küresel Liderlik: Bağlantılı Bir Dünyada Kültürel Farklılıklara Yön Vermek. Açık Büyüme***

Bu kaynak, küresel eğitimde kültürel duyarlılık ve liderliğin önemini vurgulamakta, farklı geçmişler arasında işbirliği ve anlayışa odaklanmaktadır.

14. **Moscon, V. (2014). *Akademik Özgürlük, Telif Hakkı ve Bilimsel Çalışmalara Erişim: Karşılaştırmalı Bir Perspektif. Dijital Çağda Telif Hakkı Yasasının Dengelenmesi içinde.***

Bu kitap bölümü, telif hakları yasası, akademik özgürlük ve bilgiye erişim arasındaki etkileşimi inceleyerek dijital çağda eğitimciler için değerli olan karşılaştırmalı bir bakış açısı sunmaktadır.

15. **Planlanmış öğrenme faaliyetleri**

Takım çalışması, tartışma aktiviteleri, görevler.

16. **Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Anketler veya sınavlar:** Öğrencilerin yasal çerçeveler, gizlilik koruması ve erişilebilirlik yönergeleri hakkındaki anlayışlarını değerlendirin.
- **Senaryo temelli sorular:** Öğrencilerin yasal ve etik ilkeleri gerçek dünya durumlarına uygulama becerilerini değerlendirir.
- **Vaka çalışmaları ve portfolyolar:** Öğrencilerin etik ikilemlere yönelik çözümlerini ve yasal yönergeleri uygulamalarını gözden geçirin.
- **İçerik oluşturma görevleri:** Öğrenci tarafından oluşturulan e-öğrenme materyallerini yasal standartlara uygunluk açısından değerlendirin.
- **Akran değerlendirmesi:** Öğrencilerin başkalarının çalışmalarını yasal ve etik hususlar temelinde değerlendirmelerini sağlayın.
- **Sınıf katılımı ve tartışmalar:** Öğrencilerin etik tartışmalara katılımını değerlendirin.

17. Dil

İngilizce, İspanyolca, Bulgarca, Portekizce, Türkçe

18. Staj/uygulama

Erişilebilir e-Öğrenim İçeriği Oluşturma (Erişilebilirlik yönergelerine uygun içerik tasarlama konusunda uygulamalı pratik: görüntüler için alt metin ekleme, klavyede gezinmeyi sağlama vb.)

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Lider ortağın adı:

Bulgaristan Kapsayıcılık Destek Ekibi, Sofya, Bulgaristan
Bulgar Öğretmenler Birliği

AÇIKLAMA

1. Modülün başlığı:

Modül 6: E-öğrenme tasarımında liderlik ve ekip yönetimi

2. Modülün süresi

15 saat

3. AKTS kredileri / ECVET kredileri

1 AKTS kredisi / 1 kredisi ECVET

4. Yazarlar

BIST adına:

- Andrean Lazarov
- Stanislav Georgiev
- Gergana Arabcheva
- Delyan Plachkov, PhD

BTU adına:

- Dr. Yanka Takeva
- Yordan Krasev

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

5. Kurs için öğrenme çıktıları - edinilen bilgi, beceri, yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar,

- **Bileceğim:**

- *E-Öğrenim tasarımında etkili liderlik ve ekip yönetiminin önemi:* Katılımcılar, öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayan ve istenen öğrenme çıktılarını elde eden başarılı e-Öğrenim kursları oluşturmada güçlü liderlik ve ekip yönetiminin önemini anlayacaklardır.

- **Elde edecek:**

- ✓ *İşbirliği ve iletişim becerileri:* Katılımcılar, aktif dinleme, etkili sözlü ve yazılı iletişim ve ekip ortamında çalışma becerisi dahil olmak üzere işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmiş olacaklardır.
- ✓ *Problem çözme ve karar verme becerileri:* Katılımcılar, hem bireysel olarak hem de bir ekibin parçası olarak problem çözme ve karar verme yeteneklerini geliştirmiş olacak ve e-Öğrenim tasarım projelerinde zorlukların üstesinden gelmek ve bilinçli kararlar almak için daha donanımlı olacaklardır.
- ✓ *Zaman yönetimi ve organizasyon becerileri:* Katılımcılar, e-Öğrenim tasarım projelerini daha verimli bir şekilde yönetmelerine yardımcı olacak öncelikleri belirleme, son teslim tarihlerini karşılama ve aynı anda birden fazla görevi dengeleme dahil olmak üzere daha iyi zaman yönetimi ve organizasyon becerileri geliştirmiş olacaklardır.
- ✓ *Temel proje yönetimi becerileri:* Katılımcılar proje planlama, kapsam, zaman çizelgeleri ve risk yönetimi gibi proje yönetimi kavramları konusunda daha güçlü bir temele sahip olacak ve bu becerileri e-Öğrenim tasarım projelerine uygulamak için daha iyi hazırlanmış olacaklardır.
- ✓ *E-Öğrenim tasarım ekiplerine liderlik etme ve yönetme stratejileri:* Katılımcılar, e-Öğrenim tasarım ekiplerine liderlik etmek ve onları yönetmek için etkili iletişim, hedef belirleme, çatışma çözümü, delegasyon ve sürekli iyileştirme gibi çeşitli stratejiler hakkında bilgi sahibi olacaklardır.

•

- **Yetkin olacaktır:**

- ✓ e-Öğrenim tasarım ekiplerini etkili bir şekilde yöneterek, öğrencilerin ihtiyaçlarına daha iyi hizmet eden daha yüksek kaliteli e-Öğrenim kursları elde etmek.

•

6. Öğretim Yöntemleri

- **Dersler ve sunumlar:** E-öğrenme tasarım liderliği ve ekip yönetimi ile ilgili temel kavramları, ilkeleri ve teorileri tanıtan bilgilendirici dersler ve sunumlar yapın. Anlama ve katılımı artırmak için slaytlar, videolar ve infografikler gibi görsel araçlar kullanın.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Grup tartışmaları:** Katılımcıların deneyimlerini paylaşmalarına, sorular sormalarına ve konuyla ilgili farklı bakış açılarını keşfetmelerine olanak tanıyan grup tartışmalarını kolaylaştırın. Bu, katılımcıların teorik kavramları kendi e-öğrenme tasarım projelerine uygulamalarına ve akranlarının deneyimlerinden öğrenmelerine yardımcı olabilir.
- **Akran koçluğu ve mentorluk:** Deneyimli katılımcıların e-Öğrenim tasarım liderliği ve ekip yönetiminde yeni olanlara rehberlik ve destek sağladığı katılımcılar arasında akran koçluğu ve mentorluk ilişkilerinin kolaylaştırılması.
- **Yansıtıcı uygulama:** Katılımcıları günlük tutma, öz değerlendirme veya bir profesyonel gelişim koçuyla bire bir istişareler yoluyla kendi liderlik ve ekip yönetimi uygulamaları üzerine düşünmeye teşvik edin. Bu yansıtma, katılımcıların gelişim alanlarını belirlemelerine ve büyüme için kişiselleştirilmiş eylem planları geliştirmelerine yardımcı olabilir.

7. Diğer (eşzamanlı) kurslar için önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler) ve gereklilikler

Modüllerin tamamlanması:

- *Modül 1. Kaliteli dijital öğrenmenin öğretim tasarımı için teoriler ve modeller;*
- *Modül 2. Yenilikçi, ilgi çekici ve kaliteli e-kurslarda ve kaynaklarda uygun, bağlamsallaştırılmış pedagojik tasarım uygulamak için metodoloji;*
- *Modül 3. E-öğrenme kalite standartları ve bunları e-öğrenme tasarımında (kurslar, öğrenme etkinlikleri ve kaynaklar) uygulama becerisi;*
- *Modül 4: E-öğrenme kaynaklarının geliştirilmesinde akıllı teknolojiler;*

Modüle başlamadan önce katılımcılar aşağıdaki kavram ve beceriler hakkında temel bir anlayışa sahip olmalıdır:

- **E-öğrenme tasarım ilkeleri:** Katılımcılar, yetişkin öğrenme teorileri, öğretim tasarımı modelleri ve multimedya ilkeleri gibi e-öğrenme tasarım ilkeleri hakkında temel bilgilere sahip olmalıdır.
- **Eğitim teknolojisi araçları:** Katılımcılar, öğrenme yönetim sistemleri (LMS), yazarlık yazılımları ve multimedya oluşturma araçları gibi yaygın olarak kullanılan eğitim teknolojisi araçlarına aşina olmalıdır.
- **İşbirliği ve iletişim becerileri:** Katılımcılar, aktif dinleme, etkili sözlü ve yazılı iletişim ve bir ekip ortamında çalışma becerisi dahil olmak üzere güçlü işbirliği ve iletişim becerilerine sahip olmalıdır.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Problem çözüme ve karar verme becerileri:** Katılımcılar, hem bağımsız olarak hem de bir ekibin parçası olarak problem çözüme ve karar verme konusunda deneyim sahibi olmalıdır.
- **Zaman yönetimi ve organizasyon becerileri:** Katılımcılar zamanlarını etkin bir şekilde yönetebilmeli ve öncelikleri belirleme, son teslim tarihlerini karşılama ve aynı anda birden fazla görevi dengeleme dahil olmak üzere işlerini verimli bir şekilde organize edebilmelidir.
- **Temel proje yönetimi becerileri:** Katılımcılar, proje planlama, kapsam, zaman çizelgeleri ve risk yönetimi gibi proje yönetimi kavramları hakkında temel bir anlayışa sahip olmalıdır.

8. Modülün içeriği

- **A. Kısa özet**

Giriş:

E-öğrenme alanında, etkili liderlik ve ekip yönetimi, başarılı çevrimiçi kursların tasarlanması ve uygulanması için çok önemlidir. Bu modül, e-öğrenme tasarımında ekipleri yönetmek ve yönlendirmek için temel ilke ve stratejilere genel bir bakış sağlayacaktır.

Açık iletişimin, hedef ve beklentilerin belirlenmesinin, işbirliğine dayalı bir ortamın teşvik edilmesinin ve sürekli iyileştirmenin önemini tartışacağız. Ayrıca, etkin ekip işbirliğini kolaylaştırmada ve e-öğrenme projelerinin zamanında teslim edilmesini sağlamada proje yönetimi araçlarının ve tekniklerinin rolünü keşfedeceğiz.

Ünite 1: Lider. Yıllar boyunca liderlik türleri ve stilleri

- **Liderin rolü nedir? Mevcut liderlik tipleri nelerdir ve bunları destekleyen teoriler nelerdir?** Liderin kim olduğu, işlevlerinin neler olduğu, hangi teorilerin ve bağlantılı stillerin var olduğu ile ilgili açıklamalarla başlayacağız.

Ünite 2 Okul liderlerinin özellikleri

- **Güçlü liderliğin önemi:** Yüksek kaliteli e-öğrenme kurslarının geliştirilmesine rehberlik etmek için etkili liderlik şarttır. Güçlü bir lider ekip üyelerini motive edebilir, net hedefler belirleyebilir ve herkesin projenin hedeflerine odaklanmasını sağlayabilir.

Ünite 3 Eğitimde yenilikleri sağlamak için etkili liderlerin özellikleri ve liderlik stilleri

- **Eğitimde yenilikleri sağlamak için etkili liderlerin özellikleri ve liderlik stilleri:** Başarılı e-öğrenme liderleri mükemmel iletişim becerilerine sahiptir, görevleri etkili bir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

şekilde devredebilir ve olumlu bir çalışma ortamını teşvik edebilir. Ayrıca, hedef kitlelerinin öğrenme ihtiyaçları ve e-öğrenme teknolojisindeki en son trendler hakkında derin bir anlayışa sahiptirler.

- **Net beklentiler belirlemek:** Bir liderin en önemli sorumluluklarından biri ekip üyeleri için net beklentiler belirlemektir. Bu, rollerin ve sorumlulukların tanımlanmasını, son tarihin belirlenmesini ve performans ölçütlerinin ana hatlarının çizilmesini içerir.

Ünite 4 Yüksek performanslı ekipler oluşturma ve yönetme

- **Doğru ekip üyelerinin seçilmesi:** Yüksek performanslı bir e-öğrenme tasarım ekibi oluşturmak için, farklı beceri setlerine ve deneyime sahip bireyleri seçmek çok önemlidir. Bunlar arasında konu uzmanları, öğretim tasarımcıları, grafik tasarımcıları ve multimedya geliştiricileri yer alabilir.
- **İşbirliğini teşvik etmek:** Düzenli toplantılar planlayarak, proje yönetim araçlarını kullanarak ve şeffaflık ve güven kültürünü teşvik ederek ekip üyeleri arasında açık iletişimi ve işbirliğini teşvik edin.
- **Çatışmaları çözme:** Her ekip ortamında çatışmalar kaçınılmazdır. Etkili liderler, tarafsız bir duruş sergileyerek ve ilgili tüm tarafların yararına olacak çözümler bulmaya odaklanarak çatışmaları derhal ele almaya ve çözmeye hazır olmalıdır.

Ünite 5 Eğitimde yenilikleri sağlamak için proje yönetimi araçları ve teknikleri

- **Doğru araçları seçmek:** E-öğrenme ekiplerinin düzenli ve doğru yolda kalmalarına yardımcı olacak çok sayıda proje yönetim aracı mevcuttur. Bazı popüler seçenekler arasında Asana, Trello ve Basecamp yer alır.
- **Kilometre taşları ve son tarihler belirleme:** Net kilometre taşları ve son tarihler belirlemek, projeyi programa uygun tutmak için çok önemlidir. Büyük görevleri daha küçük, daha yönetilebilir bileşenlere ayırmak için bu kilometre taşlarını kullanın.
- **İlerlemenin izlenmesi:** Ekip üyelerinin ilerlemesini düzenli olarak izleyin ve projenin yolunda gitmesini sağlamak için planları gerektiği gibi ayarlayın. Görevlerin tamamlanmasını takip etmek, darboğazları belirlemek ve güncellemeleri paydaşlara iletme için proje yönetimi araçlarını kullanın.

Beklenen etki:

Etkili liderlik ve ekip yönetimi, e-öğrenme kurslarının başarılı bir şekilde tasarlanması ve uygulanması için kritik öneme sahiptir. E-öğrenme uzmanları, açık iletişimin, hedef ve beklentilerin belirlenmesinin, işbirlikçi bir ortamın teşvik edilmesinin ve sürekli gelişimin önemini anlayarak, ilgi çekici ve etkili çevrimiçi kurslar sunan yüksek performanslı ekipler oluşturabilirler.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

B. Modülün tematik içeriği

a) dersler

- Ünite 1: Lider. Yıllar boyunca liderlik türleri ve stilleri: **(1) saat**
- Ünite 2 Okul liderlerinin özellikleri: **(1) saat**
- Ünite 3 Eğitimde yenilikleri sağlamak için etkili liderlerin özellikleri ve liderlik stilleri: **(2) saat**
- Ünite 4 Yüksek performanslı ekipler oluşturma ve yönetme: **(1) saat**
- Ünite 5 Eğitim yeniliklerini sağlamak için proje yönetimi araçları ve teknikleri: **(3) saat**

b) pratik faaliyetler

- Ünite 2 Okul liderlerinin özellikleri: **(1) saat**
- Ünite 3 Eğitimde yenilikleri sağlamak için etkili liderlerin özellikleri ve liderlik stilleri: **(2) saat**
- Ünite 4 Yüksek performanslı ekipler oluşturma ve yönetme: **(1) saat**
- Ünite 5 Eğitim yeniliklerini sağlamak için proje yönetimi araçları ve teknikleri: **(4) saat**

C. Modülün teslimi için gerekli ekipman

Modülü sunmak için aşağıdaki ekipmanlara ihtiyacımız olacak:

- **Bilgisayar ve projektör:** Atölye çalışması veya seminer sırasında slayt, resim ve videoların sunulması için sunum yazılımı (ör. PowerPoint, Keynote) olan bir bilgisayar ve bir projektör gerekecektir.
- **Flipchart ve keçeli kalemler:** Bir flipchart ve keçeli kalemler, oturum sırasında önemli noktaları yakalamak, tartışmaları özetlemek ve görsel yardımcıları oluşturmak için kullanılabilir.
- **El notları ve materyaller:** Katılımcıların atölye çalışması veya seminer sırasında takip edebilmeleri ve not alabilmeleri için basılı çalışma kağıtları, çalışma sayfaları ve diğer materyallere ihtiyaç duyulacaktır.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **İnternet bağlantısı:** Oturum sırasında makaleler, videolar ve web siteleri gibi çevrimiçi kaynaklara erişmek için sabit bir internet bağlantısı gerekecektir.
- **Video konferans yazılımı:** Atölye veya seminer uzaktan veriliyorsa, katılımcılar arasında canlı etkileşimi ve işbirliğini kolaylaştırmak için Zoom veya Microsoft Teams gibi video konferans yazılımlarına ihtiyacınız olacaktır.

9. Referanslar (ana kaynakça)

E-öğrenme tasarımında liderlik ve ekip yönetimini araştırırken faydalı bulabileceğiniz bazı referanslar aşağıda verilmiştir:

- *"E-Öğrenimde Liderlik: Çevrimiçi Öğrenme Programlarına Liderlik Etme ve Yönetme Rehberi" John Seeley Brown ve Marcia Conner*
- Bu kitap, e-öğrenme programlarına liderlik etmenin zorlukları ve fırsatları hakkında içgörü sağlamak ve etkili liderlik stratejileri geliştirmek için pratik tavsiyeler sunmaktadır.
- *"E-Öğrenme Bilimi: Kârları Artıran Daha Akıllı Eğitim Programları Nasıl Oluşturulur?" Craig Weiss*
- Bu kitap e-öğrenme tasarımının arkasındaki bilime odaklanırken, başarılı çevrimiçi eğitim programları oluşturmada liderlik ve ekip yönetiminin önemine de değiniyor.
- *"Eğitmenler için Proje Yönetimi: Eğitim Programları Nasıl Planlanır, Yürütülür ve Değerlendirilir?" Allen Interactions*
- Bu kaynak, e-öğrenme tasarım ekiplerini yönetmek ve yönlendirmek için ipuçları da dahil olmak üzere eğitmenler için proje yönetimi teknikleri hakkında rehberlik sağlar.
- *"Başarılı E-Öğrenim Ekipleri Kurmak: İşbirliği, İletişim ve Liderlik" yazan Will Thalheimer*
- Bu makale, başarılı e-öğrenme ekipleri oluşturmada işbirliği, iletişim ve liderliğin önemini tartışmakta ve bu becerileri geliştirmek için pratik ipuçları sunmaktadır.
- *"E-Öğrenim Liderliği: İlgi Çekici Öğrenme Deneyimleri Yaratmak için Başkalarına Nasıl İlham Verilir?" Catherine Lombardozzi*

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- Bu blog yazısı, e-öğrenme ekiplerine ilgi çekici öğrenme deneyimleri yaratmaları için ilham vermede liderliğin rolünü vurgulamakta ve etkili liderlik uygulamaları için öneriler sunmaktadır.
- *Cathy Patterson'dan "L&D için Proje Yönetimi Sanatı ve Bilimi"*
- Bu makale, e-öğrenme tasarım ekiplerine liderlik etmek ve yönetmek için ipuçları da dahil olmak üzere, öğrenme ve gelişim (L&D) profesyonelleri için proje yönetimi sanatını ve bilimini araştırmaktadır.
- *"Sanal Ekiplere Liderlik Etmek: Uzaktan Çalışmadan Çıkarılan Dersler", Jennifer Bridges*
- Bu kaynak genel olarak sanal ekiplere liderlik etmeye odaklanırken, uzaktan e-öğrenme tasarım ekiplerine liderlik etmenin zorlukları ve fırsatları hakkında değerli bilgiler sunmaktadır.
- *"Çevik Fil: Lynda Gratton ve Nandini Mital tarafından yazılan "Evrimselen Ekipler, Organizasyonlar ve Liderlik Tarzları"*
- Bu kitap, değişen ihtiyaçlara ve teknolojilere uyum sağlamak isteyen e-öğrenme tasarım ekipleri için yararlı olabilecek çevik liderlik kavramını ve bunun gelişen ekip ve organizasyonlardaki uygulamasını araştırmaktadır.
- *"E-Öğrenim Koçu: Başarılı Öğrenme ve Gelişim için Bir Plan" Elaine Taylor-Hochman*
- Bu kitap, e-öğrenme koçlarına ve yöneticilerine, etkili çevrimiçi öğrenme programları tasarlama ve sunma konusunda başarıya ulaşmaları için ekiplerini nasıl destekleyecekleri ve yönlendirecekleri konusunda rehberlik etmektedir.
- *"E-Öğrenim El Kitabı: Çevrimiçi Eğitim Programlarını Planlamak, Oluşturmak ve Yönetmek için Kapsamlı Bir Kılavuz" Michael Allen ve Rick O'Shea*
- Bu kitap, e-öğrenme tasarımının tüm sürecini kapsarken, başarılı e-öğrenme projelerine liderlik etmek için pratik tavsiyeler sağlayan ekip yönetimi ve liderlik bölümlerini de içerir.

10. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Planlı öğrenme faaliyetleri, öğretmenlerin e-öğrenme tasarımı bağlamında liderlik ve ekip yönetimi becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Aşağıda bir mesleki gelişim programına dahil edilebilecek bazı öğrenme faaliyetleri örnekleri verilmiştir:

- **Atölye çalışmaları ve seminerler:** Etkili iletişim, hedef belirleme, çatışma çözümü ve yetkilendirme gibi konularda atölye çalışmaları ve seminerler sunun. Bu oturumlar,

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

öğretmenlere e-öğrenme tasarım ekiplerini yönetmek ve yönlendirmek için pratik ipuçları ve stratejiler sağlayabilir.

- **Akran koçluğu ve mentorluk:** Deneyimli öğretmenlerin e-öğrenme tasarım liderliği ve ekip yönetiminde yeni olanlara rehberlik ve destek sağladığı öğretmenler arasında akran koçluğu ve mentorluk ilişkilerinin kolaylaştırılması.
- **Yansıtıcı uygulama:** Öğretmenleri günlük tutma, öz değerlendirme veya bir mesleki gelişim koçuyla bire bir istişareler yoluyla kendi liderlik ve ekip yönetimi uygulamaları üzerinde düşünmeye teşvik edin. Bu yansıtma, öğretmenlerin gelişim alanlarını belirlemelerine ve büyüme için kişiselleştirilmiş eylem planları geliştirmelerine yardımcı olabilir.
- **Eylem araştırma projeleri:** Belirli liderlik ve ekip yönetimi stratejilerinin e-öğrenme tasarım çıktıları üzerindeki etkisini araştıran eylem araştırması projeleri yürütme konusunda öğretmenleri destekleyin. Bu uygulamalı yaklaşım, öğretmenlere farklı yaklaşımların etkililiğine ilişkin değerli bilgiler sağlayabilir ve zaman içinde uygulamalarını geliştirmelerine yardımcı olabilir.
- **Çevrimiçi öğrenme modülleri:** E-öğrenme tasarımında liderlik ve ekip yönetimi becerilerini geliştirmek için ek kaynaklar ve araçlar sunan çevrimiçi öğrenme modüllerine veya web seminerlerine erişim sağlayın.

Bu öğrenme faaliyetlerini bir mesleki gelişim programına dahil ederek öğretmenler, e-öğrenme tasarım ekiplerini etkili bir şekilde yönetmek ve yönlendirmek için ihtiyaç duydukları bilgi ve becerileri geliştirebilir, sonuçta e-öğrenme kurslarının kalitesini artırabilir ve öğrencilerinin başarısını destekleyebilirler.

11. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

Öğretmenler için e-öğrenme tasarımında liderlik ve ekip yönetiminin değerlendirilmesi, ekibin performansının, iletişiminin ve karar alma süreçlerinin çeşitli yönlerinin değerlendirilmesini içerir.

Bu modülü değerlendirmek için özellikle öğretmenlere yönelik bazı yöntem ve kriterler aşağıda verilmiştir:

Yöntemler:

- **Akran gözlemi:** İşbirliği, iletişim ve karar alma süreçlerini değerlendirmek için planlama ve tasarım oturumları sırasında öğretmen ekiplerini gözlemleyin.
- **Odak grupları:** Liderlik ve ekip yönetimine ilişkin deneyimlerini ve algılarını tartışmak üzere öğretmen ekipleriyle odak grupları oluşturun. Sorular iletişim, hedef belirleme, çatışma çözümü ve ekibin performansından genel memnuniyet konularına odaklanabilir.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- **Öğrenci odak grubu geri bildirim:** Öğretmen ekipleri tarafından tasarlanan e-öğrenme kursları hakkında öğrenci geri bildirimlerini toplayın. Bu geri bildirim, kursların tasarımı ve sunumunun yanı sıra ekibin genel performansında iyileştirmeye açık alanların belirlenmesine yardımcı olabilir.

Kriterler:

- **Açık iletişim:** Ekip liderinin proje hedeflerini, beklentilerini ve ilerleme güncellemelerini ekip üyelerine etkili bir şekilde iletip iletmediğini değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin fikirlerini ve endişelerini birbirleriyle ve liderle paylaşırken kendilerini rahat hissedip hissetmediklerini değerlendirin.
- **Hedef belirleme:** Ekip liderinin proje için net, ölçülebilir hedefler belirleyip belirlemediğini ve bunları ekip üyelerine iletip iletmediğini değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin bu hedeflere ulaşmadaki bireysel rollerini ve sorumluluklarını anlayıp anlamadıklarını değerlendirin.
- **İşbirliği:** Ekip liderinin, ekip üyelerini fikirlerini, bilgilerini ve kaynaklarını paylaşmaya teşvik ederek işbirliğine dayalı bir ortamı destekleyip desteklemediğini değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin projeye katkılarından dolayı kendilerine değer verildiğini ve takdir edildiklerini hissedip hissetmediklerini değerlendirin.
- **Çatışma çözümü:** Ekip liderinin ekip içindeki çatışmaları nasıl ele aldığını ve bunların hızlı ve adil bir şekilde çözülmesini nasıl sağladığını değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin misilleme korkusu olmadan görüşlerini ve endişelerini ifade etmekte kendilerini rahat hissedip hissetmediklerini değerlendirin.
- **Delegasyon:** Ekip liderinin görevleri ekip üyelerinin güçlü yönlerine ve uygunluklarına göre etkili bir şekilde delege edip etmediğini değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin karar verme ve görevlerini sahiplenme konusunda kendilerini yetkili hissedip hissetmediklerini değerlendirin.
- **Zaman yönetimi:** Ekip liderinin proje zaman çizelgesini etkin bir şekilde yönetip yönetmediğini, görevlerin zamanında ve bütçe dahilinde tamamlanmasını sağlayıp sağlamadığını değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin son teslim tarihlerini anlayıp anlamadıklarını ve işlerini buna göre önceliklendirip önceliklendirmediklerini değerlendirin.
- **Sürekli iyileştirme:** Ekip liderinin ekip içinde sürekli iyileştirme kültürünü teşvik edip etmediğini, geri bildirim isteyip istemediğini ve bunları gelecekteki projelere dahil edip etmediğini değerlendirin. Ayrıca, ekip üyelerinin öğrenme ve profesyonel olarak büyüme konusunda motive olup olmadıklarını değerlendirin.
- **Öğrenci katılımı:** Öğretmen ekipleri tarafından tasarlanan e-öğrenme kurslarının öğrencilerin ilgisini çekip çekmediğini ve öğrenmelerini kolaylaştırıp kolaylaştırmadığını değerlendirin. Bu kriter, ekibin liderlik ve yönetim

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

uygulamalarının nihai ürünün kalitesi üzerindeki etkisini değerlendirmek için özellikle önemlidir.

Bu yöntem ve kriterleri kullanarak, öğretmenler için e-öğrenme tasarımının liderliği ve ekip yönetimi hakkında kapsamlı bir anlayış kazanabilir, iyileştirme alanlarını belirleyebilir ve başarıları kutlayabilirsiniz.

12. Diller

İngilizce, Bulgarca, İspanyolca, Portekizce, Türkçe

13. Staj/ uygulama

Öğretmenler için e-öğrenme tasarımında stajlar veya uygulamalar, liderlik ve ekip yönetimi ilkelerini gerçek dünya projelerine uygulama konusunda değerli uygulamalı deneyim sağlar.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

MODÜL



Ortağın adı:

Bragança Politeknik Enstitüsü (IPB)

AÇIKLAMA

1. Modülün başlığı:

Modül 7: Yeni (öz) değerlendirme fırsatları.

2. Modülün süresi

1 yarıyıl (18 temas saati ve 54 toplam çalışma saati)

3. AKTS kredileri / ECVET kredileri

2 kredi / 1 kredi

4. Yazarlar

Vitor Gonçalves

Elza Mesquita

Paula Vaz

Ilda Rabei

roKurs için öğrenme çıktıları - edinilen bilgi, beceri, yetkinlikler (hedefler)

Bu disiplindeki eğitimi başarıyla tamamlamış olanlar:

- Bunu bilecek:
 - ✓ Değerlendirme ve öz değerlendirme fırsatları arasındaki farkı anlamak.
 - ✓ Ana (öz) değerlendirme türlerini ve dijital araçları tanımlamak.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

- ✓ Yansıtıcı uygulama ve kendi kendini izleme becerilerini teşvik etmek.
- ✓ Kendi kendine öğrenmeyi geliştirin.
- ✓ Öğrencinin öğrenme ilerlemesini kendi kendine raporlaması yoluyla akademik dürüstlüğü teşvik etmek.
- ✓ Öğrenci motivasyonunu artırın.
- ✓ Öğrencilerin bir dizi kişisel ve aktarılabılır beceri geliştirmelerine yardımcı olmak.
-
-
- Yapabilecekler:
 - ✓ Öğrencileri değerlendirmek için uygun (öz)-değerlendirme yöntemini seçin.
 - ✓ Değerlendirme fırsatları yaratmak için uygun dijital araçları kullanın.
 - ✓ Öğrencileri materyalle daha derinlemesine ilgilenmeleri için motive edin ve öz değerlendirme stratejilerini dahil edin.
 - ✓ Daha fazla içerik öğrenmek için bilgi ve önkoşullara sahip olun.
 -
- Yetkin olacaktır:
 - ✓ Öğrenme metodolojilerinin türüne göre öğrencileri değerlendirmek veya (kendi kendine) değerlendirmek ve öğrencilerinin yörüngesini daha iyi değerlendiren daha kaliteli e-Öğrenim kurslarına katkıda bulunmak.
-

5. Öğretim Yöntemleri

Dersler ve sunumlar, yeni bilgileri entegre etmek veya içerik sırasını anlamak için kavram sunumuna yönelik olarak kullanılacaktır. Yeni kavramları ve/veya daha derin bilgileri tanıtmak için yüz yüze veya uzaktan konu tartışması. (Öz) değerlendirme stratejilerini uygulamak için her bir araç için uygulama oturumları. Bazı işbirlikçi araçlarla çalışma grubu.

6. Diğer (eşzamanlı) kurslar için önkoşullar (önceki eğitimlerden edinilen bilgi ve beceriler) ve gereklilikler

- E-öğrenme tasarım ilkelerinin temel olarak anlaşılması ve önceki modüllerden elde edilen bilgiler anlayışı geliştirecektir.
- Başta tanısal değerlendirme, biçimlendirici değerlendirme, özetleyici değerlendirme ve öz değerlendirme olmak üzere ana değerlendirme türlerine aşinalık.

7. Modülün içeriği

A. Kısa Özet

Esas olarak, öğrencileri anlamlı şekillerde değerlendirmek, kendi öğrenmelerinin temsilcileri haline geldikçe büyümeleri için onları motive etmeye ve güçlendirmeye yardımcı olabilir. Bu bağlamda, öğretmenler yansıtıcı uygulama ve öz izleme becerilerini teşvik etmek, öz-yönelimli öğrenmeyi sağlamak, öğrencilerin öğrenme ilerlemesini kendi kendilerine rapor

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

etmeleri yoluyla akademik bütünlüğü teşvik etmek ve öğrenci motivasyonunu artırmak için farklı türde değerlendirme ve öz-değerlendirme araçları kullanılmalıdır.

B. Modülün tematik içeriği

a) Dersler (6 saat)

Bu modül aşağıdaki tematik içeriği içeren 3 üniteden oluşmaktadır:

- 1- Değerlendirme kavramları ve türleri - (2) saat -
- 2- (Öz)-Değerlendirme araçları - (2) saat
- 3- (Öz)-değerlendirme için aktif öğrenme anlarının oluşturulması - (2) saat

b) Pratik faaliyetler (12 saat)

Bu modül, aşağıdaki odaklı faaliyetleri içeren 4 üniteden oluşmaktadır:

1. Uygulamalar veya eğitim amaçlı web uygulamaları: (2) saat

- video sunumları oluşturma (ScreenPal veya benzeri)
- bir videoyu etkileşimli içeriğe dönüştürme (edpuzzle veya benzeri)

2. Uygulamalar veya eğitim amaçlı web uygulamaları: (4) saat

- Anketlere dayalı değerlendirme etkinlikleri oluşturma (Ms Forms veya Google Forms veya benzeri)
- Oyunlara veya oyunlaştırmaya dayalı değerlendirme etkinlikleri oluşturma (Kahoot, Socrative, Quizlet, Quizizz, Nearpod, Genially veya benzeri)

3. Uygulamalar veya eğitim amaçlı web uygulamaları: (4) saat

- interaktif hikayelerin birlikte oluşturulması (Bookcreator, StoryJumper veya benzeri)
- Çevrimiçi işbirlikçi panoların birlikte oluşturulması (Padlet, Lino, Wakelet veya benzeri)
- Çevrimiçi platformlar (Miro, Mural veya benzeri) aracılığıyla birlikte oluşturma ve işbirliği

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

4. Web platformları için: (2) saat

- E/öğrenme platformları (Ms Teams, Google Classroom, Moodle veya benzeri) ile değerlendirme fırsatları yaratma
- MOOC platformları (Udemy, Coursera ve benzeri) ile değerlendirme fırsatları yaratmak

W. Modülün teslimi için gerekli ekipman

Modülü sunmak için aşağıdaki ekipmanlara ihtiyacımız olacak:

- Bilgisayar ve projektör: Atölye çalışması veya seminer sırasında slayt, resim ve videoların sunulması için sunum yazılımı (örneğin PowerPoint, Keynote) olan bir bilgisayar ve bir projektör gerekecektir.
- Beyaz tahta ve keçeli kalemler: Beyaz tahta ve keçeli kalemler, grup tartışmaları ve etkinlikleri sırasında beyin fırtınası yapmak, not almak ve kavramları görselleştirmek için faydalı olacaktır.
- Flipchart ve keçeli kalemler: Bir flipchart ve keçeli kalemler, oturum sırasında önemli noktaları yakalamak, tartışmaları özetlemek ve görsel yardımcıları oluşturmak için kullanılabilir.
- El notları ve materyaller: Katılımcıların atölye çalışması veya seminer sırasında takip edebilmeleri ve not alabilmeleri için basılı çalışma kağıtları, çalışma sayfaları ve diğer materyallere ihtiyaç duyulacaktır.
- İnternet bağlantısı: Oturum sırasında makaleler, videolar ve web siteleri gibi çevrimiçi araçlara, uygulamalara ve kaynaklara erişmek için sabit bir internet bağlantısı gerekecektir.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

• Görsel-işitsel ekipman: Odanın büyüklüğüne ve katılımcı sayısına bağlı olarak, oturum sırasında net iletişim sağlamak için mikrofonlar, hoparlörler ve kulaklıklar gibi ek görsel-işitsel ekipmana ihtiyacınız olabilir.

• Video konferans yazılımı: Atölye veya seminer uzaktan veriliyorsa, katılımcılar arasında canlı etkileşimi ve işbirliğini kolaylaştırmak için Zoom veya Microsoft Teams gibi video konferans yazılımlarına ihtiyacınız olacaktır.

8. Referanslar (ana kaynakça)

1. Good, J. (2021). Özel ihtiyaçları olan öğrencilere daha iyi hizmet vermek: Dijital teknoloji nasıl yardımcı olabilir? OECD Dijital Eğitim Görünümü 2021 içinde: Yapay Zeka, Blockchain ve Robotlarla Sınırları Zorlamak (s.123-142). OECD Yayıncılık.<https://doi.org/10.1787/40fa80d3-en>
2. D'Mello, S. K. (2021). Dijital öğrenme teknolojilerine öğrenci katılımının artırılması. OECD Dijital Eğitim Görünümü 2021 içinde: Yapay Zeka, Blockchain ve Robotlarla Sınırları Zorlamak (s.79-104). OECD Yayıncılık.<https://doi.org/10.1787/8a451974-en>
3. Ferrarini, R., Saheb, D., & Torres, P. (2019). Aktif metodolojiler ve dijital teknolojiler: yaklaşımlar ve ayrımlar. Education in Question Journal, 57(52), 1-30.
4. Filatro, A., & Cavalcanti, CC (2018). Yüz yüze, uzaktan ve kurumsal eğitimde yenilikçi metodolojiler. Saraiva Educação.
5. Gonçalves, V. (2020). COVIDados, öğretme-öğrenme sürecini BİT ile yeniliyor ve yeniden keşfediyor. Pedagogy in Action, 13(1), 43-53.
6. Google. (2024). Eğitim için Google Workspace. Şu adresten erişilebilir: <https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/overview/>
7. Moya, E. C. (2017). Aktif metodolojilerin kullanımı: Öğrencilerin görüşü. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237, 672-677.
8. Microsoft. (2024). Microsoft Teams ile işin geleceğine hazırlanın. Şu adresten erişilebilir: <https://www.microsoft.com/pt-pt/microsoft-teams/group-chat-software/>
9. Rajabpour, A. (2021). Öğretmenlerin Kahoot'un Avantaj ve Dezavantajlarına İlişkin Algıları! İngiliz Dilbilim Araştırmaları, 10(4). Şu adresten erişilebilir: <https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49>
10. Silva, L., Loureiro, A.C., Magoni, F. & Gonçalves, V. (2022). Öğrenmede aktif metodolojiler ve dijital teknolojiler: sistematik bir literatür taraması, 17. İbery Bilgi Sistemleri ve Teknolojileri Konferansı, CISTI 2022. s. 1-5. ISBN 978-989333436-2
11. Valente, JA, Almeida, MEB, & Geraldini, AFS (2017). Aktif metodolojiler: farklı eğitim seviyelerinde kavramlardan uygulamalara. Rev. Diálogo Educ., 17(52), 455-478.
12. Yot-Dominguez, C., & Marcelo, C. (2017). Üniversite öğrencilerinin dijital teknolojileri kullanarak öz-düzenlemeli öğrenmeleri. Higher Education, 14(38), 1-18. DOI 10.1186/s41239-017-0076-8

9. Planlanmış öğrenme faaliyetleri

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Tartışma etkinlikleri, çeşitli (öz) değerlendirme türleri oluşturmak için görevler ve ekip çalışması.

10. Değerlendirme yöntemleri ve kriterleri

(Öz)-değerlendirme stratejilerinin temel kavramlarını edindikten sonra, (öz)-değerlendirme materyallerini uygulamak için her bir araç için uygulama oturumları teşvik edilecektir.

11. Dil

İngilizce, İspanyolca, Portekizce, Bulgarca, Türkçe

12. Staj/ uygulama

(Öz)-değerlendirme fırsatlarındaki stajlar veya uygulamalar, (öz)-değerlendirme materyalleri oluşturmak için araçların kullanımında değerli uygulamalı deneyim sağlar.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüş ve düşüncelerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.