

Sosyal Bilgilerde Bilişim Teknolojileri Destekli Materyal Geliştirme

Editörler: Bülent AKBABA · Erkan YEŞİLTAŞ · Erdi ERDOĞAN



Editörler: Bülent AKBABA - Erkan YEŞİLTAŞ - Erdi ERDOĞAN

Sosyal Bilgilerde Bilişim Teknolojileri Destekli Materyal Geliştirme

ISBN 978-625-7582-55-1

DOI 10.14527/9786257582551

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2021, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayinevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevi**dir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** ve **Pegemindeks.net** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilmektedir.

I. Baskı: Ekim, 2021

Yayın-Proje: Zeynep Güler
Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan
Kapak Tasarım: Pegem Akademi

Baskı: Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık Reklam San Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı 48/48 İskitler - Ankara
Tel: (0312) 341 36 67

Yayıncı Sertifika No: 36306
Matbaa Sertifika No: 47865

İletişim

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

Değişime uyum sağlamak günümüz bireylerinden beklenen özelliklerden biri hâline gelmiştir. Hızla dijitalleşen dünya, bireylerin, kurumların ve ülkelerin teknoloji alanındaki yenilikleri izlemesini, ihtiyaçlarını belirlemesini ve yarar sağlayan değişimleri gerçekleştirmesini istemektedir. Değişimden kaçınmak ya da değişimi engellemeye çalışmak bireylerin ve kurumların performanslarını düşürmekte ve zaman kaybına yol açmaktadır. Bunun yerine, ihtiyaç analizi çerçevesinde iyi bir fayda-zarar sınavının ardından gerekli değişimlere odaklanmak geleceğe daha sağlıklı bakmak anlamına gelmektedir. Eğitim alanı da bu değişimden etkilenmektedir. Okullar, yöneticiler, öğretmenler, öğrenciler, öğretim süreçleri vb. birçok eğitim bileşeni dijital dünyanın etkisi altındadır. Eğitim alanındaki bu dönüşümün verimli bir biçimde sürdürülmesi gerekmektedir.

Eğitimde verimliliği artırmak için alanyazında dijital araçların öğretim süreçlerinde kullanımı sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Gerek öğrencilerin akademik performanslarını artırmak, gerek derse karşı motivasyonlarını yükseltmek gerekse kalıcı öğrenmeler için öğretim teknolojilerinin öğretim süreçlerinde kullanımı önerilmektedir. Fakat öğretim teknolojileri bize çok geniş bir yelpaze sunmaktadır. Çeşitli yazılımlardan Web 2.0 araçlarına, video paylaşım sitelerinden sosyal medya araçlarına değin çeşitlilik gösteren birçok öğretim teknolojisi bulunmaktadır. Bu öğretim teknolojilerini tanımak, nasıl kullanılacağını kavramak, alan bilgisi ve uygun pedagojik yaklaşımlarla öğretim teknolojilerini harmanlamak öğretmenlerin önemli yeterlik alanlarından biri hâline gelmiştir. Bu yeterliğin kazanımının lisans sürecindeki öğretim ve öğrenme süreçlerinde gerçekleşmesi gereklidir. Tüm bu gerekliliğe rağmen hâlâ öğretmen adaylarının lisans öğreniminde öğretim teknolojisi yeterliklerinin istenilen düzeye getirilemediğini ortaya koyan birçok araştırma bulunmaktadır. Bununla birlikte mesleki yaşantı başladıktan sonra da öğretmenlerin öğretim teknolojisi açısından eksiklikleri ön plana çıkmaktadır.

Bizler de “Sosyal Bilgilerde Bilişim Teknolojileri Destekli Materyal Geliştirme Kitabı” editörleri olarak bu eksiklikten yola çıkarak alanyazına sosyal bilgiler öğretiminde kullanılabilecek dijital araçların tanıtımını sağlayan ve bu araçlarla nasıl materyal geliştirilebileceğini örneklendiren bir eseri kazandırmak istedik. Alan yazın incelememiz kapsamında her ne kadar tez ya da makale ölçeğinde sosyal bilgiler ve öğretim teknolojisi kullanımı ilişkisi üzerine yapılan çalışmalara rastlasak da bunların daha kapsamlı ve çeşitlilik içeren bir kitapta toplanması fikri üzerinde uzlaştık. Böylelikle sosyal bilgiler öğretmen adaylarını ve sosyal bilgiler öğretmenlerini sürecin merkezine alarak derslerinde yararlanabilecekleri araçları çeşitli başlıklar altında topladık. Ardından bu araçların nasıl kullanılabileceğini

kapsamlı bir biçimde uygulayıcılara sunduk. Bu açıdan bakıldığında, çevrim içi değerlendirme araçlarından e-kitap hazırlamaya, dijital hikâye geliştirmeden artırılmış gerçeklik tasarımına kadar geniş bir bakış açısıyla eserimizi şekillendirdik. Bu yönüyle çalışmamız sosyal bilgiler eğitiminde bilişim teknolojileri destekli materyal tasarlama alanındaki kapsamlı ilk eser olması açısından önem arz etmektedir.

Çalışmamızın oluşturulmasında yoğun bir emek sarf eden değerli meslektaşlarımız başta olmak üzere, eserin basımını üstlenen PegemA Yayıncılık'ın imtiyaz sahiplerine ve çalışanlarına teşekkürü bir borç biliriz.

Dijital dönüşümün farkında olan ve bu açıdan kendini geliştiren tüm sosyal bilgiler öğretmenlerine ve öğretmen adaylarına yararlı olması dileğiyle...

Editör Kurulu

Ankara, 2021

Bölümler ve Yazarları

Editörler: Bülent AKBABA - Erkan YEŞİLTAS - Erdi ERDOĞAN

1. Bölüm: Bilişim Teknolojileri, Sosyal Bilgiler ve Materyal Tasarımı

Prof. Dr. Bülent AKBABA, *Gazi Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-1335-3919

2. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Sunum Araçları Kullanımı

Doktorant Aslıhan GEZ ÇİNPOLAT, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0003-4425-3635

3. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Video İçerik Oluşturma

Arş. Gör. Mehmet YAVAŞ, *Kastamonu Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-6449-3372

Prof. Dr. Selahattin KAYMAKCI, *Kastamonu Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0001-5905-9902

4. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Dergi-Kitap Tasarımı ve Paylaşımı

Doç. Dr. Erkan YEŞİLTAS, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-6720-3684

5. Bölüm: Sosyal Bilgilerde WEB Sayfası ve Blog Tasarımı

Arş. Gör. Hüseyin KARAASLAN, *Süleyman Demirel Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-1271-6298

6. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Zihin Haritası ve Kavram Haritası Tasarımı

Doç. Dr. Selman ABLAK, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0001-8538-1292

7. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Çizgi Roman ve Karikatür Tasarımı

Arş. Gör. Ayşegül YILMAZER, *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-1331-9243

8. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Animasyon Tasarımı

Arş. Gör. Adem KARACA, *Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0003-4110-6648

9. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Dijital Hikâye Tasarımı

Dr. Öğr. Üyesi Erdi ERDOĞAN, *Kırıkkale Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0002-3921-575X

10. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Sanal Pano Tasarımı

Doktorant Ragıp Yusuf SAVLET, *Gazi Üniversitesi*

ORCID No: 0000-0003-4888-0783

11. Bölüm: Sosyal Bilgilerde İnfografik Tasarımı

Arş. Gör. Dr. Fatih ÖZTÜRK, *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-6209-1644

12. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Dijital Zaman Çizelgesi Tasarımı

Dr. Öğr. Üyesi Tevfik PALAZ, *Gazi Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-1631-531X

13. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Dijital Harita Uygulamaları

Doktorant Nagehan EVCİ, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-1001-3126

14. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Sosyal Ağların Kullanımı

Öğr. Gör. Gülşah ŞEKER, *Bayburt Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0001-7265-9734

15. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Artırılmış Gerçeklik Tasarımı

Arş. Gör. Dr. Murat EKİÇİ, *Muş Alparslan Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-1532-7300

16. Bölüm: Sosyal Bilgilerde 5E Öğretim Modeli ve Nearpod ile Ders Tasarımı

Dr. Öğr. Üyesi Serkan KELEŞOĞLU, *Ankara Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-1208-6919

17. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Zekâ Oyunları

Dr. Arş. Gör. Hayati ADALAR, *Manisa Celal Bayar Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-6083-1055

18. Bölüm: Sosyal Bilgilerde İşbirlikli Proje Çalışmaları

Arş Gör. Arzu CANTÜRK, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-4151-0002

19. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Elektronik Portfolyo Uygulamaları

Arş. Gör. Damla YILDIRIM, *Gazi Üniversitesi*
ORCID No: 000-0001-5778-2320

20. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Çevrimiçi Değerlendirme Araçları Kullanımı

Arş. Gör. Saliha CEVHER, *Trabzon Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0002-7532-550X

21. Bölüm: Sosyal Bilgilerde İçerik Yönetim Sistemi Kullanımı

Doç. Dr. Erhan YAYLAK, *Ordu Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0003-4612-3041

22. Bölüm: Sosyal Bilgilerde Sanal Turların Hazırlanması ve Kullanımı

Öğr. Gör. Dr. İskender DAŞDEMİR, *Ege Üniversitesi*
ORCID No: 0000-0003-4158-2388

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	v

1. BÖLÜM

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ, SOSYAL BİLGİLER VE MATERYAL TASARIMI

Bilişim Teknolojileri ve Eğitimde Kullanımı	1
Sosyal Bilgiler ve Bilişim Teknolojileri	8
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Bilişim Teknolojileri Destekli Materyal Geliştirme... ..	12
Kaynakça.....	21

2. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE SUNUM ARAÇLARININ KULLANIMI

Giriş.....	25
Sosyal Bilgiler ve Sunum Araçları	26
SlideShare (slideshare.net)	29
Emaze (emaze.com).....	30
Google Slaytlar (docs.google.com/presentation).....	31
Powtoon (powtoon.com)	31
Prezi (prezi.com).....	32
Sosyal Bilgilerde Prezi ile Sunum Tasarımı	33
Sosyal Bilgilerde Emaze ile Sunum Tasarımı.....	39
Sonuç.....	47
Kaynakça.....	48

3. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE VIDEO İÇERİK OLUŞTURMA

Giriş.....	51
Sosyal Bilgilerde Movie Maker ile Video İçeriği Geliştirme.....	54
Sosyal Bilgilerde Edpuzzle ile Video İçeriği Geliştirme	59
Sonuç.....	65
Kaynakça.....	67

4. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNE YÖNELİK E-KİTAP HAZIRLAMA

Giriş.....	69
Sosyal Bilgiler Eğitiminde E-Kitaplar	73
Sosyal Bilgiler Eğitiminde Kullanılabilecek Web 2.0 E-Kitap Araçları	74
Toepub ile E-Kitap Formatlarını Dönüştürme.....	74
Calameo Çevrim İçi E-Kitap Oluşturma	76
OurBox Çevrim İçi E-Kitap Oluşturma.....	81
Sonuç.....	84
Kaynakça.....	85

5. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE WEB SAYFASI VE BLOG TASARIMI

Giriş.....	87
Eğitimde Web Sayfası ve Blog Kullanımı ile İlgili Araştırmalar.....	88
WEB Sayfaları ve Bloglar Eğitimde Kullanılırken Dikkat Edilecek Hususlar	89
Sosyal Bilgiler Dersinde Web Sayfası ve Blog Kullanımı	89
Sosyal Bilgilerde Google Sites ile Web Sayfası Tasarımı	91
Sosyal Bilgilerde Blogger ile Blog Sayfası Oluşturma	98
Sonuç.....	103
Kaynakça.....	104

6. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ZİHİN HARİTASI VE KAVRAM HARİTASI TASARIMI

Giriş.....	105
Zihin Haritaları	106
Sosyal Bilgiler Dersinde Zihin Haritaları	109
Kavram Haritaları.....	109
Sosyal Bilgiler Dersinde Kavram Haritaları.....	112
Zihin ve Kavram Haritalarının Hazırlanmasında Başvurulacak Dijital Uygulamalar	113
Sosyal Bilgilerde Bubbl.us ile Zihin Haritası Tasarlama	113

Sosyal Bilgilerde MindMeister ile Kavram Haritası Tasarlama.....	116
Sosyal Bilgilerde “Cacoo” ile Zihin Haritası Tasarlama	119
Sosyal Bilgilerde “Wisemapping” ile Zihin Haritası Tasarlama	122
Sosyal Bilgilerde “Google Çizimler” ile Zihin & Kavram Haritası Tasarlama.....	124
Sonuç.....	126
Kaynakça.....	127

7. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ÇİZGİ ROMAN VE KARİKATÜR TASARIMI

Giriş.....	129
Sosyal Bilgiler Dersinde Çizgi Roman ve Karikatür Kullanımı	132
Sosyal Bilgilerde Pixton Programı ile Karikatür Tasarımı.....	136
Sosyal Bilgilerde Canva Programı ile Çizgi Roman Tasarımı	144
Sonuç.....	146
Kaynakça.....	147

8. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ANİMASYON TASARIMI

Giriş.....	149
Sosyal Bilgilerde Powtoon Aracılığıyla Animasyon Tasarımı.....	153
Sosyal Bilgilerde Vyond Aracılığıyla Animasyon Tasarımı.....	159
Sonuç.....	164
Kaynakça.....	166

9. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE DİJİTAL HİKÂYE TASARIMI

Giriş.....	167
Sosyal Bilgiler ve Dijital Hikâye Anlatımı.....	171
Sosyal Bilgilerde Photo Story 3 Programı ile Dijital Hikâye Tasarımı	173
Sosyal Bilgilerde Adobe Spark ile Dijital Hikâye Tasarımı	181
Sonuç.....	186
Kaynakça.....	187

10. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE SANAL PANO TASARIMI

Giriş.....	189
Sosyal Bilgilerde Padlet Aracılığı ile Sanal Pano Tasarımı.....	190
Sosyal Bilgilerde Popplet Aracılığı ile Sanal Pano Tasarımı	199
Sonuç.....	204
Kaynakça.....	206

11. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE İNOGRAFIK TASARLAMA

Giriş.....	207
Sosyal Bilgiler ve İnfografik	210
İnfografik Geliştirme Adımları	212
Sosyal Bilgilerde Piktochart Web Sitesi Kullanılarak İnfografik Oluşturma.....	215
Sosyal Bilgilerde Canva Web Sitesi Kullanılarak İnfografik Oluşturma	220
Sonuç.....	226
Kaynakça.....	227

12. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE DİJİTAL ZAMAN ÇİZELGESİ TASARIMI

Giriş.....	229
Sosyal Bilgiler Dersi ve Dijital Zaman Çizelgeleri	230
Sosyal Bilgiler Dersinde Tiki-Toki Timeline Uygulamasıyla Dijital Zaman Çizelgesi Tasarımı	237
Sosyal Bilgiler Dersinde “Estory” Uygulaması ile Dijital Zaman Çizelgesi Tasarımı	246
Sonuç.....	252
Kaynakça.....	253

13. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE DİJİTAL HARİTA UYGULAMALARI

Giriş.....	257
Teknoloji ve Harita Bağlamı: Dijital Haritalar.....	258
Dijital Harita Kullanımının Sosyal Bilgilere Yansıması	259
Sosyal Bilgilerde MapHup ile Dijital Harita Tasarımı.....	264
Sosyal Bilgilerde Google Maps ile Dijital Harita Tasarımı	271
Sonuç.....	278
Kaynakça.....	279

14. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE SOSYAL AĞLARIN KULLANIMI

Giriş.....	281
Sosyal Bilgiler Eğitiminde Yararlanılabilecek Sosyal Ağlar	285
Facebook'un Sosyal Bilgilerde Kullanımı.....	289
Twitter'ın Sosyal Bilgilerde Kullanımı.....	292
YouTube'un Sosyal Bilgilerde Kullanımı	294
Instagram'ın Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılması	296
Sonuç.....	299
Kaynakça.....	300

15. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK TASARIMI

Giriş.....	303
Sosyal Bilgiler ve Artırılmış Gerçeklik	306
Sosyal Bilgilerde Wikitude ile Artırılmış Gerçeklik Öğretim Etkinliği Tasarımı.....	309
Sosyal Bilgilerde UniteAR ile Artırılmış Gerçeklik Öğretim Etkinliği Tasarımı.....	315
Sonuç.....	320
Kaynakça.....	322

16. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE 5E ÖĞRETİM MODELİ VE NEARPOD İLE DERS TASARIMI

Giriş.....	325
Nearpod Nedir? Ne İşe Yarar?	329
Nearpod Platformunda 5E Öğretim Modeliyle Yapılandırmacı Ders Tasarımı.....	331
Sonuç.....	338
Kaynakça.....	339

17. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TASARIMI

Giriş.....	343
Oyun, Eğitsel Oyun ve Dijital Eğitsel Oyun Kavramı	345
Sosyal Bilgilerde Dijital Eğitsel Oyunlar Olarak Akıl ve Zekâ Oyunları	348
Sosyal Bilgilerde H5P ile Etkileşimli Dijital Eğitsel Zekâ Oyunu Tasarımı.....	355
Sosyal Bilgilerde Wordwall ile Etkileşimli Dijital Eğitsel Zekâ Oyunu Tasarımı.....	361
Sonuç.....	366
Kaynakça.....	368

18. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE İŞBİRLİKÇİ PROJE TABANLI ÇALIŞMALAR

Giriş.....	373
Sosyal Bilgiler ve Proje Tabanlı Öğrenme (PTÖ).....	380
Teknoloji Destekli İşbirlikçi Proje Tabanlı Çalışmalar	381
Sosyal Bilgilerde Trello ile İşbirlikçi Proje Çalışmalarının Yönetimi	383
Sosyal Bilgilerde Dropbox Paper ile Ortak Proje Ürünü Tasarlama	392
Sonuç.....	401
Kaynakça.....	404

19. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ELEKTRONİK PORTFOLYO UYGULAMALARI

Giriş.....	407
Portfolyo Değerlendirme ve Elektronik Portfolyo	408
Sosyal Bilgiler ve Elektronik Portfolyo Uygulamaları.....	412
Sosyal Bilgilerde Seesaw ile Elektronik Portfolyo Tasarımı.....	414
Sosyal Bilgilerde VoiceThread ile Elektronik Portfolyo Tasarımı	424
Sonuç.....	431
Kaynakça.....	432

20. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE ÇEVİRİM İÇİ DEĞERLENDİRME ARAÇLARI KULLANIMI

Giriş.....	435
Sosyal Bilgilerde Plickers ile Çevrim İçi Değerlendirme Aracı Hazırlama.....	439
Sosyal Bilgilerde Socrative ile Çevrim İçi Değerlendirme Aracı Hazırlama	446
Sonuç.....	454
Kaynakça.....	455

21. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE ÖĞRENME YÖNETİM SİSTEMLERİ

Giriş.....	457
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Google Classroom Kullanımı	463
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Classflow Kullanımı.....	470
Sonuç.....	478
Kaynakça.....	479

22. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLERDE SANAL TURLARIN HAZIRLANMASI VE KULLANIMI

Giriş.....	481
Sanal Tur.....	483
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Tur Uygulamaları	494
3D Vista Programı Kullanılarak Geliştirilen Bir Sanal Tur Uygulamasının Aşamaları.....	495
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Tur Uygulamalarına İlişkin Bir Örnek.....	499
Sonuç.....	501
Kaynakça.....	503

1. BÖLÜM

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ, SOSYAL BİLGİLER VE MATERYAL TASARIMI

Bülent AKBABA¹

ORCID No: 0000-0002-1335-3919

Eğer bugünün gençlerine dünün öğrettiği gibi öğretirsek onların yarınlarını çalarız.

John Dewey

Bilişim Teknolojileri ve Eğitimde Kullanımı

İnsanoğlu varoluşundan günümüze kadar gelineen noktada yaşamını en iyi şartlarda devam ettirilebilmek için karşılaştığı sorunları çözmeye çalışmış ve doğal yapıya kendi yaşam standartlarını yükseltecek biçimde müdahalelerde bulunmuştur. İnsanoğlunun ürettiği bilgi ve bu bilginin insan hayatına katkı sağlayan somut göstergesi olan teknolojik ürünler toplumsal dönüşüme de yön vermektedir. Bilim ve teknolojiye meydana gelen hızlı gelişmeler, yeni keşifler ve bunların insan hayatı üzerindeki etkileri 21. yüzyılda birtakım paradigma değişimlerini beraberinde getirmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojisinin (BİT) ortaya çıkışı, özellikle küreselleşme ortamında çağdaş insanın varlık anlayışını ve faaliyetlerini kökten değiştirmiştir (Arinze, Okonkwo & Iwunor, 2012). BİT, “bilgi topladığımız, kaydettiğimiz, depoladığımız ve bu yolla başkalarıyla bilgi alışverişinde bulunduğumuz elektronik araçların tümünü kapsayan bir terimdir” (Anderson, 2010, s.4). BİT, bilginin oluşmasını ve bilgiye ulaşılmasını sağlayan her türlü işitsel, görsel, basılı, yazılı ve internet araçlarının tümünü kapsamaktadır.

BİT’in bireysel ve toplumsal hayattaki etkisi gün geçtikçe daha belirgin hâle gelmektedir. Toplumsal hayatın pek çok alanında olduğu gibi eğitim alanında da bilişim teknolojilerinin sisteme entegrasyonu pek çok ülkenin eğitim sisteminin ana gündem maddelerinden bir tanesidir. BİT’in çok hızlı bir şekilde geliştiği günümüzde öğrenme-öğretme anlayışlarındaki gelişmeler, çağın gereksinim duydu-

1 Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Ana Bilim Dalı, akbaba@gazi.edu.tr

ğu özelliklerde bireylerin yetiştirilmesinde BİT'in pedagojik yaklaşımlarla temellendirilerek işe koşulmasını zorunlu hâle getirmektedir (Bülbül & Çuhadar, 2012).

BİT'in eğitim sistemlerine entegrasyonunu zorunlu kılan nedenler arasında örgün eğitim kademelerindeki öğrenci grubunun dâhil oldukları kuşak ve bu kuşağın teknolojiyle bütünleşmiş hayatları, Dünya nüfusunun internet, sosyal medya, akıllı telefon vb. araçları kullanma oranları gibi göstergeler öne çıkmaktadır.

Günümüz iş yaşamında aktif rol üstlenen dört kuşaktan söz edilmektedir. Söz konusu kuşaklar; 1927-1945 doğumlu gelenekselci kuşak, 1946-1964 doğumlu bebek patlaması kuşağı, 1965-1980 yılları arasında doğan X kuşağı ve 1981-1999 doğumlu Y kuşağı olarak sıralanmaktadır. Demografik veya sosyolojik açıdan bir tarih sınıflandırması olmamasına karşın özellikle pazarlama araştırmacıları, doğum oranlarına ek olarak sosyal değişimler doğrultusunda 2000 yılından sonra doğanları kapsayan yeni bir kuşak türü olarak Z kuşağını işaret etmektedirler (Çetin & Karalar, 2016, s.159).

Teknolojik değişimlerin toplumsal kuşakların üzerindeki etkileri dikkate alındığında Z kuşağının, teknolojiye dayalı bir yaşam tarzlarının olduğu, sosyal medyayı etkin kullandıkları, problemlerinin çözümünde teknolojiyi kullanabilecek yeteneğe sahip oldukları gözlemlenmektedir. Z kuşağı, internetle büyüdüğünden bilgiye hızlı ulaşabilen, teknoloji meraklısı, formaliteye uymayan, çabuk öğrenen ve çeşitliliği kucaklayan bir kuşaktır (Erten, 2019, s.191). Teknolojiyle iç içe olan Z kuşağı öğrencileri sadece kendilerine sunulan bilgileri almakla kalmayıp; bilgi üretmeye, paylaşmaya ve sorgulamaya önem vermektedirler (Almalı & Yeşiltaş, 2020).

Diğer dikkate değer bir kuşak ayrımı Marc Prensky (2001) tarafından yapılmıştır. Araştırmacı, literatüre “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” kavramlarını dâhil etmiştir. Prensky, 1980 yılı öncesinde doğan ve dijital teknolojilerle sonradan tanışan nesli “dijital göçmen” olarak tanımlamaktadır. Bu nesil teknolojik ortam içerisinde doğmayıp, teknolojinin gelişmesi ile bu araç ve gereçleri tanımak ya da kullanmak zorunda olan bireylerden oluşmaktadır. Dijital göçmen bireylerin en önemli özelliklerinin başında dijital medya araçlarını dijital yerliler kadar etkin kullanamamaları gelmektedir. Prensky (2001), 1980'den sonra doğan yeni nesli ise “dijital yerliler” olarak isimlendirmektedir. Dijital yerliler, dijital teknolojilerle büyüyen ve dijital cihazlara çok fazla para ve o cihazlarla etkileşim kurmak için çok fazla zaman harcayan bir gruptur. Dijital yerli ve dijital göçmen kavramları dijital araçlarla etkileşim kurma, bilgiye ulaşma ve kullanma biçimlerinin farklı olmasından dolayı, gelişen yeni ortamlara ayak uydurma ile doğrudan bağlantılıdır. Prensky “dijital yerli” olarak tanımladığı günümüz öğrencilerinin gelişen

dijital medya araçlarını kullanarak yetiştiğini ve bu gibi ortamların da öğrencilerin bilgiyi kullanma ve arama şekillerinde kısacası öğrenme stillerinde farklılık meydana getirdiğini vurgulamaktadır. Dijital yerliler, bilgisayar, cep telefonları ve web ortamı ile bütünleşmiş olan gruptur. Birçok dijital yerli çevrimiçi olmayan kütüphaneleri kullanmaktan kaçınmaktadırlar. Bunların yerine birçok hizmeti tek bir elden verebilen sosyal ağlara yönelmektedirler (Yeşiltaş, 2019). Dijital yerli olarak adlandırılan bu grup öğrencileri, sosyal, katılımcı ve zengin medya tarafından desteklenen aktif bir öğrenme deneyimi istemektedir (McLoughlin & Lee, 2010).

Dijital yerli olarak tanımlanan öğrenciler, internet teknolojilerini kullanmayı benimsemiş; bilişim teknolojilerini kullanma becerileri yetişkinlere göre daha hızlı gelişmiş olsa da uygun bir rehberlik olmadan bu bireylerin bilişim teknolojilerinin amatör kullanıcıları olarak kalma riskleri devam etmektedir. Bu durum tam anlamıyla dijital okuryazar olmayan, ancak siber uzaya derinlemesine dalmış genç bir neslin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yüzden, gençlerin bilişim teknolojilerini kullanmak için ihtiyaç duyulan tüm bilgi, beceri ve anlayışa otomatik olarak sahip olduklarını varsaymak doğru değildir. Gençlerin dijital kültürde uygun bir şekilde gelişme göstermeleri için doğru bir şekilde desteklenmeleri gerekmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2020).

MEB'in dijital yerlilere yönelik bu endişesinin giderilmesi konusunda rehberlik etmesi beklenen grup kuvvetle muhtemel öğretmenlerdir. Konuya dijital göçmen, dijital yerli ve eğitim ilişkisi bağlamında bakıldığında, dijital yerlilere rehberlik etmesi muhtemel olan günümüz kıdemli öğretmenlerinin ve öğretim üyelerinin büyük bir kısmını dijital göçmenlerin oluşturduğu gözlemlenmektedir. Prensky, genç öğrenciler ve yaşlı öğretmenler arasında teknolojik yetkinlikler açısından bir uçurum olduğunu ifade etmektedir. Yaşlı veya genç bireylerin sahip oldukları yetkinliklerse tercihlerine, beklentilerine ve yöntemlerine de yön vermektedir. Öğrenme ve öğretme süreçleri için farklı beklentileri olan dijital yerlilere bu süreçlerde rehberlik etmesi muhtemel kitlenin dijital göçmenler olduğu düşünüldüğünde bu süreçte yaşanan problemlerin boyutu daha belirgin bir hâl almaktadır (Yeşiltaş, 2019).

We Are Social ve Hootsuite tarafından hazırlanan internet, sosyal medya, dijital, mobil, e-ticaret vs. gibi ana metrikler çerçevesinde küresel ve ülke bazlı analizlerin yer aldığı rapor Dünya nüfusunun bilişim teknolojilerini kullanımına yönelik çarpıcı veriler sunmaktadır. 2021 Ocak ayı itibarıyla ortaya konan verilere göre Dünya nüfusunun %66,6'sı mobile telefon, %59,5'i internet, %53,6'sı ise aktif sosyal medya kullanıcısıdır. 16-64 yaş aralığındaki insanların sosyal medyada geçirdikleri günlük zaman ortalaması 2 saat 25 dakikadır. Türkiye'deki oran 2 saat 57 dakika ile Dünya ortalamasının üzerindedir. İnterneti kullanma nedenlerinin