

# E-DigiLit

## Enhancing Digital Literacy of University Students (E-DigiLit)

2019-1-TR01-KA203-076155

### Öğretim Programı



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Giriş

Son yıllarda, dijital bilgi ve iletişim teknolojilerinin günlük yaşamın tüm boyutlarında yaygınlaşması ve artarak çoğalmasına paralel olarak, bilim insanları, politika yapıcılar ve diğer uzmanlar tarafından, farkındalığın artırılması ve mevcut sosyo-teknik ortamda başarılı bir şekilde hareket edilmesi için bireylerin sahip olması gereken bilgi birikimini ortaya koymak amacıyla bir dizi terim türetilmiştir.

Dijital okuryazarlık/yeterlilik, aynı zamanda, Avrupa Birliği Konseyi<sup>1</sup> tarafından tanımlanan kişisel refah ve gelişim, istihdam edilebilirlik, toplumsal kapsayıcılık ve aktif vatandaşlık için herkesin ihtiyaç duyduğu bilgi, beceri ve tutumları içeren ve yaşam boyu öğrenme için gereksinim duyulan sekiz yeterlilikten biridir.

Vatandaşların dijital yeterliliğini geliştirmek için bir araç olarak, DigComp<sup>2</sup> olarak da bilinen ve beş dijital yeterlilik alanını tanımlayan Avrupa Dijital Yeterlilik Çerçevesi hazırlanmıştır. Bu dijital yeterlilik alanları şunlardır: Bilgi ve veri okuryazarlığı, İletişim ve işbirliği, Dijital içerik oluşturma, güvenlik ve problem çözme

Üniversite öğrencilerinin dijital çağda hayatta kalma becerilerini geliştiren dijital okuryazarlık gereksinimlerini karşılamak üzere 2019 yılında E-DigiLit: Üniversite Öğrencilerinin Dijital Okuryazarlık Düzeylerinin Geliştirilmesi Projesi başlamıştır. Bu proje kapsamında Avrupa Komisyonu'ndan finansman sağlanmıştır. Erasmus+ KA203 KA2- Yenilik ve iyi uygulamaların değişimi için işbirliği; KA203- Yükseköğretim için Stratejik Ortaklıklar kapsamında gerçekleştirilen 2019-1-TR01-KA203-076155 numaralı projenin amaçları şunlardır:

- Dijital okuryazarlık becerilerini geliştirecek bir e-öğrenme ortamı geliştirmek,
- Üniversite öğrencilerinin dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmek,
- Üniversitelerin dijital okuryazarlık konusunda kapasitelerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve
- Dijital okuryazarlıkla ilgili kaynaklara erişimi kolaylaştırmak.

Proje koordinatörü Dokuz Eylül Üniversitesi'dir (Türkiye). Proje ortakları ise; Fundacion Universitaria San Antonio (İspanya), Coventry Üniversitesi (Birleşik Krallık) ve Zagreb Üniversitesi Organizasyon ve Bilişim Fakültesi (Hırvatistan) ve APEC (Türkiye)'dir. Proje konsorsiyumu tarafından dijital okuryazarlık üzerine yeni bir seçmeli ders ve derste kullanılmak üzere tüm destekleyici öğretim/öğrenme materyallerinin (ders planları, sunumlar ve videolar) geliştirilmesi amaçlanmış ve oyunlaştırma öğeleri içeren proje öğrenme yöntemi sistemine entegre edilmesi planlanmıştır.

Projenin hedeflenen çıktılarında biri dijital okuryazarlık (müfredat) öğretim programıdır. Bu çerçevede üniversitelerde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin ve öğretim elemanlarının öğretmenlik uygulamalarına yönelik Dijital okuryazarlık öğretim programı hazırlanmıştır. Bu öğretim programının amacı, öğretim elemanlarının derslerini ve video, ders planı vb. eğitim materyallerini hazırlamalarına yardımcı olmak, üniversite öğrencilerinin dijital okuryazarlık konusunda farkındalıklarını sağlamak, dijital okuryazarlığın önemini vurgulamak ve ayrıca

<sup>1</sup> The Council of the European Union. (2018). Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance.). ST/9009/2018/INIT, OJ C 189, 4.6.2018, p. 1–13.

<sup>2</sup> Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517

dijital okuryazarlık dersinin nasıl yürütüleceği ve eğitim materyalleri ve araçlarının nasıl geliştirileceğini göstermektedir.

Öğretim programı geliştirmeden önce tüm proje ortakları üniversite öğrencilerinin dijital okuryazarlık düzeylerinin farklı boyutları ile ilgili ihtiyaç analizi araştırması yapmışlar. Anket yardımıyla veriler toplanmış ve analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda öğrencilerin 5 farklı boyutta Dijital okuryazarlık düzeylerinin geliştirmesine karar verilmiş ve bu amaca yönelik öğrenme kazanımlar oluşturulmuştur. Öğrenme kazanımlarına yönelik proje ortakları toplantılar yapmış ve öğretim programına son hali verilmiştir. Öğretim programı geliştirme için kullanılan ihtiyaç analizi sonuçlarına proje web sitesinden ulaşılabilir.

Geliştirilen öğretim programının üniteleri aşağıdaki gibidir:

1. Bilgi, Veri ve İş Süreçlerini Yönetme: Bu ünite arama motorlarını, çevrimiçi depoları ve derlenmiş koleksiyonları kullanma; dijital medya ortamında güvenilir olmayan bilgileri tespit etme; dijital ve çevrimiçi araçları kullanarak veri toplama ve bilgi kaynaklarını etik olarak kullanma (alıntılama, kaynak gösterme ve intihalden kaçınma) derslerini içermektedir.
2. Paylaşma, İletişim ve İş birliği: Bu ünite sektördeki kişilerle bağlantı kurmak ve profesyonel bir ağ oluşturmak için sosyal medyanın kullanımı, kurallar, iletişim stilleri (internet etiği), grup çalışması, ortak görevler ve proje yönetimi için uygun çevrimiçi araçları seçme derslerini içermektedir.
3. Dijital Medya ve İçerik Oluşturma: Bu ünite WordPress ile basit bir web sitesi oluşturma, çevrimiçi portföy oluşturma, animasyon oluşturma, görsel-işitsel içerik geliştirme, Wiki-düzenleme ile öğrenme, açık içerik oluşturma, içeriği yeniden kullanma ve (dijital) içeriği erişilebilir hâle getirme derslerini içermektedir.
4. Güvenlik ve Sağlık: Bu ünite dijital araçları kullanarak güçlü parolalar oluşturma ve üretme, çevrimiçi platformlarla etkileşimde bulunurken izlenmekten (dijital ayak izi) kaçınmak için çevrimiçi izleyicilerin (ör. tanımlama bilgileri) nasıl çalıştığını anlama, bilgileri çevrimiçi olarak güvenli bir şekilde paylaşmak için sanal özel ağ (VPN) kullanma, kendiniz veya başkaları hakkında çevrimiçi içerik yayınlamanın nasıl istenmeyen olumsuz sonuçlara yol açabileceğini anlama, çevrimiçi taciz veya tehdit ile karşılaştığınızda veya buna şahit olduğunuzda etkili ve güvenli olan yaklaşımı seçme ve ihtiyaç duyulan korumayı sağlamak için dijital teknolojilerde güncel kalmayı anlama derslerini içermektedir.
5. Problem Çözme: Bu ünite çevrimiçi öğrenme ortamında bir sorunla karşılaşıldığında problem çözme aşamalarının nasıl uygulanacağı, dijital yazılımla ilgili basit teknik sorunları kendi başına çözme, karmaşık bir teknik zorlukla karşı karşıya kalındığında doğru kaynaktan destek alma [BT Yardım Masası], gerçek hayatta karşılaşılan sorunları çözmek için çevrimiçi bir ortamda diğer insanlarla veya arkadaşlarla işbirliği yapma derslerini içermektedir.

Genel olarak öğrencilerin dijital okuryazarlık bilgi ve becerilerini geliştirmeye yönelik yaparak yaşayarak öğrenme, anlatım ve harmanlanmış öğrenme gibi genel öğretim strateji ve yöntemleri müfredatta benimsenmiştir. Ayrıca yeni yaklaşımlar arasında yer alan ters yüz öğrenme (flipped classroom) ve oyunlaştırmaya da yer verilmiştir. Ölçme ve değerlendirme yaklaşımı olarak quiz, açık uçlu sorular, çevrimiçi anket ve form, öz değerlendirme ve oyunlaştırma gibi çoklu değerlendirme yöntemleri vb kullanılmıştır. Dijital okuryazarlık program çıktıları aşağıdadır:

1. Çevrimiçi bilgileri arama, filtreleme ve sıralama,
2. İletişim kurmak ve iş birliği yapmak için dijital teknolojileri kullanma,

3. Dijital içerik oluřturma, birleřtirme ve yayınlama,

4. Kendinizi gvende tutmak ve gvenli dijital alıřma ortamları oluřturmak iin temel ilkeleri anlama,

5. Gnlk yařamda dijital teknolojilerle uęrařırken problem zc bir yaklařım benimseme, olarak belirlenmiřtir.

Geliřtirilen ęretim programının ařaęıda nite bazında detaylarıyla sunulmuřtur.

## Ünite

## 1. Bilgi, Veri ve İş Süreçlerini Yönetme

### Ders

1.1. Arama motorlarını, çevrimiçi depoları ve derlenmiş koleksiyonları kullanma

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Arama motorlarının özelliklerini açıklayabilir.
- Bilgi arama stratejisi belirleyebilir.
- Özelleştirilmiş arama motorlarının farkına varabilir.
- Dijital bilgi depolama araçlarını kullanabilir.

### Ders

1.2. Dijital medya ortamında güvenilir olmayan bilgileri tespit etme

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Güvenilir olmayan bilgilerin risklerini anlar (yanlış bilgilendirme, dezenformasyon ve bilgi sızdırma)
- Doğruluk denetleyicileri kullanır
- Bilginin kalitesini ve kaynaklarını değerlendirir.

### Ders

1.3. Dijital ve çevrimiçi araçları kullanarak veri toplama

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Çevrimiçi anketler, anket araçları ve diğer çoklu ortam araçları kullanarak veri toplama planı hazırlayabilir ve bunu uygulayabilir.

### Ders

1.4. Alıntı yapma, referans verme ve intihalden kaçınma

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Telif hakkını anlar.
- Farklı intihal türlerini açıklar.
- Kullanılan bilgi kaynaklarından alıntı yapmak ve referans vermek için farklı stiller uygular.

## Ünite

## 2. İletişim ve İş Birliği

### Ders

2.1. Sektördeki kişilerle bağlantı kurmak ve profesyonel bir ağ oluşturmak için sosyal medyadan faydalanma

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Web 1.0, web 2.0 ve sosyal medyanın karşılaştırmasını yapabilir,
- Sosyal medya araçlarının profesyonel hayattaki önemini kavrar,
- Profesyonel bir ağ oluştururken neler yapılması gerektiğini bilir.

### Ders

2.2. Kurallar ve iletişim stilleri (İnternet etiği)

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Çevrimiçi iletişim kurarken uygun ve saygılı dil kullanıp etkili mesajlar oluşturur,
- Dijital teknolojiyi sosyal ağ üzerinden iletişim kurmak için kullanır,
- 3. Bireysel ve kültürel farklılıklar ve özel gereksinim bağlamında iletişimdeki çeşitliliği anlar.

### Ders

2.3. Grup çalışması, ortak görevler ve proje yönetimi için uygun çevrimiçi araçları seçme

### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Dropbox hizmetini bir işbirliği aracı olarak yönetir. Dosya eklemeyi ve oluşturmayı öğrenir. Dosyaları Microsoft Office Online ve Dropbox Paper aracılığıyla çevrimiçi olarak başkalarıyla düzenler.
- Google Drive hizmetini bir işbirliği aracı olarak kullanır. Dosya eklemeyi ve oluşturmayı öğrenir. Dosyaları başkalarıyla birlikte çevrimiçi düzenler.
- Wiki'nin ne olduğunu ve ne için kullanıldığını bilir.

## Ünite

## 3. Dijital Medya ve İçerik Oluşturma

### Ders

### 3.1. WordPress ile basit bir web sitesi oluşturma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamladıktan sonra öğrenciler;

- Web ile ilişkili temel kavramları açıklayabilir,
- Web sitesi oluşturma'nın temel adımlarını açıklayabilir,
- Basit bir web sitesi oluşturabilir.

### Ders

### 3.2. Çevrimiçi portföy oluşturma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamlayan öğrenciler;

- Çevrimiçi portföy planlayabilir.
- Çevrimiçi portföy tasarlayabilir.
- Çevrimiçi portföy oluşturabilir.

### Ders

### 3.3. Animasyon Oluşturma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamlayan öğrenciler;

- Animasyonu ve tarihini açıklayabilir
- Animasyonların farklı formlarını ayırt edebilir
- Bir dizi farklı yöntem ve araç kullanarak film şeridi geliştirebilir
- Animasyon için senaryo yazabilir
- Animasyon oluşturabilir.

### Ders

### 3.4. Görsel-İşitsel İçerik Geliştirme

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamladıktan sonra öğrenciler;

- Videoların eğitim içerisindeki yeri ve önemini tanımlayabilir
- Bir eğitim videosu için gerekli adımları planlayabilir
- Bir eğitim videosunu diğer videolardan ayırabilir
- Bir online video geliştirme aracını kullanabilir
- Online video geliştirme aracını kullanarak bir eğitsel video oluşturabilir

### Ders

### 3.5. Wiki ile Öğrenme

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamlayan öğrenciler Wikipedia'da;

- Yeni dijital içerik oluşturabilir.
- Var olan kaynakların içinde yeni dijital içerik yayınlayabilir.
- Mevcut kaynaklara yeni dijital içerik entegre edebilir.

Ders

3.6. Açık içerik Oluşturma ve İçeriği Yeniden Kullanma

Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamladıktan sonra öğrenciler;

- Lisanslama gereksinimlerini analiz edebilir.
- Telif hakkı yasasını uygulayabilir.
- İşe özel bir lisans seçebilir.

Ders

3.7. İçeriğin erişilebilirliğini sağlama

Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamladıktan sonra öğrenciler

- Farklı kullanıcıların dijital erişilebilirlik ihtiyaçlarını anlayabilir.
- Farklı kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılamak için dijital içeriği/medyayı erişilebilir hale getirebilir.
- Dijital içeriğin erişilebilirliğini değerlendirebilir



## Ünite

## 4. Güvenlik & Sağlık

### Ders

### 4.1. Dijital araçları kullanarak güçlü parolalar oluşturma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersin sonunda öğrenciler;

- Güçlü parola oluşturma önemini açıklayabilir.
- Güçlü parolalar oluşturabilir.
- Güçlü parola oluşturma araçlarının farkına varabilir.

### Ders

### 4.2. Çevrimiçi platformları kullanırken izlenmekten kaçınmak için yapılması gerekenleri anlama

#### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Dijital kimliğin ne olduğunu kavrayabilir
- Dijital kimliği oluşturan öğeleri açıklayabilir
- Dijital kimlikle ilgili riskleri fark edebilir
- Dijital kimlikle ilgili risklere karşı çözüm üretebilir.

### Ders

### 4.3. Bilgileri çevrimiçi olarak güvenli bir şekilde paylaşmak için Sanal Özel Ağ (Virtual Private Network ) kullanma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Bilgisayar ağlarının özelliklerini açıklayabilir.
- Halka açık internet ile iletişim riskini tanımlayabilir.
- VPN'yi ve nasıl çalıştığını açıklayabilir.
- VPN'in faydalarını listeleyebilir.
- Tercih edilen VPN seçeneklerini tanımlayabilir.

### Ders

### 4.4. Kendiniz veya başkaları hakkında çevrimiçi içerik yayınlamanın istenmeyen olumsuz sonuçlara nasıl yol açabileceğini anlama

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamlayan öğrenciler:

- Çevrimiçi mesajlaşmanın potansiyel risklerini kavrayabilir.
- Aşırı paylaşmanın tehlikelerini açıklayabilir.
- Bilgilerini nasıl koruyacağını açıklayabilir.

### Ders

### 4.5. Çevrimiçi taciz veya tehdit ile karşılaştığınızda veya buna şahit olduğunuzda etkili ve güvenli olan yaklaşımı seçmek

#### Öğrenme Çıktıları

Bu ders tamamlandığında öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Zorbalık ve tacizi ayırt eder.
- Çevrimiçi taciz veya yıldırma biçimlerini tanımlar.

- Tacizin akıl sađlıđına olası etkilerini açıklar.
- Zorbalık ve siber zorbalıđın ortak belirtilerini tanıır.
- Bir tür çevrimiçi taciz veya yıldırmaya tanık olunması veya maruz kalması durumunda gerekleřtirilecek eylemi tanımlar.

Ders

4.6. İhtiya duyulan korumayı sađlamak için dijital teknolojilerde güncel kalmayı anlama

Öđrenme Çıktıları

Bu ders tamamlandıđında öđrenciler řunları yapabilecektir:

- Gerekli korumayı sađlamak için dijital güncellemelerin önemini bilir
- Bazı yazılımların, bilgisayarın/cihazın uygun güncellemeye sahip olup olmadıđının belirlenmesine nasıl yardımcı olabileceđini açıklar

## Ünite

## 5. Problem çözme

### Ders

### 5.1. Problem çözme aşamaları (adımları)

#### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Problem çözme adımlarını açıklayabilir.
- Çevrimiçi öğrenme ortamlarında problem çözme evrelerini uygulayabilir.
- Online ortamlarda problem çözmenin önemini açıklayabilir

### Ders

### 5.2. Dijital yazılımlarla ilgili basit teknik sorunları kendi başına çözme yöntemleri

#### Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Cihazlarla ilgili basit sorunları çözebilir.
- Teknik bir sorunun ne zaman özel destek gerektirdiğini belirleyebilir.
- Problem çözmeye kendi başlarına bir şekilde ilk adımları atmak için aktif ve sorumlu bir tutum sergiler.
- Bir sorun ortaya çıktığında kullanım kılavuzlarını kullanabilir veya çevrimiçi yardım ve tavsiye bulabilir.
- Bir cihazın işlevsel sorunlarını tanımlayabilir.

### Ders

### 5.3. Karmaşık bir teknik zorlukla karşı karşıya kalındığında doğru kaynaktan destek alma

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamlayan öğrenciler;

- Teknik sorunları sınıflandırabilir.
- Teknik bir sorunu çözmek için bazı temel işlemleri uygulayabilir.
- BT yardım masası türlerini açıklayabilir.
- BT yardım masası ile iletişim kurmak için bir iletişim kanalı seçebilir.
- Teknik bir sorunu güvenli bir şekilde rapor edebilir.

### Ders

### 5.4. Çevrimiçi ortamda bazı problemleri çözmek için işbirlikli çalışma (Forumlar, Teamviewer, vb.)

#### Öğrenme Çıktıları

Bu dersi tamamladıktan sonra öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Ortak çalışmayla problem çözmeyi anlar
- Çevrimiçi ortamda karşılaştıkları sorunları çözmek için diğer insanlarla veya arkadaşlarla iş birliği yapar.
- İşbirliğine dayalı çevrimiçi araçları kullanır (Forumlar, Teamviewer, vb.).

Ders

5.5. Bireysel Problem Çözme Stratejileri

Öğrenme Çıktıları

Bu ders sonunda öğrenciler;

- Temel kişisel problem çözme stratejilerini açıklayabilir.
- Kendi kişisel problem çözme stratejisini belirleyebilir.
- Çevrimiçi ortamda sorunlarla karşılaştığınızda problem çözme stratejilerini uygulayabilir.

# E-DigiLit Ortakları



**TURKEY**  
**Project Coordinator**  
Dokuz Eylül University  
[www.deu.edu.tr](http://www.deu.edu.tr)



**SPAIN**  
**Partner**  
Fundacion Universitaria  
San Antonio  
[www.ucam.edu](http://www.ucam.edu)



**UNITED KINGDOM**  
**Partner**  
Coventry University  
[www.coventry.ac.uk](http://www.coventry.ac.uk)




**CROATIA**  
**Partner**  
University of Zagreb  
[www.unizg.hr](http://www.unizg.hr)



**TURKEY**  
**Partner**  
Advanced Project  
Education Consulting  
[apecdanismanlik.com.tr](http://apecdanismanlik.com.tr)

## İletişim


 Dokuz Eylül University  
Buca Faculty of Education

 @edigit

 @edigitproject

 [edigit@gmail.com](mailto:edigit@gmail.com)

 [edigit.eu](http://edigit.eu)

 +90 232 301 20 07