



Avrupa Birliđi tarafından
ortak finanse edilmektedir



alman
iřbirliđi

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Implemented by

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Türkiye'deki Mültecilere ve
Ev Sahibi Topluma Sosyal Hizmet Sađlayan STK'lar için
Dijital Hizmet Sunumu Kılavuzu

2021
Ankara

Yayınlayan:

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Resmi Ofisler:

Bonn and Eschborn
GIZ Office Ankara
Aziziye Mah., Pak Sk. No. 1/101, 06680 Çankaya/Ankara, Turkey
T +90 312 466 70 80
F + 90 312 467 7275
E clip.info@giz.de
I www.giz.de/en/worldwide/67106

Proje Açıklaması:

Toplum Merkezlerinin ve Yerel İnisiyatiflerin Desteklenmesi Yoluyla Türkiye'deki Mülteciler ve Ev Sahibi Toplum İçin Sosyal Hizmetlerin Geliştirilmesi

"Toplum Merkezleri ve Yerel İnisiyatifler Projesi (CLIP)"

İçerik Sorumlusu:

Inka Hiltmann-Richter, Proje Kalite Müdürü

Yazarlar & Katkıda Bulunanlar:

Dr. Özgün Tursun
Hakan Tilgel

Tasarım:

SANDE IMAGE Graphic & Animation

URL linkleri:

Bu yayın, harici İnternet sayfalarına referanslar içermektedir. Bu yayında bağlantısı verilen harici web sitelerinin içeriğinin sorumluluğu her zaman ilgili yayıncılarına aittir. GIZ bu tür içeriklerle ilgili sorumluluğu açık bir şekilde reddetmektedir.

Federal Alman Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Bakanlığı (BMZ) ve

Avrupa Birliği'nin İnsani Yardım Kurumu (ECHO) adına

BMZ posta adresi
poststelle@bmz.bund.de
www.bmz.de

Sosyal Medya:

Facebook: @CLIPTurkey
Twitter: @CLIPTurkey
Youtube: CLIP Turkey

Bu çalışma GIZ tarafından yaptırılmıştır. Çalışma yazarın kişisel görüşlerini yansıtabilir ve GIZ tarafından paylaşılması gerekmez ve burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından GIZ sorumlu tutulamaz.

Ankara, Türkiye 2021

Toplum Merkezlerinin ve Yerel İnisiyatiflerin Desteklenmesi Yoluyla Türkiye'deki Mülteciler ve Ev Sahibi Toplum İçin Sosyal Hizmetlerin Geliştirilmesi projesi, Federal Alman Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Bakanlığı (BMZ) ve Avrupa Birliği Sivil Koruma ve İnsani Yardım Operasyonları (ECHO) müşterek finansmanıya, Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) tarafından yürütülmektedir. Bu yayın, Avrupa Birliği'nin maddi desteğiyle yürütülen insani yardım faaliyetlerini kapsamaktadır. İçerik tamamıyla Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) sorumluluğu altındadır. Federal Alman Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Bakanlığı (BMZ) ve Avrupa Birliği'nin görüşlerini yansıtmak zorunda değildir ve görevlendirici kurumlar bu belgenin içeriğine dayanılarak gerçekleştirilen hiçbir kullanımdan sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

Şekiller Listesi	5
Kısaltmalar Listesi.....	6
1. Giriş	7
2. Kılavuz Hakkında.....	8
2.1 Bölümler	8
2.2 Veri Toplama	8
3. İhtiyaçlar ve Zorluklar	9
3.1 Teknolojik Zorluklar	9
3.2 Pedagojik Zorluklar	10
3.3 İçerikle İlgili Zorluklar	10
4. Çevrim İçi (Mobil) Öğrenme ve Dijital Yaklaşımlarla İlgili Zorluklarla Nasıl Başa Çıkılacağına İlişkin Öneriler:.....	11
4.1 Teknolojik Öneriler: Kolaylaştırıcılar için Dijital Araçlar ve Kaynaklar	11
4.1.1 Web Kamerası ve Mikrofonun Ayarlanması.....	12
4.1.1.1 Web Kamerası Pozisyonu.....	12
4.1.1.2 Göz Teması.....	13
4.1.1.3 Beden Dili.....	13
4.1.1.4 Ses.....	13
4.1.2 Video Konferans Araçları.....	13
4.1.2.1 Microsoft (MS) Teams	13
4.1.2.2 Zoom	13
4.1.2.3 Google Meet	14
4.1.2.4 WhatsApp.....	14
4.1.2.5 Telegram	14
4.1.2.6 Instagram IGTV, Facebook Live, YouTube live	14
4.1.3 Çevrim İçi Sunum Araçları.....	14
4.1.3.1 Google Slides	14
4.1.3.2 Mentimeter	15
4.1.4 Çevrim İçi Öykü Anlatma Araçları	15
4.1.4.1 Storyboard That, Bookcreator	15
4.1.5 Çevrim İçi Sınıf Oluşturma.....	16
4.1.5.1 Neden Çevrim İçi Sınıflar Kullanılmalı?	16
4.1.5.2 Google Classroom	16
4.1.5.3 Moodlecloud.....	16
4.1.6 Video Düzenleme Araçları	17
4.1.6.1 PC Video Düzenleme Aracı: Shotcut.....	17
4.1.6.2 Mobil Video Düzenleme Aracı: InShot.....	18
4.1.7 Görseller ve İnfografikler	18
4.1.7.1 Görselleri Kullanma	18
4.1.7.2 İnfografik Yapıcılar: Draw.io.....	19

4.2 Pedagojik Öneriler 1: Uzaktan (çevrim içi) Etkinliklerinizi Doğru Yönetin.....	21
4.2.1 Çevre.....	21
4.2.2 Teknik.....	21
4.2.3 Bireylerarası İletişim ve İlişkiler.....	21
4.2.4 Güvenlik.....	22
4.2.5 Pedagoji.....	22
4.2.6 Davranış.....	23
4.2.7 Motivasyon.....	23
4.2.8 Dil.....	24
4.3 Pedagojik Öneriler 2: Çevrim İçi Eğitim Planlama Stratejileri.....	24
4.3.1 Strateji 1: Öğrencilerinizi / Faydalanıcılarınızı Tanıyın.....	24
4.3.2 Strateji 2: Net Beklentiler Belirleyin.....	25
4.3.3 Strateji 3: Aktif Çevrim İçi Katılımı Teşvik Edin.....	25
4.3.4 Strateji 4: Harmanlanmış Yöntemler Kullanın.....	26
4.3.5 Strateji 5: Etkili Geri Bildirim Verme ve Alma.....	26
4.3.6 Strateji 6: Destekleyici Bir Öğrenim Topluluğu Yaratın.....	27
4.3.7 Strateji 7: Çeşitliliğe Saygı Gösterin.....	27
4.3.8 Strateji 8: İyi Uygulamaları Programa Entegre Edin.....	28
4.3.9 Strateji 9: Etkileşim Sağlayın.....	28
4.3.10 Strateji 10: Ölçme ve Değerlendirme.....	28
4.3.11 Strateji 11: Kişisel Verileri Koruyun.....	29
4.4 İçerikle İlgili Öneriler: Çevrim İçi Etkinliğinizin Hedeflerini Tanımlayın.....	29
5. Örnek Uygulamalı Faaliyetler.....	31
5.1 Kontrol Listesi.....	31
5.2 Ortamı Yumuşatan Etkinlikler.....	34
5.2.1 Meyve Oyunu.....	34
5.2.2 Kâğıt Dansı.....	34
5.2.3 Geri Bildirim Amaçlı Oyun Sonu Aktivitesi (Pusulâ).....	34
5.3 Yaygın Eğitim Faaliyetleri.....	34
5.3.1 Mülteci Çocuklarla Dijital Öykü Anlatımı.....	34
5.4 Sosyal Uyum faaliyetleri.....	36
5.4.1 Kadınların Güçlendirilmesini Desteklemenin Bir Aracı Olarak Dijital Öykü Anlatımı.....	36
5.4.2 Çocuklar için Haritalama Etkinliği.....	37
5.5 Farkındalık Artırma Etkinliği.....	37
5.6 Bilgilendirme Hizmetleri.....	38
Referanslar.....	39
Ekler.....	40
Ek A: Çevrim İçi Anket Sonuçları.....	40
Ek B: TPACK.....	42
Ek C: Çevrim İçi Öğrenmeye İlişkin SWOC Analizi.....	43
Ek D: Oturum Planı Şablonu.....	44

Şekiller Listesi

Şekil 1 Web 2.0 Araçlarının İşlevleri.....	11
Şekil 2 Dijital Bir Araç Seçerken Sorulacak Sorular.....	11
Şekil 3 Google Çeviri Araçlarını Kullanmak.....	12
Şekil 4 Sözlü İletişimin Öğeleri.....	12
Şekil 5 Web Kamerasının Pozisyonunu Ayarlama.....	12
Şekil 6 Zoom Whiteboard.....	13
Şekil 7 Bookcreator Çocuklar için Basit Bir Araçtır.....	15
Şekil 8 Öğrenme Yönetim Sistemlerinin Rollerini.....	16
Şekil 9 Google Classroom.....	16
Şekil 10 Moodlecloud'da Kullanılabilen Aktiviteler.....	17
Şekil 11 Etkileşimli Video.....	17
Şekil 12 PC için Shotcut Video Düzenleyici.....	18
Şekil 13 Mobil Cihazlar için InShot Video Düzenleyici.....	18
Şekil 14 Görsel Tasvir.....	18
Şekil 15 Görüntüyü Yeniden Boyutlandırma.....	18
Şekil 16 Draw.io.....	19
Şekil 17 Fiziksel Çevreniz.....	21
Şekil 18 Sanal Platformun Çalışma Şekli.....	21
Şekil 19 Bireylerarası İletişim.....	22
Şekil 20 Öğrenme Yeteneklerinin Yaratılması.....	22
Şekil 21 Davranış Etkisi.....	23
Şekil 22 Motivasyonu arttırmak.....	23
Şekil 23 Dil.....	24
Şekil 24 TPACK Şeması.....	42
Şekil 25 Dhavan'ın Çevrim içi Öğrenme için SWOC Analizi (2020).....	43

Kısaltmalar Listesi

CLIP	Toplum Merkezleri ve Yerel İnisiyatifler Projesi
IGTV	Instagram TV
IOM	Uluslararası Göç Örgütü
KVKK	Kişisel Verilerin Korunması Kanunu
ÖYS	Öğrenme Yönetim Sistemleri
PCK	Pedagojik İçerik Bilgisi
STK	Sivil Toplum Kuruluşu
SWOC	Güçlü Yönler (S), Zayıf Yönler (W), Fırsatlar (O), Zorluklar (C)
TCK	Teknolojik İçerik Bilgisi
TPACK	Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi
TPK	Teknolojik Pedagojik Bilgi
UNFPA	Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu
UNICEF	Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu
UNHCR	Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği (BMMYK)

1. Giriş

Dünya üzerinde yaşayan herkes COVID-19 küresel salgınının olumsuz etkilerine maruz kaldı. Bu dönemde mülteciler, göçe zorlanan insanlar ve sığınmacılar ise salgın nedeniyle kısıtlanan hizmetlere erişim konusunda çok daha fazla sorunla karşılaştı. Özellikle orta ve düşük gelirli ülkelerde yaşayan mülteciler, ulusal politikalar seviyesinde göz ardı edilen özel ihtiyaçları sebebiyle COVID-19 salgınından fazlasıyla etkilendi.

Bugün, uluslararası koruma altında bulunan binlerce kişiye ek olarak, göç etmek zorunda kalan ve Geçici Koruma altında bulunan 3,5 milyondan fazla Suriyeliye ev sahipliği yapan Türkiye’de, yaşanmakta olan küresel salgın boyunca; ihtiyaç sahibi kimselere sunulan hizmetlerin sürekliliğinin sağlanması konusunda, ciddi zorluklar yaşandı.

Ekonomik faaliyetlerdeki durgunluk, mültecilerin kırılganlığını artırırken, yaşanan salgın nedeniyle devlet okullarının çevrim içi eğitime geçmesi, kamu ve/veya özel sektör kuruluşları tarafından sunulan; rutin ve özel ihtisas gerektiren sağlık hizmetlerine erişim aksadı. Salgın koşullarında farklı kesimlerin hakları ve hizmetlere erişim konularındaki bilgi eksikliği ve alınan kapanma önlemleri nedeniyle, süregelen diğer kamu hizmetlerinin askıya alınması gibi olağandışı durumlarla karşılaşıldı.

Bu da sivil toplum kuruluşlarının ve uluslararası örgütlerin yukarıda bahsedilen kesimlere yönelik olarak yürüttükleri faaliyetleri olumsuz etkiledi.

Yaşanan küresel salgının burada konu edilen kesimler özelinde daha ciddi boyutta sorunlara yol açmaması için, sivil toplum, uluslararası örgütler ve mülteciler arasındaki ilişkilerin kesintiye uğramaması, hayati

önem taşıyor. Bu bağlamda son dönemde pek çok sivil toplum kuruluşu, salgının mülteci toplulukları üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmak için yürüttükleri faaliyetleri, fiziksel temasın giderek daha riskli hale gelmesiyle çevrim içi uygulamalara yönlendiriyor.

Kısmi bir dijital dönüşüm süreci olarak adlandırabileceğimiz bu anlayışın, bir bütünlük içerisinde ele alınması gerekiyor. Ancak geçek hayattaki uygulama, düzeltilmesi gereken bazı temel eksiklikler nedeniyle, yalnızca mevcut içeriğin bilgisayar ortamına aktarılması ve çevrim içi kanallar üzerinden sunulması gibi kısa vadeli çözümlerle sınırlı kalabiliyor. Oysa eğitimin yaygınlaştırılması, sosyal uyum, bilgilendirme hizmetleri ve farkındalık yaratma gibi, örgün bir planlama ve çok yönlü bir uygulama süreci gerektiren konuların başarıya ulaşabilmesi için çok daha kapsamlı bir dijital dönüşüm sürecinin hayata geçirilmesi gerekiyor.

Dijital ortamda etkin ve kalıcı sonuçlar alınabilmesi için, dijital okuryazarlık, dijital araç ve platformların kullanımı, altyapı olanakları, kullanılan cihazlar, bağlantı hızı yeterliliği gibi teknik konularla beraber pedagojik bilgi eksikliğinin de giderilmesi ihtiyacı doğuyor.

Hizmet sağlayıcılara (kolaylaştırıcı) yönelik olarak hazırlanan bu kılavuzun amacı; halihazırda verilmekte olan hizmetlerin çevrim içi ortama taşınmasının ne anlama geldiğinin yanı sıra, küresel salgın sırasında ve sonrasında dönemde hayata geçirilecek faaliyetlerin bu sayede nasıl daha fazla etki yaratabileceğinin anlaşılmasına yardımcı olmaktır.

2. Kılavuz Hakkında

Türkiye'deki Mültecilere ve Ev Sahibi Topluma Sosyal Hizmet Sağlayan STK'lar için Dijital Hizmet Sunumu Kılavuzu, çağdaş dijital teknolojilerin öğretme ve öğrenme süreçlerinde kullanılması alanında uzmanlaşmış bir dijital pedagog, göç alanında uzmanlaşmış bir sosyal bilimler uzmanı ve GIZ Toplum Merkezleri ve Yerel İnisiyatifler Projesi'nin (CLIP) ortak çabaları sonucunda hazırlanmıştır.

2.1 Bölümler

Bu kılavuz dört ana bölümden oluşmaktadır. Giriş niteliğindeki ilk bölüm arka planı, kılavuzun amacını, veri toplama sürecini ve bölüm yapısını tanıtmaktadır.

İkinci bölüm, toplanan verilerin derinlemesine bir analizini içermekte ve dijital hizmetlerin etkinliğini azaltan temel zorluklar ve ihtiyaçları tartışmaktadır. Bu doğrultuda, zorluklar ve ihtiyaçlar, farklı ancak birbirleriyle ilişkili üç alt bölüme ayrılmıştır: Teknolojik Zorluklar; Pedagojik Zorluklar ve İçerikle İlgili Zorluklar.

Üçüncü bölüm, belirlenen ihtiyaçlar ve zorluklar için özel olarak uyarlanmış dijital hizmetlerin etkinliğini artırmak için öneriler getirmektedir. Öneriler hem teorik hem de uygulamalı alan bilgisi (ne öğretilir), pedagojik bilgi (nasıl öğretilir) ve teknolojik bilgi (pedagojik yaklaşımı desteklemek için uygun teknoloji) ile bir teknoloji entegrasyon modeline dayalı olarak sunulmaktadır.

Dördüncü bölüm, kabul görmüş bilgiler ışığında hayata geçirilebilecek faaliyetler ve önerileri içeren; kolaylaştırıcılara yönelik örnek bir uygulama listesi içermektedir. Kolaylaştırıcılar, bu rehberdeki önerileri; gerektiğinde kendi özgün ihtiyaçları ve sahada karşılaştıkları gerçek durumları yansıtacak şekilde uyarlayarak kullanmaya teşvik edilmektedir.

2.2 Veri Toplama

Bu kılavuzdaki bilgiler hem nitel hem de nicel veriler ışığında hazırlanmıştır.

İlk veri seti; Gaziantep, Kilis, Mardin, İstanbul, Ankara, Bursa ve İzmir'deki sivil toplum kuruluşlarında çalışan proje yöneticileri, sosyal uyum görevlileri ve eğitmenlerle, yarı yapılandırılmış 14 mülakat yoluyla toplanmıştır. Sivil toplum kuruluşu temsilcileriyle görüşmeler 1 – 4 Aralık 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, özellikle COVID-19'un hizmet sağlama üzerindeki etkisine ve dijital hizmetlerin kalitesini iyileştirmek için faydalanıcıların karşılaştığı zorlukların ve ihtiyaçlarının belirlenmesi için hizmetlerin dijitalleştirilmesi çabalarına odaklanmıştır.

İkinci veri seti UNFPA, UNHCR, UNICEF, IOM gibi Birleşmiş Milletler kuruluşlarının ve Care International, GIZ gibi diğer uluslararası kuruluşların projelerinin temsilcileriyle yapılan yarı yapılandırılmış 15 mülakat yoluyla toplanmıştır. Bu görüşmeler özellikle diğer uluslararası kuruluşların dijitalleşme çabalarını anlamaya ve iyi uygulamaları belirlemeye odaklanmıştır.

Son olarak, çevrim içi bir anket aracılığıyla nicel veriler toplanmıştır. Dijital araçları kullanma ve seçme sıklığını ve kolaylaştırıcıların dijital yetkinliğini anlamayı amaçlayan çevrim içi anket, toplam 39 katılımcı tarafından doldurulmuştur (bkz. Ek A: Çevrim içi Anket Sonuçları). Kaynak taraması ve karma yöntemlerle toplanan verilerin analizinden elde edilen sonuçlara dayalı bir biçimde geliştirilen rehber; sosyal uyum, yaygın eğitim, bilgilendirme hizmetleri ve farkındalık yaratma faaliyetlerinde geniş bir uygulama alanı mevcuttur. Söz konusu rehber, kolaylaştırıcılara çevrim içi etkinliklerin nasıl daha etkin bir şekilde yürütüleceğine dair gerekli teorik ve uygulamaya yönelik bilgiler sağlamayı amaçlamaktadır.

3. İhtiyaçlar ve Zorluklar

Giriş kısmında belirtildiği gibi COVID-19 küresel salgını, mülteciler, göçe zorlanan insanlar ve sığınmacılar üzerinde büyük bir etki yaratmıştır. Farklı raporlarda da açıkça görüldüğü gibi, ekonomik faaliyetlerin aksaması, okulların ve eğitim kurumlarının uzaktan eğitime geçmesi toplumsal cinsiyete dayalı şiddet riskini arttırmış ve eğitim ile sosyal uyum faaliyetlerindeki önemli aksaklıkları beraberinde getirmiştir.

Pandemi sırasında tüm kuruluşların karşılaştığı en büyük zorluklardan biri, COVID-19'un yayılması sırasında alınan önlemler sonucu, hassas gruplarla iletişimin aksaması ve fiziksel temasın tamamen ortadan kalkması sebebiyle zorunlu hale gelen dijitalleşme çabaları olmuştur.

Bu bağlamda, bu bölüm, Türkiye'deki STK'ların genel olarak hizmetlerini dijitalleştirme çabalarında karşılaştıkları ortak zorlukların ve sosyal uyum, yaygın eğitim, farkındalık artırma, bilgilendirme faaliyetleri ve sosyal-hukuki danışmanlık alanında çevrim içi hizmetlerin kalitesini engelleyen faktörlerin analizini sunmaktadır.

Veri toplama bölümünde ayrıntılı olarak tartışıldığı gibi, burada sunulan analiz, karma yöntemlerle toplanan verilere dayanmaktadır. Veri toplama yoluyla belirlenen zorluklar, farklı ancak birbiriyle ilişkili üç bölüme ayrılmıştır: Teknolojik, Pedagojik ve İçerikle ilgili zorluklar. Birbiriyle ilişkili olduğu belirtildiğinde, bir alan altında verilen bir zorluğun, diğerleri ile arasında ilişkiler olduğu için başka bir alanla da ilgili olabileceğinden bahsetmek gerekir (bkz. Ek B: TPACK)

3.1 Teknolojik Zorluklar

Hizmet sağlayıcılar için uzaktan öğrenme veya çalışma fırsatı, özellikle fazla talep edilen hizmet alanlarında dijital yenilikleri cazip hale getirmektedir. Dijital araçlar mülteciler için daha fazla fırsat sağlamak üzere ölçeklendirilebilen uygun maliyetli ve esnek çözümler olarak görülse de erişimleri zorsa onlar için de bir engel olabilir (Miglorino, 2010). Bu bağlamda literatüre dijital uçurum olarak geçen terim; dijital teknolojiye fiziksel erişimi olanlar ve olmayanlar ile dijital araçları kullanma becerisine

ve isteğine sahip olanlar ve bunları kullanmak için gerekli becerilere ve isteğe sahip olmayanlar arasındaki farkı ifade eder (Alam ve İmran, 2015).

Bu nedenle, kolaylaştırıcılar için faydalanıcıların dijital teknolojilere uyum sağlayamaması riski her zaman vardır çünkü dijital uçurumun yaratacağı dijital dışlanma, sosyal içerme ve sosyal uyum sürecini geciktirebilir. Bu süreç aynı zamanda düşük dijital okuryazarlığa ve yetersiz dijital altyapıya sahip olanlar için bilgi yoksulluğu yaratmaktadır. Bu nedenle, dijital olarak uyarlanan tüm hizmetler, dışlanma ve bilgi yoksulluğu konularını dikkate alarak oluşturulmalı ve bu sorunları çözmeye hazırlıklı olmalıdır.

İhtiyaç değerlendirme analizine göre kuruluşların ve kolaylaştırıcıların karşılaştığı teknolojik zorluklar aşağıdaki gibidir:

- ▶ Dijitalleşmenin yüksek maliyeti ve dijital altyapı sağlamadaki finansman (hem kolaylaştırıcılar hem de faydalanıcılar için) yetersizliği.
- ▶ Cihaz eksikliğinin, faydalanıcı hanelerde ortaya çıkardığı hiyerarşi. (Örneğin faydalanıcı kadınlar, mobil cihazlarını çevrim içi derslere katılmaları gereken çocuklarıyla paylaşmak zorundadır).
- ▶ Özellikle kırsaldaki teknolojik altyapı eksikliği kaynaklı bağlantı sorunları.
- ▶ Faydalanıcıların düşük dijital okuryazarlık oranı.
- ▶ Çevrim içi hizmet sağlamada dijital araçların kullanımına ilişkin sahadaki eğitim eksikliği.
- ▶ Zaman sınırlamaları olan ücretsiz dijital araçların kullanımı.
- ▶ Kolaylaştırıcıların dijital araçları seçme kriterleri ile faydalanıcıların dijital altyapı düzeyi arasındaki uyumsuzluk.
- ▶ Gizlilik (mahremiyet sorunları) ve dijital güvenlik. Birçok kadın, mahremiyet nedeniyle çevrim içi etkinliklere katılmak istememektedir. Kolaylaştırıcıların dijital gizlilik ve güvenlik sorunlarına hazırlıklı olması gerekir.

3.2 Pedagojik Zorluklar

Mülteci çocukların sosyal hayata uyum sağlamaları için eğitimin en önemli araç olmasıyla birlikte zorunlu göç ile ilgili geçmiş travmatik deneyimlerin izlerini ortadan kaldırmak da oldukça önemlidir. Ancak, dijital yollarla uzaktan hizmet sağlamaya yönelik ani geçiş, pedagojik yaklaşımların uygulama şekillerini değiştirmiştir.

Analize göre, kuruluşların ve kolaylaştırıcıların karşılaştığı pedagojik zorluklar şunlardır:

- ▶ Teknolojik zorlukların, kolaylaştırıcının faydalanıcılar üzerindeki etkisini düşürmesi.
- ▶ Çevrim içi öğrenme süreciyle yaşanan fiziksel temas kaybının dışlanmaya yol açabilmesi.
- ▶ Sanal sınıf ortamını yönetme becerisinin kolaylaştırıcı ve faydalanıcının teknolojik bilgi seviyesine bağlı olması.
- ▶ Zaman yönetimi ve takvimi planlama sorunları.
- ▶ Dikkat dağılması.
- ▶ Bağımsız bir izleme, değerlendirme ve geri bildirim mekanizmasının olmaması.
- ▶ Değerlendirme araçlarının yetersizliği.
- ▶ Kolaylaştırıcılar ve faydalanıcıların motivasyon eksikliği.
- ▶ Çevrim içi çeviri ve simultane çeviri hizmetlerinin yeterli olmaması.
- ▶ Sertifikalandırmanın eksikliği.
- ▶ Grup içi ve kolaylaştırıcı ve faydalanıcılar arasındaki etkileşim eksikliği.
- ▶ Ev ortamının çocuklar için daha fazla dikkat dağıtıcı unsur içermesi.
- ▶ Kolaylaştırıcılar için çevrim içi içerik oluşturma konusundaki eğitim eksikliği.
- ▶ Uygulamalı ve mesleki kursların çevrim içine uyarlanması hususunda zorluklar.
- ▶ Programların süresinin dijital dönüşüm sürecinin tamamlanmasına yetmemesi.
- ▶ Kolaylaştırıcıların çevrim içine geçişle artan iş yükü.

- ▶ Hizmet sağlayıcıların, çevrim içi araçların nasıl kullanılacağına dair eğitim ve yönlendirme eksikliği.
- ▶ Bazı içeriklerin çevrim içi ortama uyarlanamaması.
- ▶ Net olmayan ölçüm araçları ve düşük geri bildirim seviyesi.
- ▶ Bilginin yayılması ve farkındalık faaliyetlerinin artırılması için özel hazırlanmış çevrim içi içerik azlığı.

3.3 İçerikle İlgili Zorluklar

Çevrim içi etkinliklerde kullanılacak içeriğin türü, özellikleri ve uygulama şekli, dijital ortamın doğası gereği daha önceleri kullanılan geleneksel içerikten farklıdır. Tamamen farklı bir anlayışla dijital ortama uygun şekilde; teknolojik ve pedagojik unsurların da değişimi göz önünde bulundurularak tümüyle yeni bir içerik hazırlamak ise konu hakkında bilgisi ve deneyimi sınırlı kolaylaştırıcılar için son derece zorlayıcıdır. Etkinlik içeriğini bu yaklaşımla yeniden hazırlamak durumunda kalacak kolaylaştırıcılar / eğitmenler için de çevrim içi aktivitelerin tasarlanması ve sunulması noktasında teşvik eksikliği görülmektedir (Allen ve Seaman 2010).

Bu genel zorluklara ek olarak, araştırma sırasında görüşülen katılımcılar aşağıdaki zorlukların altını çizmişlerdir:

- ▶ Çevrim içi ortama doğru uyarlanmayan içeriklerin, sosyal uyum ve yaygın eğitim etkinlikleri hakkında faydalanıcıların olumsuz algısını pekiştirmesi.
- ▶ Yüz yüze bir süreç için hazırlanan içeriğin çevrim içine uyarlanmasındaki yanlış yaklaşımlar
- ▶ Çevrim içi kadın dayanışma etkinlikleri dışında ev sahibi topluluk ile mülteciler arasındaki sosyal etkileşimi güçlendirmeye yönelik içerik oluşturulamaması.
- ▶ Çevrim içi örgün eğitim içeriğinin mülteci çocuklar için olan yaygın eğitim içeriğiyle uyumsuzluğu.

4. Çevrim İçi (Mobil) Öğrenme ve Dijital Yaklaşımlarla İlgili Zorluklarla Nasıl Başa Çıkılacağına İlişkin Öneriler:

Bu bölümde çevrim içi öğrenme ve dijital uygulamalarla ilgili gereksinim duyulabilecek genel kavramsal bilgilerin yanı sıra, bu kılavuzun hazırlanmasına zemin oluşturan araştırma sürecinde belirtilen zorluklarla karşılaşan kolaylaştırıcılar için uygulanabilir önerilerin de sunulması amaçlanmıştır.

Bu bölümü hem konu ile ilgili genel bir bilgilendirme hem de önümüzdeki dönemde faaliyetlerinizi çevrim içi ortama taşıırken faydalanabileceğiniz, yönlendirici bir doküman olarak okumanız önemlidir.

Akademik bir modele dayalı olarak (bkz. Ek B: TPACK) öneriler, birbiriyle ilişkili dört ana başlık altında ele alınacaktır.

4.1 Teknolojik Öneriler: Kolaylaştırıcılar İçin Dijital Araçlar ve Kaynaklar

Çevrim içi etkinlikler, eğitim veya eğlence amaçlı kullanılabilen internet erişimli cihazların ve dijital araçların (Web 2.0 araçları) kullanımını içerir. Web'de, işbirliği, etkileşim ve geri bildirim olmak üzere üç ana amaç için kullanılabilen binlerce dijital araç vardır (bu bağlamda Web 2.0 araçları olarak da adlandırılır). (Şekil 1).

Şekil 1 Web 2.0 Araçlarının İşlevleri.



Genellikle, bu araçları katılımcılar için tasarlayan bir kolaylaştırıcı vardır. Kolaylaştırıcının temel görevleri, içeriğin tasarlanması ve dijital araçlar aracılığıyla katılımcıların kullanımına sunulması, çevrim içi etkinliklerin oluşturulması ve yönetilmesidir. Burada önemli olan çevrim içi faaliyetlerin her birinin hedefine ulaşabilmesi için katılımcıların faaliyetlere aktif olarak dahil edilmesidir. Bu tür faaliyetler, hayata geçirilmeden önce iyi bir planlama ve uygulama gerektirir.

Hangi dijital aracın kullanılacağı, oturumunuzun hedeflerine bağlıdır. Bu araçlar kolaylaştırıcı olarak katılımcılara doğru rehberlik edebilmeniz için yol gösterici rol oynar. Dijital araçların seçiminde önceliğiniz en yetkin aracı değil, faaliyetin hedefine en etkin şekilde hizmet edecek aracı seçmektir.

Doğru dijital aracı seçerken, aşağıdaki soruları sormalısınız (Şekil 2).

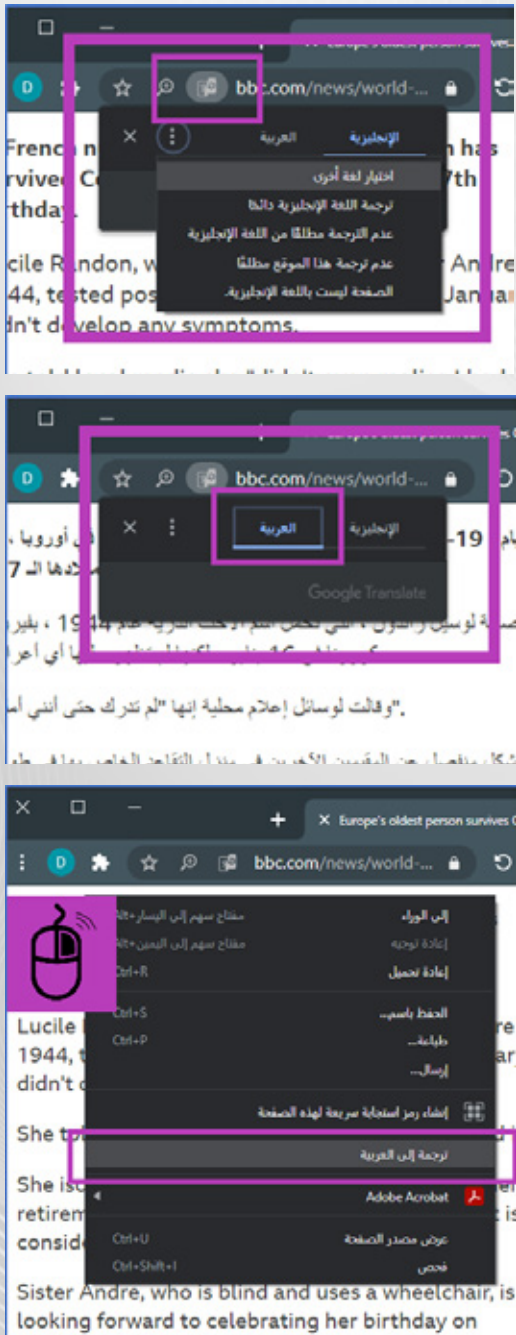
Şekil 2 Dijital Bir Araç Seçerken Sorulacak Sorular.

- 01 Dijital aracın ne yapmasına ihtiyacınız var?
- 02 Başka bir dijital araç ya da uygulama gerekli mi?
- 03 Sizin için en önemli özellikler neler?
- 04 Kullanımı kolay ve pratik mi?
- 05 Sizin ve katılımcıların sahip olduğu cihazlarda çalışıyor mu?
- 06 Uygun maliyetli mi?

Amacınıza uygun aracı belirlerken çevrim içi teknolojilerin sürekli olarak geliştiği unutulmamalı, bu nedenle dijital araçların güncellemeleri takip edilmelidir.

Bu dijital araçları kullanmanın yaratabileceği bazı aksaklıklar göz ardı edilmemelidir. Dil kullanımı bunlardan biridir. Çoğu uygulama ve web sitesi kullanıcılara arayüz dilini değiştirme fırsatı verse de bazı web siteleri sadece İngilizce arayüz sunmaktadır. Bu durumlarda, Şekil 3'te gösterildiği gibi ekran dilini değiştirmek için Chrome tarayıcısının çeviri özelliğini kullanmanız önerilir.

Şekil 3 Google Çeviri Araçlarını Kullanmak.

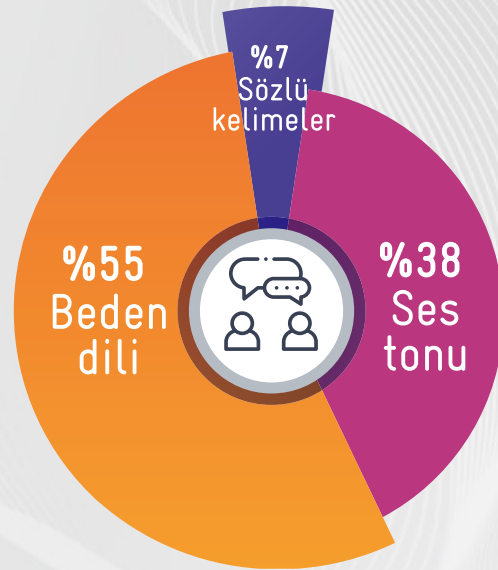


4.1.1 Web Kamerası ve Mikrofonun Ayarlanması

4.1.1.1 Web Kamerası Pozisyonu

İletişimin unsurları sözlü kelimeler, ses tonu ve beden dilidir. Vücut dili ve ses tonunun iletişimin çoğunu oluşturduğu ve konuşulan sözcüklerle uyumlu olduğu unutulmamalıdır. Çevrim içi bir toplantı sırasında katılımcıların ve kolaylaştırıcının vücut dillerini (kamera) ve ses tonunu (mikrofon) dikkatli ve etkili bir şekilde kullanmaları son derece önemlidir.

Şekil 4 Sözlü İletişimin Öğeleri.



Web kamerası, yöneticinin katılımcılarla, çevrim içi bir toplantı sırasında etkileşim kurmasını sağlayan genellikle tek ve en önemli cihazdır. Bu nedenle, görüntülü bir toplantıda web kamerası kullanırken, konumunu doğru bir şekilde ayarlamak çok önemlidir. Dikkat edilecek ilk nokta, dizüstü bilgisayarınızın kamerasının bir yükseltici yardımıyla göz seviyenize hizalandığından emin olmaktır. İkinci husus ekranın, vücudunuza paralel konumda ayarlanmasıdır. (Şekil 4). Aynı durum, kolaylaştırıcının mobil cihaz kullandığı durumlar için de geçerlidir.

Şekil 5 Web Kamerasının Pozisyonunu Ayarlama.



4.1.1.2 Göz Teması

Katılımcılarla konuşurken ve onları dinlerken, kolaylaştırıcının katılımcılarla göz teması kurması çok önemlidir. Bunu sürdürmek için bir etkinlik sırasında ekrana bakmak yerine mümkün olduğunca kendi web kameranıza bakmalısınız.

4.1.1.3 Beden Dili

Beden dilinizi doğru kullanmak, mesajınızı katılımcılara daha etkili bir şekilde iletmenize yardımcı olacaktır. Çevrim içi oturumu ayakta yönetmeniz ortalıkta sandalye olmayan bir alanda dolaşmanıza imkân verir. Bu şekilde vücudunuzu ve ellerinizi daha etkin bir şekilde kullanabilirsiniz.

4.1.1.4 Ses

Ses, katılımcılarınızın ilgisini sizin üzerinizde tutmak için başka bir temel unsurdur. Sunumunuz esnasında mümkünse bir kulaklık (yerleşik mikrofonlu kulaklık / kulak içi kulaklık) kullanmak etkileşiminizi olumlu yönde etkileyecektir. Bilgisayarlardaki yerleşik mikrofonlar, çevreden ve dizüstü bilgisayarınızın fanından gelen dikkat dağıtabilecek sesleri de alma eğilimindedir. Bu nedenle kolaylaştırıcı, katılımcılardan, toplantıyı daha etkin şekilde dinleyebilmeleri ve katılım sağlayabilmeleri için eğer mevcutsa kulaklık kullanmalarını isteyebilir.

4.1.2 Video Konferans Araçları

Tüm video konferans araçları benzer özelliklere sahip olduğundan, video konferans aracının seçilmesi çoğunlukla kolaylaştırıcının ve katılımcıların ilgili araçlar hakkındaki bilgisine ve aşinalığına bağlıdır. Bu rehberde önerilen araçlar ücretsizdir.

4.1.2.1 Microsoft (MS) Teams

Düzenli güncellemeleri ve geliştirilmiş özellikleri ile MS Teams, günümüzde en aktif olarak kullanılan video konferans araçlarından biridir. Bağlantı hızı sabit olduğu sürece iyi kalitede ses ve görüntü sağlar. MS Teams çoğunlukla şirketler tarafından kullanılsa da salgının başlangıcından bu yana bireysel kullanıcı sayısı da artmıştır.

MS Teams'in ücretsiz sürümü, kişiler ve gruplar için 60 dakikaya kadar görüntülü/sesli aramalara ve sınırsız mesajlaşmaya izin vermektedir. Küresel salgına bağlı olarak Şubat 2021 itibarıyla bu aramalara 24 saate

kadar izin verilmeye başlanmıştır. Bu uygulamanın diğer bir avantajı, MS Office uygulamalarının, yani Word, Excel, PowerPoint ve OneNote'un ücretsiz sürümünü sunmasıdır. En güvenli video görüşmesi araçlarından biri olması kullanıcıların, aynı zamanda kuruluş dışındaki kullanıcılarla da iletişim içinde olmasına ve iş birliği yapmasına olanak tanır.



<https://www.microsoft.com/en-ww/microsoft-teams/group-chat-software>

4.1.2.2 Zoom

Basit ve hızlı video konferans araçlarından biri olan Zoom hem mobil hem de masaüstü cihazlarda kullanıcının ihtiyaçlarına göre farklı seçenekler barındıran birçok özellik sunar. İnternet hızına bağlı olarak çoğunlukla iyi ses ve video kalitesi sunar. Ücretsiz sürüm, 100 kişiye kadar katılımcıyla, 40 dakikalık oturum hizmeti sunmaktadır. Ayrıca Zoom, kullanışlı bir özellik olarak katılımcıların kendi bilgisayarlarının ekranlarını paylaşmalarına da olanak tanır.

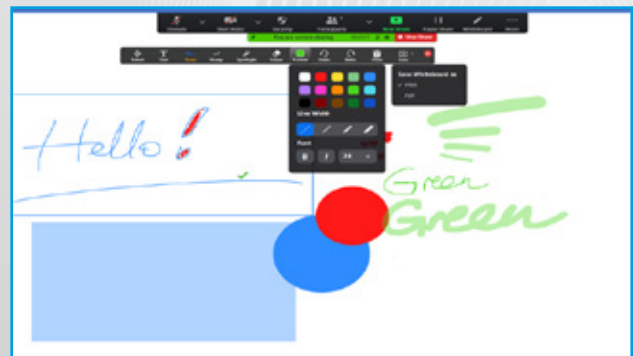
Bu özellikler nedeniyle Zoom, salgının başlamasından bu yana hizmet sağlayıcılar arasında bir numaralı tercih olmuştur. Daha uzun oturumlar önerilmediğinden ve uzun bir süreye ihtiyaç duyulduğunda, tek bir uzun oturum yerine kısa ve ardışık oturumlar daha etkili olacağından 40 dakikalık kısıtlama bir endişe yaratmamalıdır.

Zoom'un çevrim içi bir etkinlik sırasında kullanılabilir bir diğer özelliği ise katılımcılarla paylaşmak üzere yazmak, şekiller çizmek ve notlar almak için kullanılabilen (Şekil 5) Whiteboard'dur.



<https://zoom.us/>

Şekil 6 Zoom Whiteboard.



4.1.2.3 Google Meet

Google Meet'in en iyi özelliklerinden biri, bilgisayarda kullanırken indirmek için bir yazılım gerektirmemesidir. Ancak, kullanmak için uygulamanın mobil cihaza yüklenmiş olması gerekir. Üstelik hemen herkesin bir Google hesabına (Android işletim sistemine sahip cihazlarda zorunludur) sahip olduğu düşünüldüğünde, Google Meet uygulaması cihaza yüklendikten sonra *oturum açma* sorunu yaşanmayacaktır.

Google Meet, 31 Mart 2021'e kadar 100 katılımcıya kadar toplantılar için 24 saatlik sınırlama sunmaktadır. Bu tarihten sonra toplantıları 1 saat ile sınırlandırmaya devam edecektir. Google Meet, sohbet kutusu ve Jamboard adı verilen beyaz tahta özelliği olan çok temel bir kullanıcı arayüzüne sahiptir. Bir Google ürünü olduğu için, Google Meet'in Google'ın ekosistemindeki diğer araçlarla (*Google Takvim, Google Drive, Google Dokümanlar*) entegrasyonu, kullanıcılarına büyük fayda sağlar.

Bu özellikler ve Arapça kullanıcı arayüzü ile Google Meet, video konferans aracı olarak kullanılacak en iyi seçeneklerden biridir.



<https://meet.google.com/>

4.1.2.4 WhatsApp

WhatsApp, bir video görüşmesine katılan 8'den fazla katılımcı olmadığı sürece faydalancılar arasında kullanılan popüler bir uygulamadır. Bir dezavantaj olarak kolaylaştırıcının bilmesi gereken şey; uygulamanın telefon numarası üzerinden kayıt gerektirmesinden dolayı tüm katılımcıların birbirlerinin telefon numarasını görebilmesidir. Kolaylaştırıcının bu uygulamayı tercih ederken katılımcıları bu konuda ve bu özelliğin riskleri hakkında önceden bilgilendirilmesi önerilmektedir. Gizlilik ve mahremiyet sorunlarına yol açabileceğinden çocuklarla yapılacak etkinliklerde WhatsApp uygulaması önerilmez.



<https://www.whatsapp.com/?lang=en>

4.1.2.5 Telegram

Telegram, bazı ekstra özellikleriyle WhatsApp'a bir alternatif olabilir; bunlardan biri, kullanıcının telefon numarasının gizlendiği genel veya özel bir kanal oluşturmasına izin vermesidir. Kanal sahibi, ki bu bağlamda bu kişinin kolaylaştırıcı olması beklenir, resimler ve web bağlantıları içeren duyurular ve gönderiler oluşturabilir. Sınırsız sayıda üye barındırabilen her kanalın, kanala katılmak için kullanılan açık bir bağlantısı vardır. Kanal sahibi kimin mesaj gönderebileceğine karar verebilir ve diğer üyeler de mesajları okuyabilir. Telegram, videoları, resimleri ve belge türlerini sınırlayan WhatsApp'ın aksine her türlü dosyayı göndermeyi ve almayı desteklemektedir.



<https://telegram.org/>

4.1.2.6 Instagram IGTV, Facebook Live, YouTube live

Bu konu başlığı altında ele alınan uygulamaların, daha önce belirtilen ve sadece bu amaca hizmet eden araç ve yazılımlardan farkı, çok sayıda kişinin erişimine açık olan sosyal medya kanalları üzerinden işliyor olmasıdır. Görsel kanallarda değerlendirilen araçlar, konferans benzeri konuşmaların verildiği ve izleyicilerden yazılı soruların kabul edildiği oturumlar yapmak için kullanılabilir. Biten oturumların kayıtları kuruluşun profiline gönderilebilir.

Bu araçlar, öğrenme çıktılarıyla daha fazla etkileşim gerektiren faaliyetler için geçerli olmasa da savunuculuk videoları ve bilgi paylaşımı ve yayımı için yararlı olabilir.



<https://www.instagram.com/>

4.1.3 Çevrim İçi Sunum Araçları

4.1.3.1 Google Slides

Microsoft PowerPoint'in yanı sıra Google Slides, çevrim içi etkinliklerde kullanılacak sunumlar hazırlarken esnek ve verimli bir deneyim de sunabilir. Google Slides'in bir avantajı, ücretsiz olması ve herhangi bir

web tarayıcısında oluşturulabilmesidir; bilgisayara bir program yüklemeyi gerektirmemektedir. Diğer bir avantajı ise hem Android hem de iOS cihazlarda kullanılabilen bir mobil uygulamaya sahip olmasıdır. Dolayısıyla, bu özellik sadece kolaylaştırıcının değil, katılımcıların da bir sunum oluştururken kullanıma izin verir. Bir bağlantı yoluyla paylaşıldığında, sunum internet bağlantısı olan herhangi bir cihazda görüntülenebilir. Sunu dosyaları, kullanıcının Google bulut depolamasında tutulur.

Google Slides ve benzer üretkenlik araçlarının çevrim içi etkinliklerin öncesi ve sonrası aşamalarında katılımcıların yaratıcılıklarını gösterebilecekleri ve iş birliği içinde çalışabilecekleri etkinliklerde kullanılması düşünülmelidir. Ön etkinlik olarak katılımcılardan görseller ve metinler içeren bir sunum oluşturmaları ve etkinlik sırasında akranlarına sunmaları istenebilir. Etkinlik sonrası ile ilgili olarak, katılımcılardan çevrim içi oturum sırasında öğrendiklerini yansıtacak bir sunum hazırlamaları ve oturumun amacına ve sonuçlarına bağlı olarak ürünlerini kolaylaştırıcıyla veya istedikleri herhangi biriyle paylaşmaları istenebilir.



<https://www.google.com/slides/about/>

4.1.3.2 Mentimeter

Mentimeter, soru ve test slaytları ile etkileşimli sunumlar, resim ve metinlerle temel bir düzen oluşturmak için kullanılabilen bulut tabanlı başka bir sunum yazılımıdır. Mentimeter, temel işlevleri kullanıcılarına ücretsiz sunar. Bunun dışında istenirse ek özellikler ve hizmetler için ek ödeme yapılabilir. Ücretsiz Mentimeter uygulaması sınırsız sunum, iki adede kadar soru slaydı ve her sunum için beş adede kadar test slaydı sunar.

Çevrim içi oturum sırasında, sunum slaytları paylaşılan ekranda görüntülenebilir. Mentimeter'deki test sorusu özelliği, sunum yapan kişinin katılımcılara soru sormasına olanak tanır, burada katılımcıların yanıtlarını göndermek için mobil cihazlarını kullanabilirler. Cevaplar sonuç slaytlarında canlı olarak gösterilir ve katılımcıların isimleri gizlenebilir. Mentimeter'de kullanılabilecek çoktan seçmeli sorular, açık uçlu sorular, sıralama soruları gibi farklı soru türleri vardır. Açık uçlu sorular, katılımcılardan yeni katıldıkları oturum hakkında geri bildirim vermelerini istemek için kullanılabilir. Faydalı kullanıcıların her oturumda ne hissettikleri

ve ne kazandıkları çok önemlidir. Sorular yeniden düzenlenebilir, uygulanabilirlik noktasında da her oturumun sonunda sorulabilir. Bu sonuçlar dikkate alınarak oturumları iyileştirmek için kullanılabilir.

<https://www.mentimeter.com/>

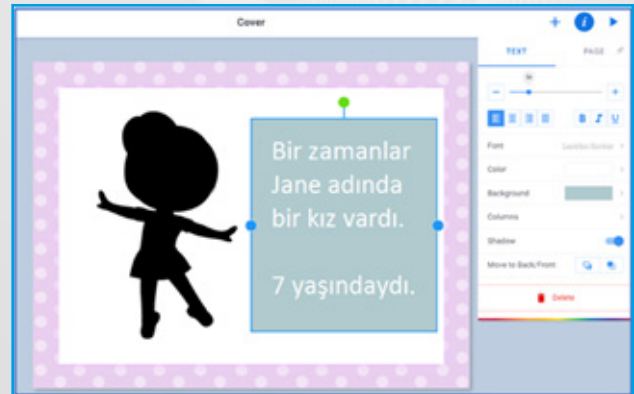
4.1.4 Çevrim İçi Öykü Anlatma Araçları

4.1.4.1 Storyboard That, Bookcreator

Storyboard That ve Bookcreator, metin ve resimlerle çevrim içi öykü kitapları oluşturmak için kullanılan pek çok web sitesinden ikisidir. Çok çeşitli görseller ve illüstrasyonlar sunmaktadırlar. Pedagojik bir bakış açısıyla öykü anlatımı, insanlar ve fikirleri arasında bağlantılar oluşturmak için çok iyi bir yöntemdir. Öyküler, insanları bir araya getirebilen kültür, tarih ve değerleri aktarabilir. Görsellerle birleştirilen metin, bir anlatım dünyası oluşturmak için etkili araçlardır.

Buradaki kapsam dahilinde kolaylaştırıcılar, özellikle sosyal uyum ve dil öğrenme etkinliklerinde, katılımcılardan kendi öykülerini yaratmalarını ve kendi fotoğraflarıyla birbirleriyle uyum içinde anlatmalarını isteyerek bu yöntemi kullanabilirler. Öykü anlatma tekniğini kullanmak için örnek bir etkinlik 4.3.1.1. bölümde verilmiştir.

Şekil 7 Bookcreator Çocuklar için Basit Bir Araçtır.



<https://www.storyboardthat.com/>



<https://bookcreator.com/>

4.1.5 Çevrim İçi Sınıf Oluşturma

Çevrim içi sınıflar Öğrenme Yönetim Sistemleri (ÖYS – Learning Management Systems/LMS) kategorisinde yer alır. Sistemin en önemli özelliklerinden biri, katılımcıların eş zamanlı olarak sınıfta bulunma zorunluluğu olmamasıdır. ÖYS ile Katılımcılara basitçe oluşturulmuş web sitelerinde veya Moodle gibi ÖYS kanalıyla gerekli bilgi ve belgeler sağlanabilir. Bu bölümde sunulan ve kolaylaştırıcıların katılımcılar için kolayca ve hızlı bir şekilde hazırlayabilecekleri iki çevrim içi sınıf aracı vardır.

4.1.5.1 Neden Çevrim İçi Sınıflar Kullanılmalı?

Öğrenme Yönetim Sistemlerinin (ÖYS) üç ana rolü vardır.

Şekil 8 Öğrenme Yönetim Sistemlerinin Rollerini.



İletişim

Bir ÖYS; sohbet fonksiyonları, tartışma forumları ve senkronize dersler için yapısal video konferans araçları ile öğretmen-öğretmen ve öğrenci-öğrenci etkileşimini sağlar.

Kaynakların paylaşımı

Çeşitli araçlar yoluyla etkili geri bildirim seçenekleri ile etkileşimli bir içerik oluşturmak mümkündür. Katılımcılar bu kaynaklara her zaman ve her yerde erişebilir.



Değerlendirme

Her ÖYS'de farklı değerlendirme aracı türleri bulunmaktadır.

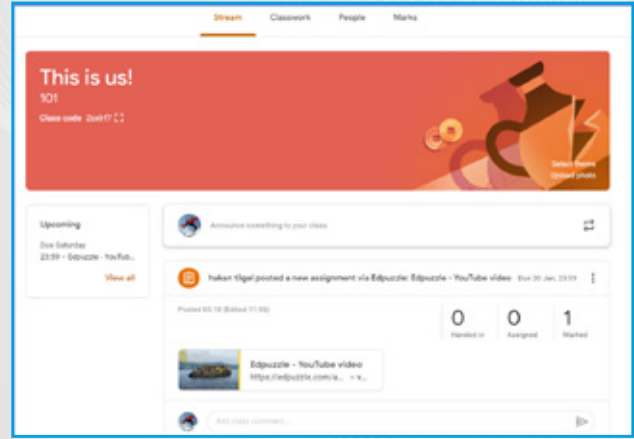
Öğrenme yönetim sistemlerinin ilk faydası, katılımcılara yönelik tüm materyalleri tek bir yerde depolayabilmesidir, bu da veri kaybı riskini azaltır. Bu sayede, katılımcılar ihtiyaç duydukları bilgilere sahip oldukları herhangi bir cihaz aracılığıyla sorunsuz bir şekilde erişebilir. Bir ÖYS, kılavuzlar ve ilgili kurs belgelerinin yazdırılmasına ihtiyaç bırakmadığı için maliyetleri belli bir düzeyde azaltabilir. ÖYS'nin bir

başka avantajı da kursları güncellemenin ve çok hızlı bir şekilde kullanıma sunmanın kolay hale gelmesidir.

4.1.5.2 Google Classroom

Google Classroom, bir Google ürünü olduğu için sorunsuz kullanılabilir. Kolaylaştırıcı (eğitmen rolüyle) belgeleri paylaşarak, farklı web sitelerine bağlantılar vererek, anketler, testler ve ödevler oluşturarak ve duyurular yaparak sınıfı oluşturur. Katılımcılar (öğrenci rolüyle) Gmail adreslerinden kolayca davet edilebilir. E-postalarına aldıkları daveti kabul ettiklerinde, doğrudan ders sayfasına ve içeriğine erişebilirler. Kolaylaştırıcılar birden fazla farklı ders oluşturabilir ve bu derslere ayrı ayrı katılımcılar ekleyebilir. Tüm veriler tek bir yerde tutulur ve katılımcılar yalnızca kolaylaştırıcı tarafından oluşturulan içeriğe erişebilir. Katılımcılar birbirlerinin çalışmalarını ve verilerini göremezler. Ücretsiz olan Google Classroom'da etkileşimli içerik oluşturmak için kullanılacak diğer uygulamalar ve web siteleri de mevcuttur.

Şekil 9 Google Classroom.



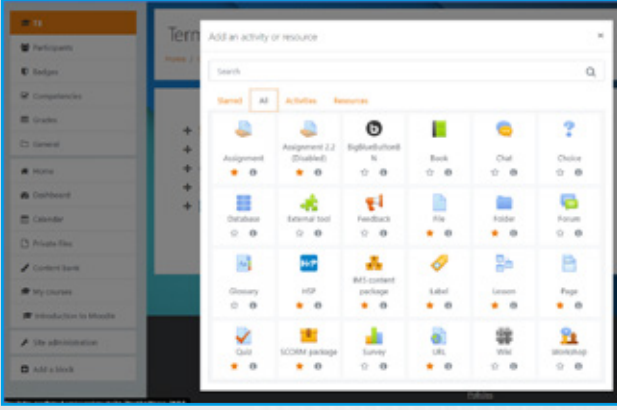
<https://classroom.google.com/>

4.1.5.3 Moodlecloud

Moodle, hem yüksek öğretimde hem de çalışanlarına hizmet içi eğitim vermek isteyen kurumlarda kullanılan popüler bir öğrenim yönetim sistemidir. Moodlecloud, faydalanıcı grubun ihtiyaçlara göre kullanım özellikleri ve depolama boyutları değişebilen farklı içeriklerde paketler sunar. Ücretsiz sürüm

50 kullanıcıyı barındırabilir ve sistemde depolanan dosyalar için 200 MB alan sağlar. Bu sürüm, etkileşimli içerik oluşturma aracı H5P dahil olmak üzere ihtiyacınız olabilecek hemen hemen her aracı barındırır.

Şekil 10 Moodlecloud'da Kullanılabilen Aktiviteler.



Belirtilmesi gereken önemli bir nokta kolaylaştırıcının (eğitmen rolüne sahip) materyalleri dikkatli bir şekilde oluşturması gerektiğidir; çünkü katılımcılar kolaylaştırıcıdan herhangi bir rehberlik almadan kendi kendilerine etkileşime gireceklerdir.



<https://moodlecloud.com/app/en/login>

4.1.6 Video Düzenleme Araçları

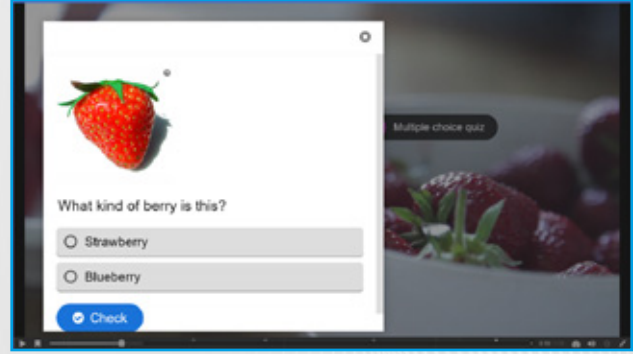
Bu bölümde, video düzenleme ve etkileşimli video düzenleme araçları olmak üzere iki tür video düzenleme aracı anlatılmaktadır. Video düzenleme uygulamaları, bir video veya film dosyasını düzenleme, değiştirme, oluşturma veya değiştirme olanağı olan yazılımlardır. Hem başlangıç seviyesindeki kullanıcılar hem de profesyoneller için birçok ücretsiz ve ücretli video düzenleme uygulaması bulunmaktadır. Windows Movie Maker ve Premiere Pro en bilinen video düzenleme yazılım programlarından ikisidir.

Videolar, katılımcıların dikkatini çeken görsel uyarıcılarla kişisel veya kurgusal öyküler anlatmak için kullanılabilir. Kolaylaştırıcıların veya faydalanıcıların kendi gruplarında paylaşılacak öyküleri oluşturmak için kendi videolarını kaydetmeleri ve düzenlemeleri gerekebilir. Bazı kolaylaştırıcılar, bilgilendirme faaliyetlerinde video kaydedip düzenlemek için bu programlardan yararlanabilir; düzenledikleri videolar hazır hale geldikten sonra, farklı paylaşım seçenekleriyle çevrim içi olarak kullanılabilir hale

getirebilirler.

Etkileşimli video düzenleyici ise videoya etkileşim eklemek için kullanılan bir araçtır. Etkileşimli video, kullanıcıların doğrudan videonun kendi içeriğine tıklayıp içerikle etkileşime girebilecekleri daha ilgi çekici bir video türüdür. Bunlarla sınırlı olmamak üzere, bu etkileşimler arasında, kablosuz erişim alanları, flash kartlar, çoktan seçmeli sorular, açık uçlu sorular bulunur.

Şekil 11 Etkileşimli Video.



Video kullanımı, çevrim içi öğrenmenin en önemli araçlarından biridir. Ancak, bir videonun varlığı daha iyi öğrenmeyi garanti etmez. Etkileşim özelliği olmayan videolar yetişkinler için maksimum 13 dakika, çocuklar ve gençler için 5 dakika olmalıdır. PC'lerde veya mobil cihazlarda video oluşturmak ve düzenlemek için kullanılacak çok sayıda etkileşimli video düzenleyici programı vardır.



<https://h5p.org/>

4.1.6.1 PC Video Düzenleme Aracı: Shotcut

Video düzenleme araçları başta karmaşık görünse de bu her zaman geçerli değildir. Video düzenleme becerilerinize başlamanıza ve bu becerilerinizde yetkin olmanıza yardımcı olacak ücretsiz ve çevrim içi olarak sunulan çok sayıda video eğitimi vardır. Bu işe ilk kez başlarken doğru yazılımı seçmek önemlidir. Açık kaynak kodlu bir video düzenleyici olan Shotcut, başlamak için iyi bir yazılım olabilir. Ücretsizdir ve nasıl kullanılacağına dair içinde birçok eğitim videosu bulunmaktadır.

Şekil 12 PC için Shotcut Video Düzenleyici.

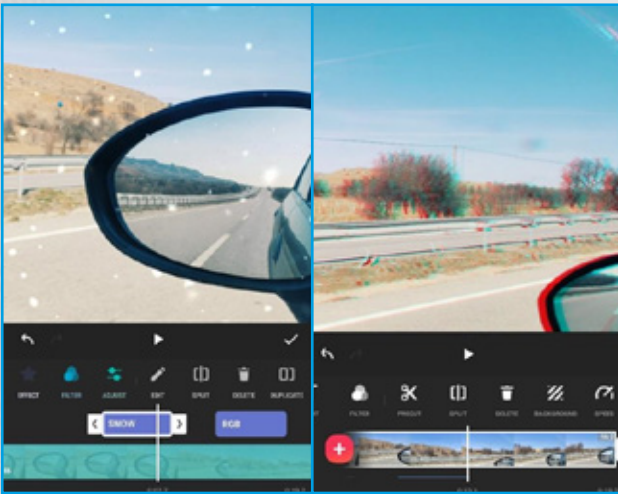


<https://shotcut.org/>

4.1.6.2 Mobil Video Düzenleme Aracı: InShot

Inshot, Android ve iOS gibi tüm mobil cihazlarda çalışan, kullanımı kolay, tek bir paket olarak sunulan video düzenleme aracıdır. Sadece kayıtlı videoları düzenlemeye izin vermez, aynı zamanda kullanıcıların daha önce çekilmiş fotoğraflardan videolar oluşturmasına da olanak sağlar. Videoları kırabilir, çekim hızını değiştirebilir, filtreler, metinler ve müzik ekleyebilirsiniz.

Şekil 13 Mobil Cihazlar için InShot Video Düzenleyici.



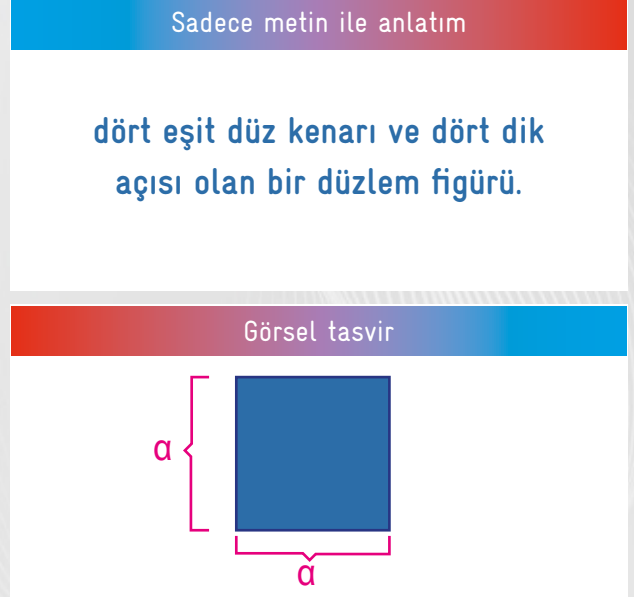
<https://inshot.com/>

4.1.7 Görseller ve İnfografikler

4.1.7.1 Görselleri Kullanma

Görsel kullanılan metinler, görsel kullanılmayan düz metinlere kıyasla daha fazla akılda kalır. Katılımcılara iletmek istediğiniz mesaja yardımcı olabilecek basit, kaliteli görüntüler kullanın.

Şekil 14 Görsel Tasvir.



Bir görüntüyü yeniden boyutlandırırken en-boy oranını koruyun, bu oranlar üzerinde oynamayın. Çoğu platformda bu düzenleme, görüntüyü kenarlar yerine köşelerden yeniden boyutlandırarak yapılabilir.

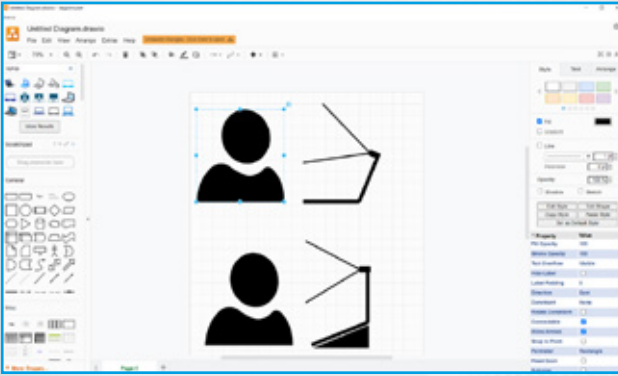
Şekil 15 Görüntüyü Yeniden Boyutlandırma.



4.1.7.2 İnfografik Yapıcılar: Draw.io

Bir infografik (bilgi grafiği), verileri kolay anlaşılır bir hale getirmek için tasarlanmış, grafik formatta (görüntüler, çizelgeler ve minimum metin) bilgi veya verilerin görsel bir temsidir. İnfografikler her türden çizelgeyi, ağaç şemalarını, ağ şemalarını, histogramları, zihin haritalarını içerir. Okuyucunun bilgileri bir bakışta anlamasına yardımcı olmak için kullanılırlar. Draw.io, çalışmalarınızı pdf, png, jpeg, xml, svg gibi farklı dosya formatlarına aktarmanıza izin veren ücretsiz, kullanımı kolay bir infografik yapıcıdır.

Şekil 16 Draw.io.



<https://app.diagrams.net/>

Pedagojik Öneriler

4.2 Pedagojik Öneriler 1: Uzaktan (çevrim içi) Etkinliklerinizi Doğru Yönetin.

Eğitim tasarımcıları, yüz yüze etkinlikleri sanal ortama kaydırırken ele alınacak bazı beceri ve bilgi alanlarına dikkat çeker. Bunlara geçmeden önce, oturum sırasında ortaya çıkabilecek olası problemlerden kaçınmak için kolaylaştırıcıların çevrim içi etkinliklerin güçlü yönlerine, zayıf yönlerine, avantajlarına ve dezavantajlarına (bkz. Ek C: SWOC analysis on online learning) göz atmaları önemle tavsiye edilir. Peachey (2020), faaliyetlerin dijitalleştirilmesi sırasında aşağıdaki bilgi ve beceri alanlarını vermiştir:

4.2.1 Çevre

Fiziksel çevrenin sanal öğretim ve öğrenim deneyimini nasıl etkilediğini anlamak.

Şekil 17 Fiziksel Çevreniz.



- ▶ Sessiz oda
- ▶ İyi aydınlatma
- ▶ İyi konumlandırılmış kamera
- ▶ Karışık olmayan arka plan
- ▶ Dikkat dağıtmayacak ortam
- ▶ Serin ve iyi havalandırılmış

Bu, kolaylaştırıcının çevrim içi oturumunu düzenlerken fiziksel olarak bulunduğu ortamdır. Kolaylaştırıcı, çevrim içi aktiviteyi, faydalanıcıları doğrudan etkileyebilmesine izin verecek şekilde, ofis veya evindeki masasından yönetebilir. Kolaylaştırıcı, çevrim içi aktiviteyi gerçekleştirdiği odayı doğru seçmeli ve kontrol altında bulundurmalıdır. Bu minvalde kolaylaştırıcının sessiz, iyi ışıklandırılmış, serin ve iyi havalandırılmış bir odayı tercih etmesi; kameranın ve bilgisayarın doğru konumlandırılmış olması, arka plandaki görüntüde dağınıklık olmaması ve olası dikkat dağıtıcı unsurları bertaraf etmiş olması önerilir.

4.2.2 Teknik

Sanal platformun nasıl çalıştığını, sunduğu olanakları ve sınırlarını anlamak.

Şekil 18 Sanal Platformun Çalışma Şekli.



- ▶ Web kamerası
- ▶ Mikrofon
- ▶ Ayarların anlaşılması
- ▶ Video/ses kapatma
- ▶ Hata giderme
- ▶ Ekran paylaşma
- ▶ Yan odaları kurma
- ▶ Tarama sekmelerinin kullanılması
- ▶ QR kodları oluşturma
- ▶ Dijital araçların seçimi
- ▶ Gizliliğin korunması

Kolaylaştırıcıların çevrim içi etkinliklere başlamadan önce öğrenmeleri gereken teknik unsurlar mevcuttur. Bunlar, kolaylaştırıcının edinmesi gereken altyapı bilgileridir. Kolaylaştırıcı, gerekli ekipmana sahip değilse ve bu dijital araçları nasıl kullanacağını bilmiyorsa çevrim içi bir oturum düzenlemenin imkânı ve faydası yoktur. Bu sebeple, dijital araçların özelliklerini öğrenmek ve bunlara aşina olmak çok önemlidir. Bu beceriler arasında web kamerası ve mikrofon kullanma, ayarları anlama, görüntü/sesi ayarlama, sorun giderme, ekran paylaşımı yapma, ara odalar kurma, tarayıcı sekmelerini kullanma, QR kodları oluşturma, dijital araçları seçme, gizliliği koruma yer alır. Her kolaylaştırıcının bu becerilerde ustalaşması gerekir çünkü bu özelliklerin her biri, katılımcıları bekletmeden oturumların sorunsuz bir şekilde yürütmesine yardımcı olacaktır.

4.2.3 Bireylerarası İletişim ve İlişkiler

Sanal ortamlarda iletişimin nasıl gerçekleştiğini ve ilişkilerin nasıl geliştirildiğini anlamak.

Şekil 19 Bireylerarası İletişim.



- ▶ Kamera ile etkileşim kurmak
- ▶ Göz teması kurmak
- ▶ Beden dilini kullanmak
- ▶ Kamera ile arada mesafe bulunması
- ▶ Ses
- ▶ Ayağa kalkmak ve hareket etmek
- ▶ İlişkiyi anlamlandırmak
- ▶ Ekip kurmak

Kolaylaştırıcıların faydalanıcılarla iletişim kurma yolu ve onlarla bağ kurmak için fiziksel ortamda yarattıkları ilişkiyle sanal ortamdaki etkileşim aynı değildir. Faydalanıcılarla sanal ortamda ilişki kurmak çok daha zor olabilir. Kolaylaştırıcılar, sanal ortamda daha etkin bir ilişki kurabilmek için kamera vasıtasıyla ilişki kurma, göz teması kurma, beden dilini kullanma, kameraya uzaklık, ses, ayağa kalkma ve hareket etme, ilişkiyi anlama ve takım kurma gibi tekniklere başvurabilir.

4.2.4 Güvenlik

Sanal ortamların güvenliği hakkında temel bilgilere sahip olmak ve olası güvenlik açıklarına karşı etkin bir farkındalık geliştirmek kolaylaştırıcılar için önem arz eder. Kullanılan farklı işletim sistemlerinin tamamında çalışabilen, etkinlikleri kanıtlanmış güvenlik amaçlı çeşitli yazılımlar piyasada mevcuttur. Bütün bu yazılımların ücretsiz olanlarının yanı sıra, farklı ücretli paketlerle artırılmış güvenlik seçeneklerini de satın alabilmek mümkündür. Ancak unutulmaması gereken en önemli durum, güvenlik yazılımları geliştikçe, bilgisayar korsanı adı verilen kötü niyetli kişilerin de yetkinliklerini geliştirmekte olduğudur.

Günümüzde çok farklı motivasyonlarla bilgisayar korsanlığı yapan kişilerin bilgisayarların barındırdığı verilere erişim sağlamak için kullandığı pek çok yöntem vardır. Temelde yapılan, zararsız gibi görünen bir dosya veya içerik aracılığıyla bilgisayarınıza bir

virüs adı verilen kötü niyetli bir yazılım indirmenizi sağlamak ve bilgilerinize erişmektir. Bu yöntemlerin en yaygın ve bilinenlerinden biri, Yemleme (Phishing) olarak adlandırabileceğimiz; tanıdığınız birinin ya da güvenilir gibi görünen bir kurumun, kişinin adını kopyalayarak, bir ödül, bir bilgi, yardım talebi, kampanya veya eğlenceli bir paylaşım içeriği olduğu belirtilen bir e-posta atmak ve dosyayı açmanızı istemektir.

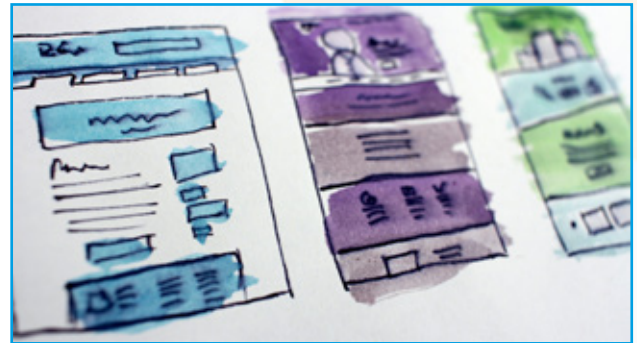
Bu dosyayı açtığınızda bilgisayarınıza zararlı yazılımı yüklemiş olursunuz. Bundan sonra tüm bilgileriniz kötü niyetli kişilerin erişimine açık hale gelir. Bilgisayar korsanlarının kullandığı başka yaygın bir teknik de girdiğiniz internet sitelerinin arka planında çalışan yazılımlar olabilir. Çerez hırsızlığı kategorisinde bulunan bu yöntemle, sayfayı incelerken karşınıza çıkan ilanlar, videolar, görseller veya bağlantılara tıkladığınızda yine bilgisayarınıza zararlı bir yazılım indirmiş veya sizi takip eden bir çerez dosyası indirmiş olursunuz.

Örneği çoğaltılabilecek bu tür saldırılardan korunmanın en iyi yolu sürekli bir farkındalık içerisinde olmak, gelen e-postaların veya internet sitelerinin isimlerine dikkat etmek, her dosyayı indirmemek, her linke tıklamamak ve mutlaka bir koruma yazılımı bulundurmadır.

4.2.5 Pedagoji

Sanal ortamlarda öğrenme yeteneklerinin nasıl yaratılacağına ilişkin araştırma.

Şekil 20 Öğrenme Yeteneklerinin Yaratılması.



- ▶ Faydalanıcılar arasında etkileşim oluşturmak
- ▶ Etkileşimlerini izlemek
- ▶ Performansları hakkında anında geri bildirim sağlamak/alınmak
- ▶ Materyalleri/içerikleri uyarlamak
- ▶ Bilgisayar temelli öğretim tasarımını anlamak

Çevrim içi bir öğrenme ortamı oluşturmak, dijital ortam için özel olarak tanımlanan pedagojik stratejileri takip ederek gerçekleştirilebilir. Kolaylaştırıcıların böyle bir ortamı oluştururken, sadece faydalanıcılar arasında etkileşim yaratılmasının değil, aynı zamanda materyallerin doğru şekilde geliştirilmesinin de öneminin farkında olmaları gerekir. Bunu yapmak için de kolaylaştırıcılar öğretim tasarımının ne olduğunu iyi anlamalıdır. Üzerinde durulması gereken bir diğer nokta da katılımcıların performansı hakkında anında geri bildirim vermektir. Katılımcılar bir görevi bitirdikten sonra, tamamladıkları süreç hakkında bilgilendirilmelidir. Emoji göndermek, onay işareti koymak gibi basit teknikler bile, katılımcılarınız hangi yaş grubuna ait olursa olsun çok etkili olabilir.

Çevrim içi etkinlikleri sürdürmek için kullanılacak pedagojik stratejiler, bu kılavuzun ilerleyen bölümlerinde daha ayrıntılı olarak verilmiştir.

4.2.6 Davranış

Öğrenci ve eğitmen davranışının öğrenme deneyimini nasıl etkileyebileceğinin anlaşılması.

Şekil 21 Davranış Etkisi.



- ▶ Davranış kurallarını uygulamak
- ▶ Faydalanıcıların güvenlik ve gizliliğini izlemek
- ▶ Dış kaynakları kullanırken telif hakkı kanunlarına uymak
- ▶ Zamanı etkili yönetmek

Hem kolaylaştırıcının hem de katılımcıların yaşadığı çevrim içi deneyimlerde istenmeyen bir durum oluşmaması için bazı kurallara uyulmalıdır. Çevrim içi faaliyetlerle ulaşmak istediğiniz sonuçların birey veya grup olarak faydalanıcılarınızı veya faydalanıcılarınızın mevcut sosyal uyum düzeyini tehlikeye atmayacağından emin olmanız gerekir.

Hayata geçirilecek tüm faaliyetlerde ilk önceliğiniz katılımcıların güvenliği ve mahremiyeti olmalıdır. Unutulmaması gereken bir konu da mutlaka evrensel ve toplumsal davranış ve görgü kurallarına uygun hareket edilmesi gerektiğidir.

Buna ek olarak, katılımcıların bilgiyi paylaşma eğilimi yüksek olduğundan, gizlilik ve mahremiyetle ilgili potansiyel tehditlere daha fazla dikkat etmek gerekir. Katılımcıların, kolaylaştırıcı tarafından sağlanacak olan korumalı ve güvenli bir etkileşim ortamı içinde olduklarına dair güvenceye ihtiyaçları vardır. Kullanıcılar için bu güvenliğin sağlanamayacağı durumlar ve uygulamalar olabilir. Kolaylaştırıcılar, katılımcılardan önceden rızalarını istemeli ve gerekli önlemleri almalıdır.

4.2.7 Motivasyon

Sanal öğrenme ortamlarında motivasyonu artırmak için kullanılacak tekniklerin anlaşılması ve zorlukların kavranması.

Şekil 22 Motivasyonu arttırmak.



- ▶ Sosyalleş(me)menin etkisini anlamak
- ▶ Faydalanıcılar arasında sosyalleşme
- ▶ Bir yol haritası çizmek
- ▶ Süreç bazlı projeler oluşturmak
- ▶ Hedefler belirlemek
- ▶ İlerleme ve başarıları takdir etmek

Fiziksel bir ortamda dahi katılımcılar arasında motivasyon sağlamak, güçlendirmek ve sürdürmek zorlayıcı olabilirken, sanal ortamda bunu başarmak düşünüldüğünden çok daha güç olabilir. Kolaylaştırıcı, bunu sağlayabilmek için ortam yumuşatıcı oyunlar düzenleyerek öğrenciler arasında sosyalleşme sağlayabilir, görevler oluşturabilir, öğrenme hedefleri

belirleyebilir ve mümkünse ilerlemelerini görmek için projeler yaratabilir. Daha önce de belirttiğimiz başarının takdir edilmesi en etkili motivasyon araçlarından biridir.

4.2.8 Dil

İletişim kurduğunuz dilin zorluklarını anlamak.

Şekil 23 Dil.



- ▶ **Görseller kullanmak**
- ▶ **Etkileşimi teşvik etmek**
- ▶ **Sade ve basit bir dil kullanmak**
- ▶ **Hataları sürekli düzeltmekten kaçınmak**
- ▶ **Tercümana eğitim vermek**
- ▶ **Uygulanabildiğinde akran eşleştirme sistemini kullanmak**

Dil bariyeri, yüz yüze etkinliklerde olduğu gibi, çevrim içi etkinlikleri yürütürken de karşılaşılan zorluklardan biri, hatta etkinliğin başarıya ulaşmasının önünde ciddi bir engel olabilir. Kolaylaştırıcılar ve faydalanıcılar her zaman ortak bir dilde iletişim kuramayabilir. Bazı durumlarda kolaylaştırıcının faydalanıcılarla iletişim kurabilmek için bir tercümanın desteğine ihtiyacı olabilir. Gelişen dijital teknolojiler belli ölçülerde bu ihtiyaca cevap vermektedir. Yazılı veya sözlü iletişimde kullanılan metni istenilen dile çevirmek için kullanılacak farklı dijital araçlar veya yazılımlar da mevcuttur. Kolaylaştırıcı eğer bir tercümandan destek alacaksa, bu kişinin faaliyet özelinde kullanılacak içerik ve sosyal hizmetler alanında benimsenen yaklaşımlar konusunda eğitim alması önerilir.

4.3 Pedagojik Öneriler 2: Çevrim İçi Eğitim Planlama Stratejileri

Rehberin bu bölümü, kolaylaştırıcıların daha etkili ve ilgi çekici çevrim içi etkinlikler oluşturmalarına yardımcı olacak 10 farklı strateji sunmaktadır. Çevrim içi aktivitede iyi bir konuşmacı/kolaylaştırıcı olabilmek için kendinden emin, bilgili ve ilgi çekici olmak gerekir. Etkili bir çevrim içi etkinliğin anahtarı kapsamlı bir hazırlıktır.

4.3.1 Strateji 1: Öğrencilerinizi / Faydalanıcılarınızı Tanıyın

Bu kılavuzun önerdiği doğrultuda, uygulamaya konulacak faaliyetler öğrenci merkezli olmalıdır. Her hedef grubun kendine özgü değerleri vardır. Farklı değerlere sahip gruplara yönelik faaliyetler planlanırken, kolaylaştırıcının belli bir deneyim ve birikime sahip olması gerekir. Faaliyetlerin çoğu resmiyetten uzak bir ortamda yürütüldüğünden, katılımcılar görev veya problem merkezli bir yönelim sergileyeceklerdir. Ayrıca faydalanıcılar, çoğu zaman dijital kaynakların kullanımında ek rehberliğe ihtiyaç duyar.

Akademik araştırmalar bize, faydalanıcıların, destek mekanizmalarını da içeren, kendi özel ihtiyaçlarına ve özelliklerine göre uyarlanmış yaklaşımları tercih ettiğini göstermektedir (Colucci vd. 2017). Uygulama stratejileri, grubun konuyu anladığını kontrol edebilmek için içeriği grup dinamiğine bağlı olarak etkinlik sırasında değiştirilebilecek şekilde tasarlanmış anketler kullanmayı içerir. Mümkün olduğunda, veri almak için anketleri kullanmak ve katılımcılardan kişisel deneyimleri paylaşmalarını istemek, aktif katılımı teşvik etmenin yollarındandır. Son olarak; çevrim içi etkinliklerin, katılımcıların ihtiyaç ve kapasitelerine göre; mevcut becerileri, öğrenme kültürleri ve öğrenme ortamları göz önünde bulundurularak tasarlanması önemlidir.

- ◆ Öğrenci merkezli etkinlikler önemlidir.
- ◆ Her katılımcı benzersizdir ve kendi deneyimini beraberinde getirir.
- ◆ Katılımcıları dijital araçları kullanırken yönlendirmek gerekir.
- ◆ Katılımcıların mevcut becerilerine ve öğrenim geçmişine dayalı olarak kişiye özel yaklaşımlar kullanılmalıdır.
- ◆ Oturumlar sırasında katılımcıların ilerlemesi kontrol edilmeli, kişisel deneyimlerini paylaşmaları istenmelidir.

4.3.2 Strateji 2: Net Beklentiler Belirleyin

Bu strateji, katılımcılar için net beklentiler oluşturmayı içerir. Çevrim içi kurs tasarımının tutarlılığı, netliği ve basitliği arasındaki korelasyonlar, faydalanıcılar için net hedeflere ve beklentilere olan ihtiyacı destekler. Amaca uygun tasarım, müdahalenin türünü, faydalanıcıların ihtiyaçlarına dayanan tasarımını ve daha sonra ölçülen müdahaleyi güçlü bir şekilde etkileyebilir.

Net hedef ve beklentileri iletmek için, hizmet sağlayıcılar uygun oldukları saatleri ve katılımcılarla iletişim kurma politikalarını açıkça belirtebilirler. Bu şekilde katılımcılar tereddüt etmeden hizmet sağlayıcılarla en iyi nasıl iletişim kuracaklarını bilir. Bazı durumlarda, katılımcılar oturumlarda ne bekleyeceklerini bilemeyebilir. Bu nedenle, onları hem devam eden oturumun hem de gelecek oturumların hedefleri hakkında bilgilendirmek önemlidir. Faydalanıcılar, oturum dahilinde hangi faaliyetlerin sunulduğunun ve bu faaliyetlerin onlara nasıl yardımcı olabileceğinin farkında olmalıdır. Ayrıca kolaylaştırıcı, faydalanıcıları faaliyete aktif katılıma teşvik etmek için nedenler de sunmalıdır. İhtiyaç değerlendirmesinin sonuçlarına göre, bu strateji, daha etkili dijital çözümler oluşturmak için faydalanıcı ve hizmet sağlayıcı arasında sağlıklı bir ilişkinin sürdürülmesi açısından kritik öneme sahiptir.

Son olarak, hizmet sağlayıcıların beklentileri ve sonuçları belirlerken salgın koşullarını dikkate almaları önemle tavsiye edilir. Önceki beklentiler ve öğrenme çıktıları fiziksel kısıtlamalar için uygun olmayabilir. Bu nedenle, herhangi bir fiziksel aktivitenin çevrim içi ortama uyarlanması sırasında, teknolojik, pedagojik ve içerikle ilgili zorlukların etkisini dikkate almak ve buna göre planlanan müdahalenin genel amacını gözden geçirmek çok önemlidir.

- ◆ Net hedefler belirleyin ve bunları katılımcılarla paylaşın.
- ◆ Katılımcılara faaliyetlerin kendilerine nasıl yardımcı olabileceğini bildirin.
- ◆ Planladığınız faaliyetin gerekçesini belirtin.

4.3.3 Strateji 3: Aktif Çevrim İçi Katılımı Teşvik Edin

Katılımcıların oturumlardan yararlanabilmesi için aktif bir çevrim içi tutum gereklidir. Katılımcılar oturumları verimli bulursa bunu başarmak mümkündür. Bunun bir yolu, kolaylaştırıcı ve mentor olarak rolünüzü oluşturmak için iletişim köprüleri oluşturmaktır. Etkileşim fırsatları sağlamak, çevrim içi oturumlarda aktif katılımcılar kazanmanıza yardımcı olacaktır. Toplum merkezleri, faydalanıcılara bir aidiyet duygusunun yanı sıra COVID-19'dan önceki etkinliklere katılmaları için güvenli bir alan sağlamıştır. Hizmet sağlayıcıların faydalanıcıları ile bağlarını sürdürmeleri zorunludur. Bunu sağlamak için moderatörler / eğitmenler sosyal etkileşimi mümkün olduğunca kolaylaştırarak faydalanıcıların sınıfta birlikte olduklarını hissetmelerini sağlamalıdır.

Ayrıca katılımcılar, oturum dönemleri dışında hizmet sağlayıcılara ulaşmak isteyebilir. İletişimde kalmalarına izin vermek, onlara hizmet sağlayıcının yanlarında olduğunu göstermek açısından yararlı olabilir. Son olarak, herhangi bir çevrim içi etkinliğin sürdürülebilirliği, faydalanıcıların başarılı katılımına bağlıdır.

Analizimiz, faaliyetlerin çoğunun, çevrim içi olarak uyarlandığında kolaylaştırıcılar ve faydalanıcılar arasında sürdürülebilir bir bağ oluşturmada başarısız olduğunu göstermektedir. Teşvikli katılımcı eğitim metodolojisi tarafından sunulan eş gelişimli faaliyet tasarımı, kolaylaştırıcılar ve faydalanıcılar arasındaki ve faydalanıcıların birbirleriyle arasındaki sosyal bağı güçlendirecektir. Ayrıca, etkinlik tasarımı ve katılımcı pedagojinin birlikte geliştirilmesi, faydalanıcıların çevrim içi katılımını ve faaliyetlerini artırmaya yardımcı olacaktır. Kolaylaştırıcılara, kapsamlı bir ihtiyaç değerlendirme şablonu kullanarak faydalanıcıların fikirlerini dahil etmeleri ve tasarlanan faaliyetlerle bu ihtiyaçların nasıl ele alınacağına dair bir grup tartışması organize etmeleri tavsiye edilir.

- ◆ Katılımcıların aralarında iletişim köprüleri oluşturun.
- ◆ Katılımcılara aidiyet duygusu ve bağlantıyı sürdürmek için güvenli bir yer sağlayın.
- ◆ Oturumlar sırasında ve sonrasında bağlantı kurun.
- ◆ Aktif katılım için aktiviteler tasarlayın.

4.3.4 Strateji 4: Harmanlanmış Yöntemler Kullanın

Çevrim içi ve yüz yüze öğretimi birlikte kullanmak bazen belirli bağlamlarda etkili olabilir. Araştırmamız, çevrim içi eğitim etkinliklerinin ölçülmesi ve sertifikalandırılmasında zorluklar yaşandığını göstermektedir. Ancak literatür, mülteciler için öğrenim ve sertifikasyonun etkililiği arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir. Mültecilerin çoğu, hayatlarında ilerlemek ve sertifika ile iş aramak için dil kurslarına katılmaktadır. Bu nedenle, hizmet sağlayıcılar, sertifikasyon için çevrim içi öğretimi ve yüz yüze değerlendirmeyi içeren harmanlanmış öğrenme yöntemlerini kullanmalıdır.

COVID-19 bağlamında, uygulama ortaklarının değerlendirme ve sertifikasyon etkinlikleri için güvenli fiziksel alan oluşturmaları önerilirken, gerçek etkinlik çevrim içi/çevrim dışı dijital araçlar ve yaklaşımlar kullanılarak gerçekleştirilir. Bu bağlamda öğretmenin dersi video gibi teknolojik araçlarla besleyerek işleme modeli, eğitmen tarafından hazırlanan çevrim dışı videolar ve mülteci çocuklarla etkileşim yaratan öğrenme boyutunu bölerek öğretmenlerin/kolaylaştırıcıların çevrim içi öğretimi etkili bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir.

Araştırmamız, mülteci hanelerinde evdeki her birey için ayrılmış özel alan eksikliği olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, mülteci çocukları ve kadınları hedefleyen hizmetler hem eş zamanlı hem de eş zamansız yaklaşımları kullanmayı düşünmelidir. Eş zamansız içerik, kişisel alan bağlamında etkili bir metodoloji olabilir. Bu, faydalanıcıların faaliyetlerden etkin bir şekilde yararlanmaları için kişisel zaman ve mekanlarını yönetmelerine olanak tanır. Ayrıca araştırmamıza göre, çevrim dışı dijital yaklaşımlara, cep telefonu gibi düşük teknoloji gereksinimlere ve kullanılan sosyal medya mecralarına yönelik faaliyetlerin bağlantı sorunlarını önlemek için daha etkili olduğu kanıtlanmıştır.

- ◆ Hem çevrim içi hem de yüz yüze içerik ve değerlendirmeyi dahil etmek için harmanlanmış yöntemden yararlanılabilir.
- ◆ Oturumunuza katılmayanlar için eş zamansız içerik sağlayın.

4.3.5 Strateji 5: Etkili Geri Bildirim Verme ve Alma

Verilerimiz, çevrim içi etkinlikler sırasında katılımcılar ve kolaylaştırıcılar/eğitmenler arasında düşük düzeyde bir etkileşim olduğunu göstermektedir. Bir etkinlik sırasında yapıcı ve net geri bildirim vermek, kolaylaştırıcı ve faydalanıcı arasındaki sosyal etkileşimi artırmanın yanı sıra, katılımcıları oturumun içeriğini daha iyi kavramasına neden olur. Geri bildirim, yalnızca mevcut bilgileri değerlendirmeye yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda öğrenilmesi gerekenleri de yansıtır.

Yaygın çevrim içi geri bildirim biçimleri arasında yazılı, sözlü veya görüntülü geri bildirim bulunur. Yazılı geri bildirim ergen ve yetişkin gruplarında işe yararken sözlü geri bildirim çocuklar için daha yararlıdır. Yapıcı geri bildirim amacını davranışı değiştirmektir ve bu nedenle geri bildirim zamanlaması ve sıklığı, çevrim içi öğrencilerin katılımını sağlamak ve daha bağlantılı bir öğrenme ortamını kolaylaştırmak için önemlidir. Buna ek olarak kolaylaştırıcılara, grup içi katılımı daha etkin hale getirmek için akran geri bildirimini kullanmaları tavsiye edilir. Bununla birlikte, akran geri bildirimlerinin dikkatli bir denetleme gerektirdiğini unutmamak önemlidir.

Geri bildirim vermenin bir yolu da her faaliyetin başında veya sonunda ortak soruları veya sorunları ele almak için açıklama yapmaktır. Bu, katılımcılara grup olarak veya özel olarak Facebook grup mesajları, WhatsApp mesajları veya açık kaynaklı öğrenme yönetim sistemlerindeki (örn. Moodlecloud.com, Google classroom) araçları kullanarak mesaj gönderimi yapmanızı sağlar.

Faydalanıcılar tarafından dile getirilen sorunların ele alınması, çevrim içi oturumların genel kalitesini artıracaktır.

Bu kılavuz bağlamında, geri bildirim almak, öğretmenin katılımcıların sorularına oturum dışında da olsa tutarlı bir şekilde yanıt vermesi olarak görülebilir (Chickering & Gamson, 1999).

Geri bildirim almak, faydalanıcıların bakış açısını da içeren önemli, stratejik bir adımdır. Oturumun sonunda kolaylaştırıcı, öğrencilerin görüşlerini anonim olarak yansıtabilecekleri Mentimeter gibi farklı dijital araçlar aracılığıyla geri bildirim alabilir (bkz. *Kolaylaştırıcılar için Dijital Araçlar ve Kaynaklar bölümü*).

- ◆ Katılımcılara ilerlemelerini göstermek için destekleyici ve yapıcı geri bildirimler sunun.
- ◆ Geri bildirim vermede farklı gruplar için farklı yöntemler kullanın.
- ◆ Denetimli olarak akran geri bildirimini sağlayın.
- ◆ Moderatör ve kolaylaştırıcı becerilerinizi geliştirmek için katılımcılardan düzenli geri bildirimler alın.

4.3.6 Strateji 6: Destekleyici Bir Öğrenim Topluluğu Yaratın

Bir topluluk oluşturmak, katılımcıların kendilerini bağlantısız hissetmesinin kolay olduğu çevrim içi öğrenme ortamında özellikle önemlidir. Dijital çağda öğrenme, internet ve öğrenim yönetim sistemleri de dahil olmak üzere çeşitli bilgi kaynaklarıyla etkileşim, ortak ilgi alanlarına sahip topluluklara, sosyal ağlara ve grup aktivitelerine katılım yoluyla gerçekleşen bağlantılı bir öğrenmeye dayanır (Siemens, 2005).

Olumlu ve motivasyon sağlayıcı bir tutum yaratmak ve bu tutumu sürdürmek, stratejiyi benimsemenin bir yoludur. Öğrencilerin birbirlerini tanıması için yapılan etkinlikler, kolaylaştırıcı için bu ortamı korumaya yardımcı olacaktır. Uygulanabilirse kolaylaştırıcı, fikirleri ve kaynakları paylaşmak konusunda da katılımcıları teşvik edebilir. Oturumun bağlamına ve içeriğine bağlı olarak, kolaylaştırıcı düzenli olarak katılımcıların geri bildirimini almalıdır, bu da topluluğun aidiyet duygusunu güçlendirebilir. Kolaylaştırıcı, gerçekleştirdikleri oturum hakkında katılımcıların fikirlerini belirtmelerini istediğinde, katılımcılar yapılan faaliyetler için aidiyet hissi geliştireceklerdir. Bu şekilde, fikirlerinin değer görüp paylaşıldığını fark edeceklerdir. Bu durum, katılımcılardan yeni katıldıkları oturumlarda fikirlerini ve duygularını ifade etmelerini isteyerek gerçekleştirilebilir.

- ◆ Çevrim içi öğrenme ortamında bir topluluk oluşturun.
- ◆ Kaynakları paylaşmak ve grup çalışması etkinlikleri oluşturmak için dijital araçlardan yararlanın.
- ◆ Katılımcılardan fikirlerini paylaşmalarını ve duygularını ifade etmelerini isteyin.

4.3.7 Strateji 7: Çeşitliliğe Saygı Gösterin

Bu stratejide bahsedilen bağlamda çeşitlilik, her öğrencinin öğrenme biçiminin benzersiz olması ile ilgilidir. Çeşitliliğe saygı duymak, etkili bir öğrenme ortamının anahtarıdır. Her katılımcının herhangi bir öğrenme ortamına kendi benzersiz deneyimlerini de beraberinde getirdiğini söylemeye gerek yoktur. Katılımcılar birbirinden farklıdır. Her birinin farklı şekillerde yeteneklerini göstermeye ve kendileri için işe yarayan şekillerde öğrenme fırsatına ihtiyacı vardır (Chickering ve Gamson, 1987). Hizmetlerin faydalanıcıların özelliklerine ve ortamına uyarlanması çok önemlidir. Mülteci topluluğunu yekpare bir grup olarak görmek ve kendi farklılıklarına yer vermeden faaliyetler hazırlamak yanlıştır. Öğitmenler, farklı katılımcıların farklı öğrenme stillerini tercih edebileceğinin farkında olmalıdır. Mültecilere etkili bir şekilde ulaşmak için farklı yaklaşımların kolaylaştırılması önemlidir. Katılımcıların tercih ettiği öğrenme modülleri, davranışları ve öğrenmeleri üzerinde önemli etkiye sahiptir (Fleming ve Baume, 2006). Burada belirtilen modüllerinin değişken karakterde olduğu ancak orta vadede sabit oldukları unutulmamalıdır. Katılımcılara yaklaşırken ve faaliyetler tasarlanırken bu çeşitlilik akılda tutulmalıdır.

Ek olarak, farklı öğrenme tarzlarına ve bakış açılarına maruz kalmak, bir katılımcının yaşamındaki duruma uyum sağlama becerisini artırır. Çeşitli öğrenme kaynakları sağlamak ilk ve en pratik adım olabilir. Bu, farklı hedef gruplar farklı kaynaklara ihtiyaç duyduğundan, katılımcılar için uygun kaynakların aranması ve seçilmesi için hazırlık yapılmasını gerektirir. Ayrıca hizmet sağlayıcılar, mültecilerin yeterli bağlantıya sahip istikrarlı öğrenme ortamlarına sahip olmalarını sağlarken, mülteciler ve kolaylaştırıcılar arasında yüz yüze etkileşimin yanı sıra, çevrim içi ve çevrim dışı dijital pedagojileri içeren hedefli ve harmanlanmış yaklaşımları kullanmayı düşünmelidir.

- ◆ Farklı öğrenme stillerine sahip katılımcılar için farklı yaklaşımlar sağlayın.
- ◆ Katılımcıların yaşamlarındaki yeni durumlara uyum sağlama becerilerini artırmak için farklı öğrenme stillerini kolaylaştırın.

4.3.8 Strateji 8: İyi Uygulamaları Programa Entegre Edin

Çevrim içi öğrenmede, ders tasarımı ve etkili öğretim için iyi pedagojinin ardından teknoloji kullanımı gelmektedir. Bunun yanı sıra, çevrim içi öğrenmeye en uygun ortam, insan ve teknoloji ortamı arasındaki etkileşimleri dengeleyen ortamdır.

En yüksek eğitim kalitesi, eğitimcilerin iyi uygulamaların güncelliğini takip etmesine bağlıdır. Bunu sağlamak için eğitimciler, yeni dijital araçlar ve metodolojiler arayarak, meslektaşları ile yapılan periyodik toplantılarda en iyi uygulamaları paylaşarak ve yaşam boyu öğrenen kişiler haline gelerek dijital okuryazarlıklarını geliştirebilirler. Ayrıca analizimiz, diğer hizmet sağlayıcılarla düzenli olarak iş birliğini artırma ihtiyacını ortaya koymaktadır ve hizmet sağlayıcıların karşılaştığı iyi uygulamaların ve zorlukların paylaşılması, dijital hizmet sağlamanın etkinliğini artırmak için anahtar bir bileşen olmalıdır.

- ◆ Son gelişmelerden haberdar olun.
- ◆ Yeni ve etkili uygulamalar, dijital araçlar araştırın.
- ◆ Fikir alışverişinde bulunmak için diğer kolaylaştırıcılarla toplantılar yapın ve iş birliği sağlayın.

4.3.9 Strateji 9: Etkileşim Sağlayın

İnsanlar sosyal varlıklardır ve etkileşim insanların sosyal yönünü ortaya çıkarır. Akranlar arasındaki etkileşim, sürecin önemli bir parçasıdır. Öğrenciler eğitimcilerden öğrendikleri kadar birbirlerinden de öğrenir. Kolaylaştırıcılar, mümkün olduğunda, çift veya grup çalışmasına dayanan etkinlikler sunabilecekleri fırsatlar aramalıdır. Özellikle genç katılımcılar ile çevrim içi bir oturum sırasında grup veya ikili çalışma etkinlikleri oluşturmak ve izlemek zordur. Bu nedenle, bir öğrenci ile materyal arasındaki etkileşim, çevrim içi bir ortamda daha önemli hale gelir. Çevrim içi materyaller, katılımcının dijital araçlarla desteklenebilecek şekilde kendi başına etkileşime girebileceği şekilde tasarlanmalıdır.

Ek olarak bu analiz, kadın dayanışma grupları dışında, mülteci toplulukları ve ev sahibi topluluk arasındaki etkileşimin yaşanan küresel salgın sırasında azaldığını göstermektedir. COVID-19 salgını sırasında kadın dayanışma gruplarının başarısı, hepsinin karşılaştığı zorluklar bağlamında tüm

katılımcılar arasında etkileşim sağlama yeteneklerine bağlıdır. Bu argümana paralel olarak, literatür ayrıca faydalanıcılar eğer aynı amaç için çalışıyorsa bir arkadaşlık sisteminin sosyal etkileşimi artırdığını ileri sürmektedir. Son olarak, kolaylaştırıcılar için dikkate alınması gereken önemli bir nokta da faaliyet sırasında mülteci topluluğu ile ev sahibi topluluk arasında sağlıklı sosyal etkileşim sağlanması için dil uyumu gerekliliğidir.

- ◆ Mümkün olduğunda etkileşim için ikili ve grup çalışmaları sağlayın
- ◆ Etkili katılımcı-hizmet içeriği etkileşimi için kaliteli öğrenme materyalleri sağlayın

4.3.10 Strateji 10: Ölçme ve Değerlendirme

Faaliyetten öğrenme çıktılarının ve beklentilerinin elde edilip edilmediğini değerlendirmek için sağlanan bir ölçme ve değerlendirme süreci oldukça önemlidir. Görüşmeler, kolaylaştırıcıların somut verileri nitel gözlemleriyle değerlendirmelerine olanak tanıyan daha yapılandırılmış ölçme teknikleri geliştirmeye ihtiyaç olduğunu ortaya koymaktadır. Soyut kavramsal çerçeveleri ölçülebilir değişkenlere dönüştürmek önemlidir. Kolaylaştırıcılar sosyal uyumu ölçmek için kendi anketlerini oluşturmak istiyorlarsa, bağlılık/izolasyon, dahil etme/dışlama, katılım/pasiflik, diğer kültürlerin kabulü/reddi, meşruiyet/gayri meşruiyet, eşitlik/eşitsizlik üzerine odaklanmalıdırlar. Sosyal uyum için yaygın olarak kullanılan bir ölçüm aracı¹, kolaylaştırıcıların sosyal uyum faaliyetlerinin sosyal uyumu artırıp artırmadığını, bu ölçeği etkinlikten önce bir kez faydalanıcı gruba ve etkinlik sonunda bir kez uygulayarak ölçmelerine olanak tanıyan Bogardus sosyal mesafe ölçeğidir. Kolaylaştırıcılar ayrıca her faaliyetin başında ve sonunda bir odak grubu oluşturarak bu nicel verileri nitel verilerle birleştirebilirler. Odak grup yöntemi, bu yöntem yüksek düzeyde sosyal etkileşim içerdiğinden, katılımcıların etkinliğin başarı düzeyini etkili bir şekilde yansıtmasına olanak sağlayacaktır.

Son olarak, mümkünse, çevrim içi aktivitelerin etkinliğini önceden belirlenmiş kriterlere göre incelemek için bağımsız değerlendiriciler kullanmak daha etkili olacaktır. Bu nihai değerlendirmeyi hem doğru bir şekilde ölçmeyi mümkün kılan nicel (hedeflenen sonuçlara ulaşıp ulaşılmadığı) hem de ölçümün geniş kapsamlı sonuçlarını ve gelecekteki olası önerileri içeren nitel bir değerlendirmeye dayandırmak önemlidir.

¹ <https://www.questionpro.com/blog/bogardus-social-distance-scale/>

- ◆ Soyut kavramları ölçülebilir değişkenlere dönüştürün.
- ◆ Ölçme araçlarından yararlanın.
- ◆ Hem nicel hem de nitel verileri kullanın.
- ◆ Bağımsız bir değerlendiricinin faaliyetlerinizi değerlendirmesine izin verin.

4.3.11 Strateji 11: Kişisel Verileri Koruyun

Kişisel Veriler, Kişisel Verilerin Korunması Kanununda (KVKK) "kimliği belirli veya belirlenebilir gerçek kişiye ilişkin her türlü bilgi" olarak tanımlanmaktadır. Bu tanıma göre bir kişiyle ilgili olan ve o kişiyi tanımlayan her türlü veri kişisel veri olarak tanımlanabilir. İrk, etnik köken, siyasi görüş, felsefi inanç, din, mezhep veya diğer inançlar, giyim, dernek, vakıf veya sendika üyeliği, sağlık, cinsel yaşam, mahkûmiyet, güvenlik önlemlerine ilişkin bilgiler, biyometrik ve genetik veriler, veri konusunu ayrımcılığa veya haksız muameleye açık bırakabilecek hassas veriler olarak kabul edilmektedir (KVKK, 2019).

Bu nedenle, çevrim içi oturumlar sırasında veri sahibinden (bağlamımızdaki katılımcılar) elde edilen kişisel veriler kesinlikle korunmalıdır, işlenemez ve gerekli olmadıkça imha edilmelidir. Ayrıca kolaylaştırıcı, bu tür verileri elde etmek için katılımcının açık rızasını almalıdır. Katılımcılar ayrıca rızalarını istedikleri zaman geri çekme hakkına sahiptir. Buna göre, bir çevrim içi etkinlik gerçekleştirirken ve gerçekleştirdikten sonra, aşağıdaki hususlar akılda tutulmalıdır.

- ◆ Katılımcılardan kişisel verilerini alırken gereğinden fazla bilgi istemeyin.
- ◆ Katılımcıları, istememeleri durumunda web kameralarını (ve mikrofonlarını) açmaya zorlamayın.
- ◆ Kişisel verilerini güvende tutun.
- ◆ Kişisel verilerini işlemeyin.
- ◆ Kişisel verilerini üçüncü şahıslarla paylaşmayın.
- ◆ Başkalarının kişisel verilerini gerekli olmadıkça imha edin.
- ◆ Sloganınız "Yasaklanmadıkça her şey serbest" yerine "İzin verilmedikçe her şey yasaktır" olmalıdır;

"İzin verilmedikçe her şey yasaktır."

4.4 İçerikle İlgili Öneriler: Çevrim İçi Etkinliğinizin Hedeflerini Tanımlayın

Bir kolaylaştırıcı olarak atmanız gereken ilk ve en önemli adım budur. Çevrim içi etkinliğinizin sonunda her faydalanıcının almasını istediğiniz mesaj veya anlamasını istediğiniz kavram nedir? Başka bir deyişle, kolaylaştırıcının sunmayı ve sağlamayı amaçladığı içerik tam olarak budur ki bu, yüz yüze bir etkinlikte sunulması amaçlanan içerikle hemen hemen aynıdır.

Herhangi bir faaliyet için ilk ve en önemli adım (sosyal uyum, yaygın eğitim, farkındalık yaratma ve bilgilendirme hizmetleri) açık ve ölçülebilir hedefler belirlemektir. Verilerimiz, net bir hedef eksikliğinin faydalanıcıların faaliyetlere yönelik çıkarlarının azalmasına yol açtığını göstermektedir.

Bu engelin üstesinden gelmek için faydalanıcılara ve ev sahibi topluluklara herhangi bir faaliyetin öğrenme çıktıları hakkında kapsamlı bilgi sağlamak çok önemlidir. Ayrıca pandeminin yayılmasıyla birlikte faydalanıcılar, dijital sosyal uyum faaliyetlerinin içeriğini "etkisiz" bulmaktadır. Net ve ölçülebilir nesnelere tanımlamak ve faydalanıcılarınızı hedef belirleme ve karar verme sürecine dahil etmek, kolaylaştırıcıların bu zorluğun olumsuz etkilerinden kaçınmasına yardımcı olacaktır.

Birincisi, bu adım kolaylaştırıcıların faydalanıcıların ihtiyaçlarını daha iyi anlamalarına ve bu ihtiyaçları faaliyet tasarımına dahil etmelerine yardımcı olacaktır. İkincil olarak, faydalanıcıların tasarım sürecine katılımı, görüşmelerde önemli bir zorluk olarak tanımlanan bir sorun olan gruplar arası irtibat kalitesini ve miktarını arttırır. Birlikte bir içerik oluşturmak, faydalanıcıların farklılıklarından ziyade benzer bir hedefe odaklanmalarına ve gruba ait olma duygusu yaratmalarına izin verir.

Kolaylaştırıcıların, tasarım aşamasında farklı yaklaşımlardan yararlanmaları ve birden çok müdahaleyi birlikte yapılandırılmaları tavsiye edilir. Örneğin, yaygın eğitim müdahalelerini içeren sosyal uyum faaliyetlerinin, sosyal uyum müdahalelerini içeren yaygın eğitim faaliyetlerinin tasarımıyla daha verimli olduğu kanıtlanmıştır. Faaliyetleri gerçekleştirme uğruna belirli bir müdahale yapmaktansa, faydalanıcıların mevcut ihtiyaçlarına cevap vermek önemlidir. İçerik zamanında oluşturulmalı ve faydalanıcıların ihtiyaçlarına faaliyetlere katılanların sayısına bağlı olarak artırılmalıdır.

Faydalanıcılarınızın ihtiyaçları çok hızlı değişebilir. Bu nedenle kolaylaştırıcılar, hedeflerini yerel bağlamlarında ortaya çıkan ihtiyaçlara göre ayarlamalıdır. Örneğin, görüştüğümüz kişiler pandemi sırasında bilgi güvencesizliğinin arttığı görüşündedir. Bu bağlamda, bilgi güvencesizliği savunmasızlıklarını artırdığından faydalanıcılarınız için bir sosyal uyum faaliyetine sahip olmak yararlı değildir. Bununla birlikte, aktivitenin etkililiğini artıracak sosyal uyum perspektifinden müdahaleler içeren bir bilgilendirme faaliyeti tasarlayabilirsiniz (örn. Sosyalleşme, gruplar arası iletişim kalitesi, empati kurma vb.). Örneğin, görüşmelerimiz, faydalanıcılardan çevrim içi resmi eğitim sistemi hakkında daha fazla bilgi için bir ihtiyaç ve talep olduğunu ortaya koymuştur, bu konuyla ilgili bir ebeveyn toplantısı, sosyal uyumu daha da artırmak için kullanılabilir bir gruplar arası iletişim dinamiğinin büyümesine yardımcı olabilir.

Bu strateji aynı zamanda faaliyet stratejisinin tasarımına katılanlar için de işe yarar. Bunun bir örneği, faydalanıcıların o faaliyetten istediği alanları

ve sorunları belirlemek için hedef grupla bir odak grup çalışması olabilir. Bu odak grubu, kolaylaştırıcıların etkinliği tasarlamalarına yardımcı olurken, aynı zamanda faydalanıcıların değişen ihtiyaçlarını ölçerek hızlı bir şekilde müdahale edebilmenize de destek olur.

Faaliyetlerinizi değişen ihtiyaçlara göre uyarlamanız önerilmektedir. Her faaliyetin sonunda faydalanıcıların yaşamları hakkında küçük görüşmeler yapmak, kolaylaştırıcıların ihtiyaçlarında yapısal bir değişiklik olup olmadığını belirlemelerinde yardımcı olur. Üstelik hayatlarıyla ilgili bu küçük konuşma oturumları kolaylaştırıcıların grup kimliğine aidiyetini ve gruplar arası iletişim kalitesini artırmaya yardımcı olur.

Örneğin, COVID-19 ile ilgili yeni alınan önlemler hakkındaki bilgileri de içeren yaygın bir eğitim faaliyeti, faydalanıcılara iki düzeyde yardımcı olabilir ve aynı zamanda, ihtiyaçlarından birini de karşıladığı için algılarını "etkisiz" den "faydalı" ya çevirerek bilgilendirme hizmetlerinin etkinliğini artırabilir.

5. Örnek Uygulamalı Faaliyetler

Aksi belirtilmedikçe, bu bölümdeki örnek faaliyetler dijital araçlar kullanılarak yapılacaktır ve kolaylaştırıcı, bağlamına uygun bir dijital araç seçmelidir.

5.1 Kontrol Listesi

#	Madde	Kontrol
1	Hedeflenen faydalanıcı grup ile yapılacak etkinlik için ihtiyaç analizi yapın.	<input type="checkbox"/>
	Amaca uygun tasarım, müdahalenin türünü, tasarımını ve sonraki değerlendirmesini büyük ölçüde etkileyebilir. Hizmetlerin faydalanıcıların özelliklerine ve ortamına göre uyarlanması çok önemlidir. Amaçlarımız doğrultusunda, yeterli bağlantıya sahip istikrarlı öğrenim ortamları önerilmektedir. Herhangi bir dijital etkinlik hazırlamadan önce mültecilerin erişebilecekleri veya erişemeyecekleri teknolojiyi değerlendirilmesi gerekmektedir. İnternete veya dijital bir cihaza erişimde yaşanan sıkıntılar, dijital dışlanmanın sadece küçük bir parçasıdır, ayrıca dijital okuryazarlık da dahil olmak üzere çeşitli şekillerde kendini gösterebilir.	
2	Daha fazla faydalanıcıya etkili bir şekilde ulaşmak için birden çok yaklaşım kullanın.	<input type="checkbox"/>
	Faydalanıcılara etkili bir şekilde ulaşmak için farklı yaklaşımların uygulanması önemlidir. Faydalanıcılar ve kolaylaştırıcılar arasında yüz yüze etkileşimi içeren hedefli ve harmanlanmış yaklaşımların kullanılması önerilmektedir. Çevrim dışı ve mobil sosyal etkileşim olanakları, etkinlik tasarımları için düşük teknoloji gereksinimleri, ihtiyaç değerlendirmemiz mültecilerin düşük bağlantıya sahip olduğunu açıkça gösterdiğinden dijital hizmetlerin etkinliğini artıracaktır.	
3	Faydalanıcılar için uygun katılım koşulları oluşturun (sadece yaygın eğitim faaliyetleri için)	<input type="checkbox"/>
	Sağlanan hizmetin kalitesi için katılım şartlarının uygun olması önemlidir. Ön tarama faaliyeti, ileri düzey öğrencileri temel dil seviyesi öğrencileriyle buluşturma riskini ortadan kaldırarak dijital öğrenmenin kalitesini artırmaya yardımcı olacaktır.	
4	Faaliyet için kısa ve öz bir hedefe sahip olun.	<input type="checkbox"/>
	Faaliyet için net bir hedefe sahip olmak, faaliyetin etkin bir şekilde yürütülmesi için en önemli ön koşullardan biridir. Aynı zamanda kolaylaştırıcıların faydalanıcıların dikkatini çekmesine yardımcı olur. Veriler, faydalanıcıların faaliyetlerin faydalarını yaşamlarıyla ilişkilendirmekte zorlandığını göstermektedir. Faydalanıcıların yaşam becerileri üzerinde doğrudan etkisi olan sonuçlara sahip olacak faaliyetlerin tasarlanması önerilmektedir.	
5	Etik izinler ve onay formları	<input type="checkbox"/>
	Faaliyetin hazırlık aşamasında eğitilmiş bir psiko-sosyal destek personelinden etik izin alınması önemlidir. Bunu yaparak, travmayı hafifletme riskinin artması gibi savunmasız gruplarla çalışma riskini azaltabilirsiniz. Katılımcıların rızasını almak da çok önemlidir. Kolaylaştırıcıların, katılımcıların mahremiyet ve etik kaygılarını ayrıntılı olarak ele almaları gerekir.	

6	Kendinizi ilgili tüm teknolojilere alıştırm	<input type="checkbox"/>	
	<p>Hazırlık aşamasında, söz konusu aracı kullanma nedenlerinizi özetlemek önemlidir (örn. Sunum, görselleştirme, video düzenleme için). Aynı amaca hizmet eden diğer araçları araştırmanız ve bu iki dijital aracı birbiriyle karşılaştırmanız ve aşağıdaki soruları yanıtlayıp bu yanıtlara göre dijital araçlarınızı seçmeniz önerilir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Hangisinin kullanımı daha kolay ve pratiktir? ▶ Her ikisi de sizin ve katılımcıların halihazırda sahip olduğu cihazlarda çalışıyor mu? ▶ Hangisi daha ekonomik? 		
7	Bir oturum planı hazırlayın.	<input type="checkbox"/>	
	<p>Bir oturum planı hazırlamak, canlı oturumları yönetmekte kesinlikle yardımcı olacaktır. Bu plan, oturumun hedeflerini, izlenecek adımları, her adım için ayrılan zamanı, kaynakları, katılımcıların özelliklerini ve değerlendirme araçlarını/tekniklerini içermelidir. Bu, canlı oturumların verimliliğini ve etkililiğini artıracaktır (Ek A).</p>		
Örnek Ders Planı ve Prosedürü			
Konu:			
Varsayılan bilgi:			
Öğrenme hedefleri:			
Derste uygulanan stratejiler, yöntemler veya teknikler:			
Oturum için kullanılacak malzemeler, ekipmanlar:			
Prosedür:			
Aşamalar	Zamanlama	Eğitmenin Rolü	Katılımcının Rolü
Giriş / Isınma			
Oturum / konuya giriş (Beyin Fırtınası / Ana hat Oluşturma):			
Sunum			
Uygulama (varsa)			
Sonuç			
Değerlendirme/Geri bildirim			

8	Test Uygulaması	<input type="checkbox"/>
	Kolaylaştırıcıların gerçek etkinliği gerçekleştirmeden önce dijital altyapıyı ve etkinliği test etmesi önemlidir. Diğer meslektaşlarla dijital altyapıyı test etmek için bir uygulama etkinliği düzenlemenin yanı sıra içeriği, sunumu ve değerlendirmeyi iyileştirmek için geri bildirim isteyin.	
9	Aktiviteyi duyurmak için sosyal medyayı kullanın (İsteğe bağlı)	<input type="checkbox"/>
	Çevrim içi etkinliklerin en önemli avantajlarından biri, katılımcılar etkinliğin gerekli gereksinimlerini karşıladığı ve yeterli dijital bağlantıya sahip olduğu sürece herkesin katılabilmesidir. Kolaylaştırıcıların sosyal medyadan yararlanmaları ve etkinlikler için katılımcı havuzunu artırmaları şiddetle tavsiye edilir.	
10	Çalışma alanınızı tasarlayın	<input type="checkbox"/>
	Yüzünüzü açıkça gösteren uygun ışığa sahip olduğunuzdan emin olun. Arka planınızın görsel olarak çekici olduğundan emin olun, çünkü faydalanıcılar arkanızdaki alana bakarken çok zaman harcayacaktır. Doğru materyali arka plana koyarak faydalanıcıların dikkatini ve ilgisini artırabilirsiniz.	
11	Ortamı yumuşatıcı aktiviteler hazırlayın	<input type="checkbox"/>
	Faydalanıcılar çevrim içi etkinliklere katılmak konusunda isteksiz olabilir veya çevrim içi etkinliklere alışkın olmayabilir. Kısa ve ortamı yumuşatıcı etkinlikler, çevrim içi etkinliklere olan ilgilerini artırmanıza yardımcı olabilir.	
12	Bir uygulama videosu kaydedin ve ardından becerilerinizi geliştirmek için izleyin.	<input type="checkbox"/>
	Bu, gerçek etkinlikten önce tamamlanması gereken son görevdir. Işık ayarlarınızı kontrol edin. Arka fonunuzu kontrol edin. Planladığınızdan daha az enerjik mi görünüyorsunuz? Çok hızlı mı yoksa yavaş mı konuşuyorsunuz? Dijital araçları planlandığı gibi kullanmakta sorun yaşıyor musunuz? Bu soruları yanıtlayın ve eksikliklerinizi düzeltmeye çalışın.	
13	Etkinlikten önce bir ön-test hazırlayın	<input type="checkbox"/>
	Herhangi bir faaliyetin genel etkinliğini değerlendirmek önemlidir. Kolaylaştırıcılar, hedeflenen sonuçlara ulaşıp ulaşılmadığını anlamak için ön testler ve son testler hazırlamalı ve faaliyetin sonunda faaliyetin sonucunu değerlendirmelidir.	

5.2 Ortamı Yumuşatan Etkinlikler

İhtiyaç değerlendirmesi, tüm hedef grupların çevrim içi etkinlikler sırasında görüntülerinin izlenmesi konusunda utangaç veya isteksiz hissettiğini ortaya çıkarmıştır. Bu isteksizlik, genel faaliyet etkinliği üzerinde olumsuz bir etkiye sahiptir ve asıl faaliyetten önce ortam yumuşatıcı faaliyetlerle çözülebilir.

5.2.1 Meyve Oyunu

Bu küçük ortam yumuşatıcı oyun, katılımcıların asıl aktiviteden önce hissedebileceği gerginliği azaltmayı amaçlamaktadır. Bu ortam yumuşatıcı oyunu 5 ila 20 kişi ile gerçekleştirmek mümkündür. Kolaylaştırıcı, katılımcılara adını söylemeye başlar ve adının ilk harfinden bir meyve adı bulur. Bundan sonra kolaylaştırıcı oyunun kuralını açıklar, çünkü her katılımcı kendilerinden önce söylenen adı ve meyveyi hatırlamak zorundadır. Oyun ancak her katılımcı bir önceki katılımcının adını ve meyvenin adını doğru bir şekilde söylediğinde sona erer. Bu temel ortam yumuşatıcı oyun, kolaylaştırıcıların uyumlu bir atmosfer yaratmasına ve çevrim içi faaliyet yürütmenin zorluklarının üstesinden gelmesine olanak tanır.

5.2.2 Kâğıt Dansı

Bu etkinliğin amacı, bir etkinlikten önce katılımcıları harekete geçirmektir. Bu ortam yumuşatıcı etkinliği 5 ila 15 kişi ile gerçekleştirmek mümkündür. Müzik eşliğinde yapılan bu aktivite, kolaylaştırıcının şarkı seçimine bağlı olarak 3 ila 5 dakika sürer. Her katılımcı bu aktiviteye bir kâğıt getirmelidir. Tüm katılımcılar kameraya dönük olarak ayağa kalkar ve ekranda tamamen görünene kadar geriye gider. Kolaylaştırıcı şarkıyı başlattıktan sonra herkes kağıdını başının üzerine koyar. Katılımcıların şarkı ile birlikte kâğıdı düşürmeden dans etmeleri beklenmektedir. Bir oyuncu kâğıdı düşürürse, kolaylaştırıcı adını söyleyene kadar donmuş halde kalması gerekir. Toplantının sonunda ritim hızlanır, böylece katılımcılar daha hızlı dans eder. Kolaylaştırıcı, tek bir katılımcının başının üzerinde kâğıt kaldığında aktiviteyi sonlandırabilir. Bu aktivite, hedef kitlenin gerçek aktiviteden önce utangaçlığı ortadan kaldırması için daha iyi uyarlanabilir.

5.2.3 Geri Bildirim Amaçlı Oyun Sonu Aktivitesi (Pusula)

Bu oyun sonu aktivitesi, faaliyetin etkinliği konusunda katılımcıların doğru geribildirim vermesini amaçlamaktadır. Kolaylaştırıcı bu oyun sonu için aktivitenin sonunda 10 dakika ayırmalıdır. Kolaylaştırıcılar kısaca oturumda neler olduğunu gözden geçirir ve katılımcılara aşağıdaki ifadelerden birini seçmelerini söyler. Bu noktada hiçbir yoruma veya tartışmaya izin verilmez. Her bir katılımcının bir ifade seçmesi ve cümleyi oturum hakkındaki görüşüyle doldurması gerekir.

1. Faaliyetin en iyi yanı idi.
2. Faaliyetin en olumsuz yanı idi.
3. En ilginç olan şey idi.
4. En sıkıcı şey idi.
5. En kızdığım şey idi.
6. En beğendiğim şey idi.
7.'nin daha fazla olmasını isterdim.
8.'nin daha az olmasını isterdim.
9. öğrendim.
10. hakkında daha fazla öğrenmek isterim.
11. olmasını umarım.
12. olduğunu anladım.
13. ihtiyacım var.

Kolaylaştırıcılara bu ifade listesini kendi bağlamlarına göre genişletmeleri tavsiye edilir.

5.3 Yaygın Eğitim Faaliyetleri

5.3.1 Mülteci Çocuklarla Dijital Öykü Anlatımı

Dijital öykü anlatımı, mülteci geçmişi olan çocuklar için bir okuryazarlık geliştirme aracı olarak kolayca uyarlanabilen çok yönlü bir öğretim stratejisidir (Emert 2014, 401). Aksi halde âtil kalabilecek bir beceri ile sıralı imgeler biçiminde görsel dile yapılan vurgu, çocukların kişisel anlatılarını paylaşarak, Türkçe öğrenmelerini sağlar (Ohler 2006, 47). Bu yöntem, öğrencilerin kendi öğrenme maceralarının kahramanları haline geldiği yapısal öğrenmenin

temel taşı olarak hizmet edebilir (Ohler 2006, 9). Görsel anlatılar, öğrencilerin düşüncelerini ifade etmelerine ve eğitim etkinlikleriyle güçlü bir şekilde ilgilenmelerine olanak tanır. Bunun yanı sıra, bu yöntem, öğrenci katılımını, kendi düşüncelerini ifade etmeyi, artan yaratıcılığı, izleyici farkındalığını, anlam yaratmayı ve teknolojik yeterliliği artırır. Ayrıca mülteci çocuklara yeni kelime dağarcığı, cümle yapısı ve Türkçe dilbilgisi sunar.

Faaliyet, Türkiye’de okul çağındaki ve devlet okullarına devam eden az sayıda mülteci çocuğu hedefler. Dil becerilerini geliştirmeyi ve onlara sözlü sunum becerileri, bir sunum oluşturmak için temel teknolojik beceriler, duyguları ifade etme güveni ve bir grupta çalışma ve başkalarına yapıcı geri bildirim vermeyi öğrenmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, etkinliğin son aşaması, uyumu artırmayı hedefleyen bir vitrin etkinliği içermektedir. Bu isteğe bağlı etkinlik, mülteci çocukların aile üyelerini ve yerel topluluğu hedeflemektedir. Bu etkinlikte çocuklar kendi dijital öykülerini izleyicilere sunarlar.

Hazırlık aşamasında kolaylaştırıcıların bir psikologdan onay ve etik formları almaları önerilir. Dahası, mülteci çocukların kendileriyle ilişkilendirebilecekleri kısa öyküler bulmanız önemle tavsiye edilir. Pratik bir seçim olarak yakın zamanda başka bir şehre taşınan veya başka bir okula transfer olan küçük bir çocuk hakkında bir öykü yaratılabilir. Öyküler, yeni bir ortamı ayarlamak için mücadele eden veya ev sahibi topluluktan dışlanmış hisseden biri hakkında konuşma ortamı yaratmak için kullanılacaktır. Ayrıca çocukların Türkçe dil becerilerinin değerlendirilmesi ve temel Türkçe okuryazarlığına sahip olmalarının sağlanması için ön testlerin kullanılması önerilmektedir.

İlk oturumun dersi, kolaylaştırıcının öyküyü okuyup analiz ederek mülteci çocukların konu hakkında kendi kendilerine düşünmelerine yol açacak senaryoları tartışmasıyla başlar. Eğitimcilerin mülteci çocukları katılımlarını artıracak şekilde sakinleştirmeleri gereklidir ancak konuya katılımlarını zorlayarak onları korkutmamaları da gerekir. İhtiyaç değerlendirmemiz, Türkiye’deki mülteci çocukların yeterli dijital donanıma sahip olmadıklarını gösterdiğinden, ilk hafta aynı ev veya mahalleden 3-4 çocuğun birlikte gitmesi önerilmektedir. İlk haftanın ikinci bölümü, çocukların eğitimcileriyle grup tartışmasından sonra yapacakları bir beyin fırtınası etkinliği içerir. Bir sonraki aktiviteye kadar çocuklar fikirlerini bireysel olarak bir günlüğe aktarırlar. Türkçe kurslarında çocukların bu notları Türkçe almaları önemlidir. Bu notlar, kolaylaştırıcıyla

yüz yüze görüşmeler yaptıktan sonra interaktif dijital anlatılara dönüşecektir. Çocuklarla ayrı toplantılar planlamak, kolaylaştırıcı ile çocuklar arasında güçlü bir ilişki geliştirmek ve çocukların aktiviteye katılımını artırmak için önemlidir.

İkinci oturumda çocuklar öykülerini gözden geçirmeye başlarlar, senaryolarında karakterlerinin hayatlarında belirleyici bir anla yüzleşmek zorunda oldukları 5 ila 6 olay örgüsü yaratırlar. Gerekli dil becerisine sahip olmayan çocuklar için, eğitimcilerin basit cümle örnekleri sunmaları ve öykülerinin bazı kısımlarını yazıya dökmeleri önerilir.

Üçüncü oturumda kolaylaştırıcı, öğrencilere metinlerini resimli etkileşimli öyküler olarak nasıl oluşturacaklarını öğretir. Etkinliğin bu aşamasında, kolaylaştırıcılar dijital öykü kitabı oluşturma aracı *Storyboard That*’ı tanıtır. Hizmet sağlayıcıların, faaliyetin bu bölümü için evlerinde bilgisayara erişimi olmayanlar için bir bilgisayar laboratuvarı oluşturmaları önerilir. Öğrenciler yaklaşık 10 saat boyunca bir bilgisayara erişebilmelidir. Bu oturumda amaç, öğrencilerin bilgisayar faresini kullanma, yazılımı açma / kapama; bir dosyanın / klasörün isimlendirilmesi, kaydedilmesi, bulunması; internetten resim / müzik indirme ve temel PowerPoint özelliklerini anlama temelli teknolojik bazı bilgileri edinmeleridir.

Dördüncü oturumda öğrencilerden öykülerine açıklayıcı resimlerini eklemeleri beklenmektedir. Kolaylaştırıcılarla çalışmadan önce, öğrencilerin resimler için olası temalar hakkında akranları / kardeşleri ile tartışmaları / beyin fırtınası yapmaları gerekir. Akranlarını / kardeşlerini “akıllı kil” olarak kullanarak (Boal 2002, 136), canlandırdıkları sahnelerin canlı resimlerini bulabilirler.

Beşinci oturumda tüm çocuklar dijital öykü anlatımı tekniği ile zenginleştirilmiş öykülerini sunarlar. Tüm sunumlardan sonra öğrenciler geri bildirim protokolüne bağlı olarak geri bildirim alırlar. Bu protokole göre, tüm öğrenciler her öğrencinin her slayt arasında bağlantı oluşturmada, her bölüm için mantıksal bir öykü geliştirme, görüntüleme, sahneleme ve sunumda gösterdiği başarı hakkında yorumda bulunurlar. Kritik olarak, kolaylaştırıcıların protokole verilen yanıtları modelleyerek tonlarını belirlemeleri gerekir.

Bu aktivite, çocuklar için bir vitrin etkinliği düzenleyip sosyal uyum perspektifine adapte edilerek daha da ileri götürülebilir. Bu faaliyeti sosyal uyum faaliyetine uyarlamak için, hizmet sağlayıcıların kendi toplum

merkezlerinde bir etkinlik düzenlemeleri tavsiye edilir. Bu vitrinde seçilmiş öyküler çocuklar tarafından ailelerine ve bu etkinliğe davet edilen yöre halkına sunulmaktadır. Etkinliğe tüm çocukları dahil etmek önemlidir. Öykülerini sunmayacak olanlar da konuşma rollerine sahip olmalıdır.

Göz önünde bulundurulacak hususlar

- ▶ Her bölümün etkinliği hakkında geri bildirim isteyin ve bir sonraki bölümün başında katılımcıların endişelerini ve duygularını ele alın.
- ▶ Öyküleri, kolaylaştırıcı tarafından seçilen ana temayı takip ettiği sürece hayali yaratıklara dayanabilir veya hayali unsurlar içerebilir.
- ▶ Bilgisayar eğitimi ek yardımla desteklenmelidir. Kolaylaştırıcılar önce adım adım öğretmeli ve sonrasında çocukların alıştırmaya yapmasına izin vermelidir. Çocuklar kendi başlarına pratik yaptıktan sonra öğrencilere ekstra yardım sunulmalı ve çocuklar isterlerse bireysel yardım sağlanmalıdır.
- ▶ Aktivite sırasında yeni kelimeler kullanmaları için onları cesaretlendirin.
- ▶ Çocukların sözlü sunum becerilerinin geliştirilmesi bu etkinliğin önemli bir sonucudur.

5.4 Sosyal Uyum faaliyetleri

5.4.1 Kadınların Güçlendirilmesini Desteklemenin Bir Aracı Olarak Dijital Öykü Anlatımı

Dijital öykü anlatımı, metin, fotoğraf, anlatım ve müziğin öykünün ana hatlarını oluşturmasına olanak veren bir bilgisayar yazılımı kullanılarak, hayat öykülerinin yeniden yapılandırıldığı bir anlatı biçimidir (Lenette ve ark. 2015).

Etkinlik, aile, çocuk, kültür, yemek pişirme, topluluk, maneviyat, keder ve umut gibi konular dahil olmak üzere yaşam yolculuklarına ilişkin tartışmaları tetiklemek için mülteci kökenli küçük bir grup kadını hedeflemektedir. Katılımcılar, deneyimlerini nasıl çerçevelemek istediklerini seçebilirler. Etkinlik yaklaşık altı ay sürer ve gerektiği şekilde uyarlanabilir.

Hazırlık aşaması, kolaylaştırıcının onay formunu hazırladığı ve etik formunu oluşturduğu ilk üç

ayda gerçekleşir. Ayrıca, uygulayıcı sivil toplum kuruluşunun sosyal hizmet uzmanı / psikoloğu hazırlık aşamasında gerekli dijital öykü anlatma becerisi kazanır. Son olarak kolaylaştırıcı, onlarla röportajlar yaparak ve bu görüşmeleri kaydederek katılımcılardan bireysel öyküler toplar.

Etkinliğin ikinci aşaması, Dijital Öykünün oluşturulmasını içerir. Bu aşamada katılımcılar, kolaylaştırıcıların yardımıyla kısa senaryolar yazarlar. Ayrıca kolaylaştırıcılar, katılımcıların seslendirmelerini kaydetmelerinde, kullanmak istedikleri resimleri bir araya getirmelerinde ve düzenlemelerine ve dijital öykülerin son hallerini düzenlemelerinde yardımcı olur. Son bölümde faaliyetin bir parçası olarak kolaylaştırıcılar, ücretsiz video düzenleme yazılımı ve ücretsiz çevrim içi müzik yazılımı kullanımı konusunda katılımcıları eğitmelidir.

Son olarak, faaliyet bir yaygınlaştırma ve ölçme aşaması içerir. Bu son aşamada, katılımcılar dijital öykülerini önce diğer katılımcılarla paylaşırlar ve başkalarının geri bildirimlerini ve düşüncelerini alırlar. Kolaylaştırıcıların, mülteci kadınların faaliyete katılımı ve bu faaliyetin geçmişlerine ilişkin duygularını ve gelecek için motivasyonlarını nasıl değiştirdiği etrafında çerçevelenen bir odak grup tartışması yürütmeleri önerilmektedir. Bunu yaparak kolaylaştırıcılar nihai sonuçları ilk kayıtlarla karşılaştırır ve niteliksel olarak bu aktivitenin katılımcılar için işe yarayıp yaramadığına karar verir.

Göz önünde bulundurulacak hususlar

- ▶ Bu etkinlik, kadınların duygularını derinlemesine paylaşmalarına ve geçmiş travmatik göç deneyimlerinden günümüze kadar olan görece istikrarlı deneyimlerini yansıtmalarına ve başarılarına odaklanarak daha iyi bir gelecek algısı şekillendirmelerine olanak tanır.
- ▶ Dinlemek, ilişki kurmanın önemli bir parçasıdır.
- ▶ Kolaylaştırıcılar, katılımcıların mahremiyetine saygı göstermeli ve katılımcıları klişelere götürmemeli, idealize etmemeli ya da geçmiş travmalara dair kötülemlere yol açmamalıdır.
- ▶ Dijital çıktılarının mülkiyeti katılımcılara aittir ve dijital çıktılarının paylaşılıp paylaşılmaması onlara bağlıdır.
- ▶ Bu faaliyet; zaman, kaynaklar ve eğitim açısından önemli ölçüde yatırım gerektirir, ancak kadın mültecileri hedefleyen uygulama ortaklarının, güven oluşturma ve kadınların

güçlendirilmesinin daha iyi sonuçları için bu etkinliği kullanmalarına yardımcı olabilir.

- ▶ Bu etkinlik, katılımcıların dijital altyapısı ve pandeminin durumuna bağlı olarak hem yüz yüze hem de uzaktan eğitim yaklaşımları gerektiren harmanlanmış bir etkinlik olarak yapılandırılabilir.

5.4.2 Çocuklar için Haritalama Etkinliği

Bu etkinlik, mülteci çocuklar ve yerel çocuklar arasındaki sosyal etkileşimi, karşılıklı anlayışı ve sosyal uyumu artırmayı hedeflemektedir. Tüm çocukların internet bağlantısı olan bir bilgisayara veya cep telefonuna erişimi olmalıdır. Hedef 10 çocuktan fazla olmamalıdır, geniş bir grupta çocuk katılımcılar ilgilerini kaybetme riski ile karşılaşabileceğinden daha fazla çocuk olayın dinamiklerini değiştirebilir. Ayrıca, çocukların çevrim içi faaliyetler üzerindeki dikkat süresi bu ayrılan süreden sonra amaçlandığı kadar etkili olmayacağından etkinlik 30-40 dakika arası sürmelidir.

Etkinlik, kolaylaştırıcının Google Earth'te dünyanın düz bir haritasını görüntülemesiyle başlar. Google Earth, etkinlik için daha dinamik bir görünüm sağlar. Kolaylaştırıcılar, çocukların yeryüzü hakkında dikkatlerini çekebilecek ilginç gerçekleri açıklamalıdır. Örneğin, her ülkenin birbirine göre doğru bir ölçekte nasıl temsil edildiği ya da haritadaki renklerin neyi temsil ettiği açıklanmalıdır. Bundan sonra çocuklara haritaya baktıklarında dünya hakkında ne düşündükleri sorulmalıdır. Ondan sonra çocuklardan Türkiye'yi ve ardından şu anda buldukları şehri bulmalarını istenir. Her öğrenci şu anda yaşadıkları yeri bulduktan sonra, onlara kendilerinin veya ailelerinin ve arkadaşlarının nereden geldiklerini, aile üyelerinin ve arkadaşlarının yaşadığı yerleri sorulur. Çocukların istemeleri halinde bunu ayrıntılı olarak tartışmalarına izin verin. Bazı öğrenciler aileleri ile yolculuğundan bir şeyler anlatabilir. Bu arada haritadaki tüm konumlar işaretlenir. Son aşamada çocuklara gelecekte ziyaret etmek istedikleri yerler sorulur ve nedenini açıklamalarına izin verilir. Diğer çocuklar da bu yerleri ziyaret etmek isteyip istemediklerini anlatabilir.

Göz önünde bulundurulacak hususlar

- ▶ Ana amaç, yerel ve mülteci çocuklar arasında etkileşimi ve karşılıklı anlayışı kolaylaştırmaktır.

- ▶ Göçmen kökenli çocuklar ve mülteci çocuklar, bir yerden ayrılma ve başka bir yere yeniden yerleştirilme gibi benzer öyküleri paylaşabilir, bu da onların bağ kurmalarına yardımcı olur.
- ▶ Kolaylaştırıcı, sosyal etkileşimi artırmayı hedeflemelidir
- ▶ Bu aktivite mevcut travmatik deneyimleri tetikleyebilir. Kolaylaştırıcılara, bu zorluk için eğitilmiş psiko-sosyal destek personeli ile iş birliği yapmaları tavsiye edilir.

<https://earth.google.com/web/@39.81126493,22.97783116,2386.40699941a,11701482.69159437d,35y,0h,0t,0r>

5.5 Farkındalık Artırma Etkinliği

İhtiyaç analizi, kadınları hedefleyen çevrim içi farkındalık artırma faaliyetlerinin büyük talep gördüğünü ortaya koymaktadır. İhtiyaç değerlendirmesinde belirtildiği gibi şiddet konusunda önceden bilgisi olmayan kadınlar şiddeti içselleştirebilir ve normalleştirebilir. Bu çevrim içi etkinlik, kadınları hakları, şiddet türleri, şiddet türlerini tespit etme ve adlandırma ve olası çözümler konusunda farkındalık yaratma konusunda bilinçlendirmeyi amaçlamaktadır. Şiddeti anlamak ve adlandırmak, cinsel ve toplumsal cinsiyet temelli şiddetle karşılaşan kadınları korumaya yönelik ilk adımdır.

Oturum, katılımcı sayısına bağlı olarak 1-2 saat sürer. Bu etkinliğin verimliliğini artırmak için 15'ten fazla katılımcı ve 8'den az katılımcının olmaması tavsiye edilir. Öncelikle cinsiyete dayalı şiddet, şiddet mağduru, rıza, kadınlara ve kız çocuklarına yönelik şiddet kavramlarını net bir şekilde açıklayın ve aşağıdaki bağlantıdan bir şiddet terimi seçin:

<https://www.unwomen.org/en/what-we-do/ending-violence-against-women/faqs/types-of-violence>

Katılımcılara bu terimin onlar için ne anlama geldiğini sorun. Her terim için birkaç dakika düşünmelerine izin verin. Bir tanım ve bir örnek bulduklarında grubun geri kalanıyla paylaşmalarına izin verin. Bu sırada tanımı not edin. Cevapları başkalarıyla tartışın ve tartışmaya katılımlarını kolaylaştırın. Her terimi tartıştıktan sonra, ekranı cevaplarıyla birlikte paylaşın ve tanımlarını BM web sitesindeki tanımlarla gösterin. Terimin tanımını paylaştıktan sonra, kadınlara olası çözümleri ve bu çözümleri nerede arayacaklarını söyleyin.

Göz önüne alınacak hususlar;

- ▶ Bu aktivite sadece eğitilmiş bir profesyonel tarafından yönetilmelidir.
- ▶ Tercümanınızı faaliyetten önce, toplumsal cinsiyete dayalı şiddetin hassasiyeti konusunda, özellikle dil kullanımı ve kelime seçimi konusunda eğitin.
- ▶ Seansın sonunda soru sormak veya yardım almak isteyen kadınlara biraz zaman ayırın.
- ▶ Bu aktivite, bireysel koruma için daha fazla kadına ulaşmak için eşsiz bir fırsat sunar.
- ▶ Ruh hali değişimlerine ve olası travmatik deneyimlere hazırlıklı olun.

5.6 Bilgilendirme Hizmetleri

İhtiyaç analizi, faydalanıcıların çoğu aktiviteyi ihtiyaçları ile ilgisiz buldukları için çevrim içi aktivitelere katılmakta tereddüt ettiklerini göstermektedir. Akademik literatür, sosyal uyumu artırmak için istihdamın dil öğrenimi kadar önemli olduğunu savunmaktadır. Bu interaktif bilgi yayma faaliyeti, kolaylaştırıcılar ve katılımcılar arasında bir bağ oluşturmanın yanı sıra, mültecilere ve ev sahibi toplumun hassas durumda olan üyelerine Türkiye’de iş arama konusunda destek sağlamayı amaçlamaktadır. Kolaylaştırıcı ve katılımcılar arasındaki anlatım ve konuşma, hizmet veren kuruluş ile mülteciler

arasında bir bağlantı oluşturur. Bu etkinlik, Türk işgücü piyasası, Türkiye’deki mülteciler için serbest meslek fırsatları, iş başvurusu ve mülakat yapma pratiği gibi konularda etkileşimli bilgi yaymayı içerir. İş arama, kolaylaştırıcıların mültecilerle istatistik yerine geçmişleri olan bireyler olarak etkileşime girdiği onaylayıcı bir süreç olmalıdır (Tomlison ve Egen 2002, 1034).

Göz önünde bulundurulacak hususlar:

- ▶ Bu aktivite 3 ila 5 katılımcı için tasarlanmalıdır.
- ▶ Her oturum 30-40 dakika planlanmalı ve her konu farklı oturumlarda ele alınmalıdır.
- ▶ Bu faaliyet uzunlamasına tasarlandığından, mülteciler ve kolaylaştırıcılar arasındaki bağ zamanla büyür.
- ▶ Kolaylaştırıcılar, hedeflenen kitlenin özel ihtiyaçları ve başarılarına göre oturumlar hazırlamalıdır.
- ▶ Kolaylaştırıcılar, ilk oturumdan önce katılımcılar hakkında bilgi edinmelidir.
- ▶ Bu faaliyet, özellikle mültecilerin katılımını artırmayı ve hizmet sağlayıcılar ve mülteciler arasında sosyal etkileşimin sağlanması için bir yer oluşturulması ve bu sayede hizmet sağlayıcıların daha fazla mülteciye ulaşarak, hedeflenen grubu yaygın eğitim veya sosyal faaliyetler gibi diğer faaliyetlere dahil edebilmesini amaçlamaktadır.

Referanslar

- Alam K. & Imran, S. (2015), "The digital divide and social inclusion among refugee migrants: A case in regional Australia", *Information Technology & People*, Vol. 28 Iss 2 pp. 344–365.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2010). *Class Differences: Online Education in the United States, 2010*. Babson Survey Research Group. Babson Survey Research Group.
- Baran, E. & Correia, A. & Thompson, A. (2011). Transforming online teaching practice: critical analysis of the literature on the roles and competencies of online teachers. *Distance Education*, 32:3, 421–439.
- Boal, A. (2002). *Games for actors and non-actors (2nd ed.)*. New York, NY: Routledge.
- Chickering, A. W., & Gamson, Z. F. (1987). Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education. *AAHE Bulletin*, 3–7.
- Chickering, A. W., & Gamson, Z. F. (1999). Development and adaptations of the seven principles for good practice in undergraduate education. *New Directions for Teaching and Learning*, 75–81.
- Colucci, E., Smidt, H., Devaux, A., Vrasidas, C., Safarjalani, M., & Castaño Muñoz, J. (2017). Free digital learning opportunities for migrants and refugees. An Analysis of current initiatives and recommendations for their further use. *JRC Science for Policy Report*. Luxemburg: Publications Office of the European Union.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 5–22.
- Emert, T. (2014). Interactive Digital Storytelling with Refugee Children. *Language Arts*, 91(6), 401–415.
- Fleming, N., & Baume, D. (2006). Learning Styles Again: VARKing up the right tree! *Educational Developments*, SEDA Ltd, 4–7.
- Koehler, M. & Mishra, P. & Hershey, K. & Peruski, L. (2004). With a Little Help from Your Students: A New Model for Faculty Development and Online Course Design. *Journal of Technology and Teacher Education*. 12. 25–55.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2017). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 13–19.
- KVKK. (2019). Data Protection in Turkey. Ankara: KVKK.
- Lenette, C. & Cox, L. & Brough, M. (2015). Digital Storytelling as a Social Work Tool: Learning from Ethnographic Research with Women from Refugee Backgrounds. *The British Journal of Social Work*, Volume 45, Issue 3, 988–1005.
- Migliorino, P. (2010). "FECCA and CALD communities in the digital age: Digital technologies can unite, but they can also divide", paper presented at the My Language Conference 2010: My Language, Your Language in the Digital Age: What Next? Sydney, 9–11 August 2010
- Mishra, O., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 1017–1054.
- Ohler, J. (2006). The World of Digital Storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44–47.
- Peachey, N. (2020). Teacher Development Videos - PeacheyPublications.com. Retrieved from PeacheyPublications.com - ELT Classroom Materials: <https://peacheypublications.com/products/teacher-development-videos>
- Shulman, L. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 1–22.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, 3–10.
- Tomlinson, F., & Egan, S. (2002). From Marginalization to (Dis)Empowerment: Organizing Training and Employment Services for Refugees. *Human Relations*, 55(8), 1019–1043.

Ek A: Çevrim İçi Anket Sonuçları

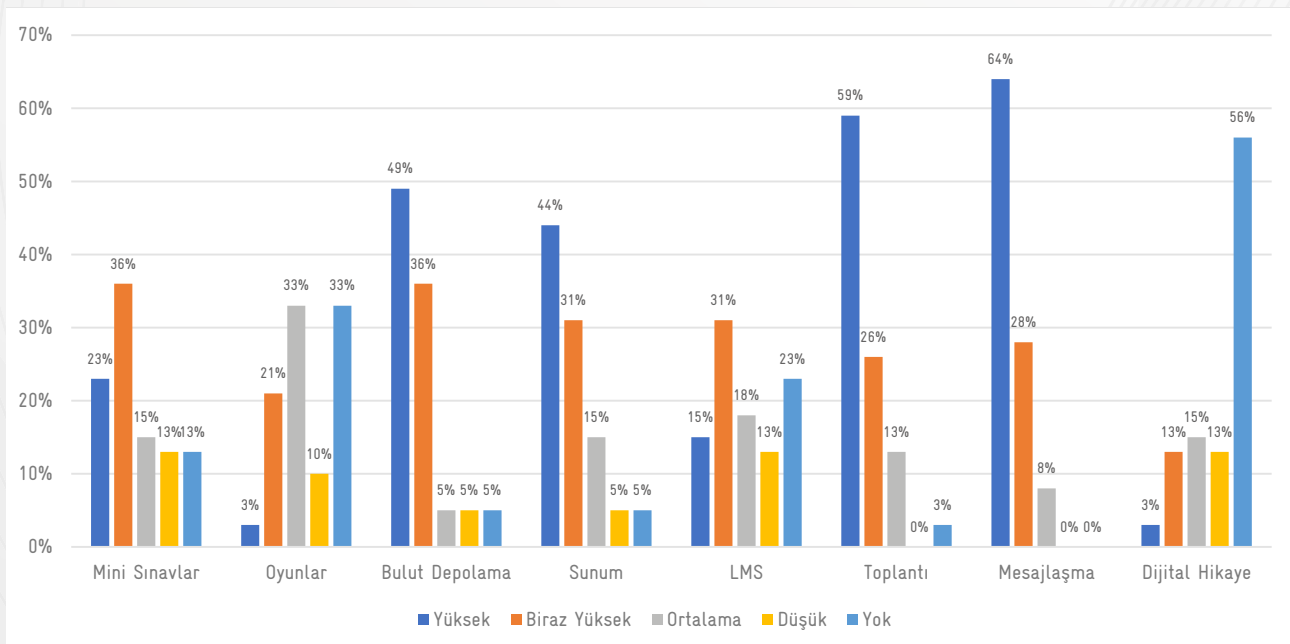
Ankete CLIP uygulayıcı ortaklarından yaş ortalaması 30 (24 kadın, 15 erkek) olan 39 kolaylaştırıcı katılmıştır. Ankette demografik bilgilerinin yanı sıra dijital okuryazarlığa ilişkin sorular yer almış ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Kullanılmakta olan / kullanılabilen dijital cihazlar

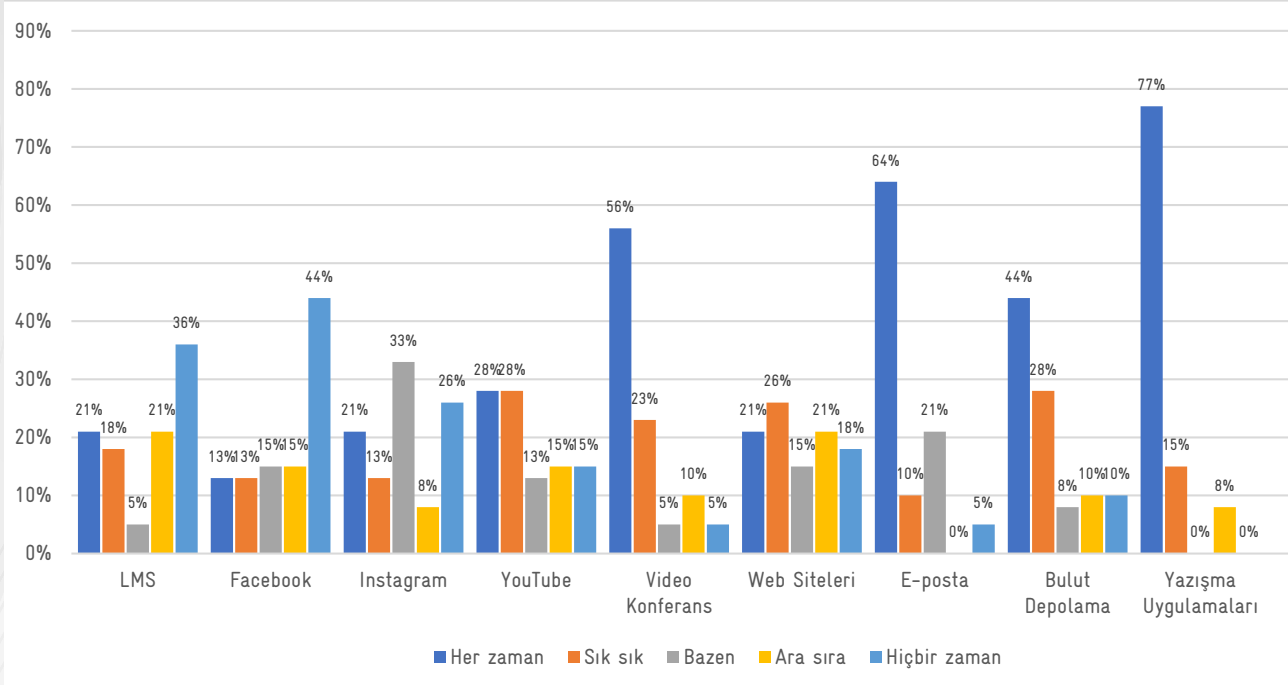
- Dizüstü bilgisayarlar ve akıllı telefonlar çevrim içi ortamlarda yaygın olarak kullanılan cihazlardır.

Çevrim içi uygulamaları ve araçları kullanma yeterliliği

- Pandemi sırasında katılımcılar interneti daha çok arama ve haber alma amacıyla kullanmaktadır.
- Katılımcıların %80'i çevrim içi araçları kullanma konusunda kendilerini yetkin hissetmektedir.
- Dijital araçlarda katılımcıların yeterlilik seviyelerine göre kullanılan araçlar şunlardır: çevrim içi sınavlar, oyunlar, dijital öyküler oluşturma, bulut depolama, çevrim içi sunum araçları, ÖYS (Canvas gibi öğrenme yönetim sistemleri) video konferans, mesajlaşma araçları. Aşağıdaki grafik, katılımcıların çoğunun çevrim içi toplantı araçlarıyla (örneğin Zoom, MS Teams) ve sosyal medya araçlarıyla (ör. Facebook messenger, Twitter / Instagram doğrudan mesajlaşma) mesajlaşmada yeterince yetkin olduğunu göstermektedir. Ancak çoğu katılımcının dijital öykü ve oyun oluşturmak için oldukça yetersiz olduğu görülmektedir. Çevrim içi quiz oluşturmadaki yeterlilik seviyesi ortalamanın biraz üzerindeyken, ÖYS kullanımında bu seviye ortalamanın altındadır.



- ▶ Oturumlarında bazı dijital araçları kullanma sıklığı ile ilgili olarak aşağıdaki grafik, video konferans (örn. Zoom), e-posta, bulut depolama (örn. Google Drive) ve sohbet uygulamalarının (örn. WhatsApp) pandemi sırasında düzenli olarak hemen hemen her katılımcının kullandığı araçlar olduğunu göstermektedir. Ancak ÖYS, Facebook ve diğer web sitelerinin nadiren kullanıldığı da görülmektedir. Instagram da katılımcılar arasında çok fazla ilgi görmemektedir. YouTube ise katılımcıların yarısı tarafından oldukça sık kullanılmıştır.



Gizlilikle ilgili davranışlar

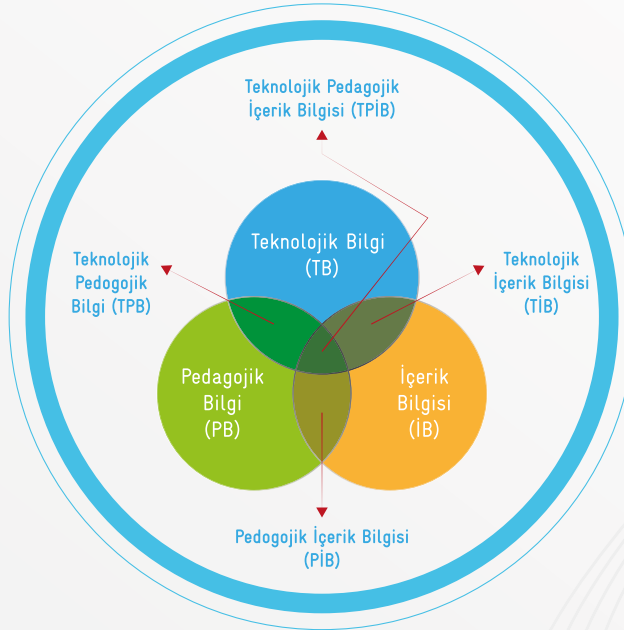
- ▶ Anketten elde edilen rakamlar, katılımcıların sosyal ağlarda gizlilik bilincine sahip olduğunu gösteriyor. Birçoğu ne paylaştıklarına ve platformlarda ne yaptıklarına dikkat ediyor olsa da farkında olmadıkları tek şey dijital ayak izleridir. Dijital ayak izleri, kullanıcıların interneti kullanırken geride bıraktıkları izlerdir. Çevrim içi olarak paylaşılan herhangi bir bilgiyle, kullanıcı gizliliğini kaybeder. Bu bilgiler, kullanıcının yüklediği, konum hizmetlerine izin veren bir resim olabilir. Dijital ayak izleri bağlamından çıkarılabilir ve farklı sonuçlar çıkarmak için üçüncü taraflarca yanlış yorumlanabilir.

Ek B: TPACK

Heyecan verici ve uygulamalı eğilimler gelişmeye devam etmektedir ve bu alana kısa bir giriş sağlayan bir çerçeve, Mishra & Koehler tarafından geliştirilen (2006) TPACK'tir. Bu çerçeve, Lee Shulman'ın pedagojik içerik bilgisi yapısına (1987) dayanmaktadır ve öğretmenin önemli bir rol oynadığı öğrenme sürecine yardımcı olmak ve iyileştirmek için teknolojinin uygulanmasına yönelik temel kuralları ortaya koymaktadır. Bilginin çevrim içi sunulduğu uygulamalarda da bu çerçevenin uygulanabilir olduğunu söylemeye gerek yoktur.

TPACK'i daha iyi anlamak için, bu çerçeveyi oluşturan alanlar hakkında kısa bir açıklama yapmak gerekir (Şekil 24). (1) İçerik Bilgisi, öğrenilecek veya öğretilecek konu hakkındaki bilgidir. Öğrenenlere aktarılan bilgileri içerir. Özetlemek gerekirse, İçerik Bilgisi öğretmenlerin bildikleri bilgilerdir. (2) Pedagojik Bilgi, içeriği sunarken kullanılan öğretim metodolojisi ve yaklaşım bilgisidir. Pedagojik Bilgi, öğretmenlerin öğretimi nasıl gerçekleştirdiklerini ortaya koyar. Bunlar; grup tartışmaları, öykü anlatımı, doğrudan talimatlar, görsel yardımcılar gibi kullanıma sunulan araçlardır. (3) Teknolojik Bilgi, bilginin öğrenenlere sunulmasına yardımcı olmak için belirlenmiş pedagojik stratejiyi desteklerken, öğrenenler için içeriği daha erişilebilir hale getirmek amacıyla uygun teknolojiyi kullanma bilgisidir. Bunlar dizüstü bilgisayar, akıllı telefon, WhatsApp, Instagram, Google Drive, e-posta, Canvas, e-Kitaplar gibi hem donanım hem de yazılımları içerir.

Şekil 24 TPACK Şeması



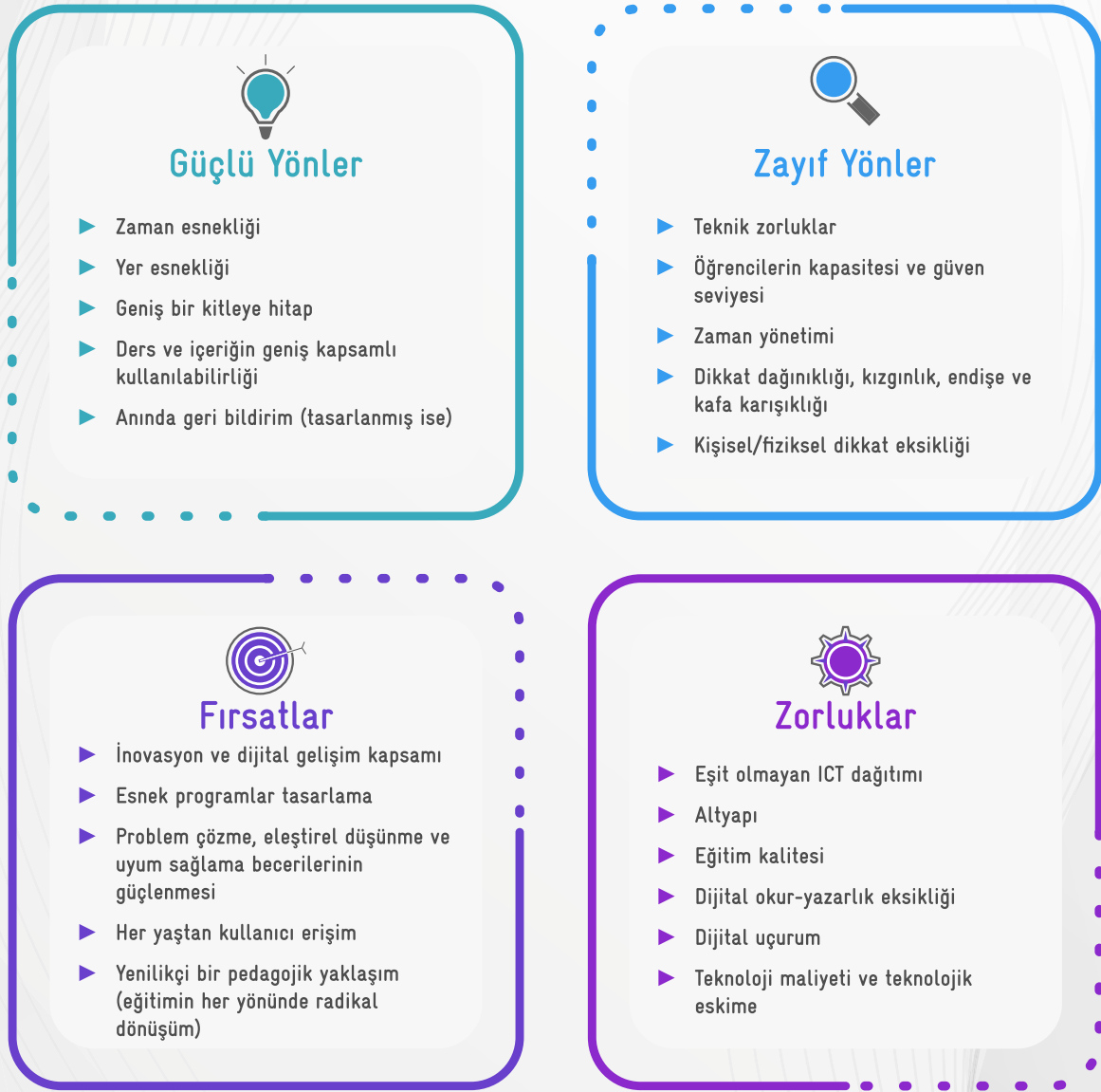
Sonuca ulaşmak için teknolojiyi kullanmamıza yardımcı olacak bu destek özelliklerini belirlemek gerekir. Çoğu popüler yazılım programı ya da platformu eğitim amaçlı tasarlanmadığı için çerçeve özellikle önemli hale gelmektedir (Koehler, Mishra ve Cain, 2017). Teknolojiyle etkili öğretimin merkezinde üç bileşen vardır: içerik, pedagoji ve teknoloji; ek olarak bunlar çevresindeki ve arasındaki ilişkiler (TPK – Teknolojik Pedagojik Bilgi, TCK – Teknolojik İçerik Bilgisi, PCK – Pedagojik İçerik Bilgisi ve TPACK – Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi). Genel anlamda TPACK'in kilit noktası, bu üç alanın bulunduğu noktalı alanın, büyük bir fark yaratan öğrenme bağlamını, özellikle teknolojinin uygulanma biçimi konusunda temsil ettiği kesişimdir. Kesişimler, bu çerçeveyi uygulayanların, seçtikleri teknolojinin, kullanmakta oldukları içerik ve pedagojik yaklaşım için doğru teknoloji olup olmadığına karar vermeleri açısından analitik şekilde faydalı olmaktadır.

Bu kılavuza dayanarak buradaki çerçeve, hizmet sağlayıcıların kullanabilecekleri içerik ve pedagojiye bağlı olarak faaliyetlerini daha anlamlı ve etkili şekilde yapılandırılmalarına yardımcı olabilir.

Ek C: Çevrim İçi Öğrenmeye İlişkin SWOC Analizi

COVID-19 salgını sırasında çevrim içi öğrenmeye ilişkin SWOC analizi, güçlü yönleri, zayıf yönleri, fırsatları ve zorlukları vurgulamaktadır (Dhawan, 2020). Çevrim içi öğrenme ortamlarının avantajları kadar dezavantajları da vardır. Literatürde vurgulanan en yaygın fayda, eğitim-öğretim sürecini daha öğrenci merkezli, daha yenilikçi ve daha esnek hale getirmesidir. Şekil 25'te, çevrim içi bir ortamın artıları ve eksilerini özetlenmektedir.

Şekil 25 Dhawan'ın Çevrim içi Öğrenme için SWOC Analizi (2020)



Ek D: Oturum Planı Şablonu

Örnek Ders Planı ve Prosedürü

Konu:	
Varsayılan bilgi:	
Öğrenme hedefleri:	
Oturumda uygulanan stratejiler, yöntemler veya teknikler:	
Öğretim için kullanılan malzemeler, ekipmanlar:	

Prosedür:

Aşamalar	Zamanlama	Eğitmenin Rolü	Katılımcının Rolü
1 Giriş / Isınma			
2 Oturuma / konuya giriş (Beyin Fırtınası / Anahat Oluşturma):			
3 Sunum			
4 Uygulama			
5 Sonuç			
6 Değerlendirme/Geri bildirim			