

FREE TECH SIGNS

2021-1-AT01-KA220-VET-000033187



HARMANLANMIŞ ÖĞRENME EĞİTİM PAKETİ



www.freetechnologysigns.eu



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Müfredat

Müfredat

İçindekiler

Müfredat	1
Bağlam ve giriş.....	3
Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ).....	3
DigComp	4
Harmanlanmış öğrenme metodolojisi:	6
Hedef gruplar.....	6
Eğitim hakkında	7
Değerlendirme soruları	7
Müfredatın uygulanması için ek kaynaklar	7
Modül 1: Office uygulamaları.....	9
Konu 1: Kelime işlem programları	9
Konu 2: elektronik tablo programları.....	11
Konu 3: Sunum programları	13
Modül 2: Çevrimiçi Davranış	14
Konu 1: Çevrimiçi Araştırma	14
Konu 2: Çevrimiçi Erişebilirlik	15
Modül 3: dijital medya içeriği.....	16
Konu 1: Video prodüksiyonu	16
Konu 2: Grafikler.....	18
Konu 3: Sosyal medya.....	20
Modül 4: Yasa ve hizmetler	22
Konu 1: GDPR (Genel Veri Koruma Yönetmeliği)	22
Konu 2: Bulut hizmetleri.....	24

© Free Technology Signs

Tüm hakları saklıdır.

Avrupa Birliği koşulları altında lisanslanmıştır.





Avrupa Birliđi tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen grş ve dşnceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kltr Yrtme Ajansı'nın (EACEA) grşlerini yansıtmak zorunda deđildir. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Bağlam ve giriş

Bu müfredat, Free Technology Signs Projesi'nin 3. çıktısı olan "Harmanlanmış öğrenme eğitim paketi" için geliştirilen eğitim materyallerinin bir parçasıdır.

Proje hakkında daha fazla bilgi için ziyaret edin: <https://freetechnologysigns.eu/tr>

Müfredat aşağıdaki modülleri ve konuları kapsamaktadır:

Modül 1: ofis uygulamaları

Konu 1.1: kelime işlem programları

Konu 1.2: elektronik tablo programları

Konu 1.3: sunum programları

Modül 2: çevrimiçi davranış

Konu 2.1: çevrimiçi araştırma

Konu 2.2: çevrimiçi erişilebilirlik

Modül 3: dijital medya içeriği

Konu 3.1: video üretimi

Konu 3.2: grafikler

Konu 3.3: sosyal medya

Modül 4: yasal ve hizmetler

Konu 4.1: bulut hizmetleri

Konu 4.2: GDPR

Geliştirilen müfredatın genel görünümü, her bir modülün aşağıdaki açılardan analizini yansıtmaktadır:

- konunun adı
- eğitimin süresi
- bilgi, beceri ve yetkinliklere ilişkin öğrenme çıktıları
- öğretim yöntemleri/teknikleri
- teorik arka plan
- referanslar
- bilgi, beceri ve yetkinliklerle ilgili ulaşılmaması gereken özel öğrenme hedefleri

Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ)

Bu eğitim Avrupa Yeterlilikler Çerçevesine (AYÇ) göre oluşturulmuştur. AYÇ, ulusal yeterlilik sistemlerini daha kolay anlaşılır ve daha karşılaştırılabilir hale getirmek için bir çeviri aracı olarak

geliştirilmiştir. Sonuç olarak AYÇ, çalışanların ve öğrenenlerin ülkeler arasında daha fazla hareketliliğini sağlamanın yanı sıra yaşam boyu öğrenmeyi de kolaylaştırmaktadır.

Bu müfredat AYÇ¹ seviye 2 için geçerlidir. Bir müfredat oryantasyon temeli olarak hizmet ettiğinden, eğitmen her zaman katılımcıların mevcut yeterliliklerine uyum sağlamalı ve içeriği buna göre ayarlamalıdır. Eğitmenlerin mevcut zamanı yönetmek için üniteleri uyarlamaları ve etkinlikleri seçmeleri, materyalleri buna göre değiştirmeleri beklenmektedir.

AYÇ bağlamında öğrenme çıktıları, başarılı bir öğrencinin kursu tamamlayarak kazandığı yeterlilikleri, becerileri ve bilgileri ifade eder.

AYÇ bağlamında bilgi, teorik ve/veya olgusal olarak; beceri, bilişsel (mantıksal, sezgisel ve yaratıcı düşünmenin kullanımını içeren) veya pratik (el becerisi ve yöntem, malzeme, araç ve gereçlerin kullanımını içeren) olarak; yetkinlik ise sorumluluk ve özerklik olarak tanımlanmaktadır. Bu, öğrencinin bilgi ve becerileri özerk bir şekilde ve sorumlulukla uygulayabilmesi anlamına gelir.

Yabancı (veya ikinci) bir dilde temel yeterliliklerin öğrenilmesi bağlamında AYÇ, yeterlilikleri "arabuluculuk ve kültürlerarası anlayış gibi beceriler" ile desteklenen ana dilde/ilk dilde iletişime benzer bir şekilde tanımlamaktadır. ²Birçok işitme engelli işaret dili kullanıcısı için, yazılı bir dilde öğrenmenin ikinci bir dilde öğrenmeye eşdeğer olduğu göz önünde bulundurulmalıdır (başka bir deyişle, işaret dilinin ve yazılı dilin kullanılması, kullanıcının iki dilli olarak öğrendiği anlamına gelir).

Müfredat kullanan eğitmenlerin görsel araçların kullanımını keşfetmeleri ve içeriği işaret dilinde ileterek diğer işitme engellileri güçlendirmeleri beklenmektedir.

DigComp

Ayrıca bu müfredat, Avrupa Komisyonu tarafından hazırlanan "DigComp 2.1 - Vatandaşlar için sekiz yeterlilik seviyesi ve kullanım örneği içeren Dijital Yeterlilik Çerçevesi"ne dayanmaktadır.³ DigComp dijital yetkinliklerin ortak bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. Beş alanda gruplandırılmış 21 dijital yeterliliği tanımlamaktadır. Her bir yetkinlik için sekiz farklı yeterlilik seviyesi bulunmaktadır.

Free Technology Signs müfredatı, Dig Comp 2.1'de öğrencilerin "kendi başlarına" çözebilecekleri "iyi tanımlanmış ve yönlendirilmiş görevleri ve basit problemleri" kapsayan Seviye 3'e karşılık gelmektedir.

Aşağıdaki tabloda, dört modülün tamamında ele alınan konuların DigComp 2.1'in dört yeterlilik alanı ve yeterliliklerinden hangisine karşılık geldiğini görebilirsiniz.

¹ <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>

² <https://rm.coe.int/16805c73da>

³ European Commission, Joint Research Centre, Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y., DigComp 2.1 – The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use, Publications Office, 2017, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/38842>

FTS müfredatındaki konular	DigComp 2.1'de karşılık gelen yetkinlikler
1.1: kelime işlem programları	3.1 Dijital içerik geliştirme 3.2 Dijital içeriğin entegre edilmesi ve yeniden detaylandırılması
1.2: elektronik tablo programları	3.1 Dijital içerik geliştirme 3.2 Dijital içeriğin entegre edilmesi ve yeniden detaylandırılması
1.3: sunum programları	3.1 Dijital içerik geliştirme 3.2 Dijital içeriğin entegre edilmesi ve yeniden detaylandırılması 3.3 Telif hakkı ve lisanslar
2.1: çevrim içi araştırma	1.1 Veri, bilgi ve dijital içeriğin taranması, aranması, filtrelenmesi 1.2 Veri, bilgi ve dijital içeriğin değerlendirilmesi 3.3 Telif hakkı ve lisanslar
2.2: çevrim içi erişilebilirlik	2.3 Dijital teknolojiler aracılığıyla vatandaşlığa katılım
3.1: video üretimi	3.1 Dijital içerik geliştirme 3.2 Dijital içeriğin entegre edilmesi ve yeniden detaylandırılması
3.2: grafikler	3.1 Dijital içerik geliştirme 3.2 Dijital içeriğin entegre edilmesi ve yeniden detaylandırılması
3.3: sosyal medya	2.3 Dijital teknolojiler aracılığıyla vatandaşlığa katılım 2.4 Dijital teknolojiler aracılığıyla işbirliği 2.6 Dijital kimliğin yönetilmesi
4.1: bulut hizmetleri	1.3 Veri, bilgi ve dijital içeriğin yönetilmesi 2.2 Dijital teknolojiler aracılığıyla paylaşım 2.4 Dijital teknolojiler aracılığıyla işbirliği
4.2: GDPR	4.2 Kişisel verilerin ve gizliliğin korunması

Harmanlanmış öğrenme metodolojisi:

Wikipedia'ya göre, "Teknoloji aracılı öğretim, web destekli öğretim veya karma modlu öğretim olarak da bilinen karma öğrenme, çevrimiçi eğitim materyallerini ve çevrimiçi etkileşim fırsatlarını fiziksel mekana dayalı sınıf yöntemleriyle birleştiren bir eğitim yaklaşımıdır."

Müfredat ve eğitim materyallerinin tamamı dijitaldir, bu da onları çevrimiçi olarak kolayca erişilebilir ve indirilebilir hale getirir ve yazılı İngilizce, görsel imgeler ve Uluslararası İşaret kelime dağarcığının (videoda) bir kombinasyonunu kullanır. Bu yaklaşım, işitme engellilerin projeye maksimum katılımını sağlamaktadır. Eğitimin iki dilli olarak gerçekleştirilmesi amaçlanmış ve materyaller bu yaklaşım doğrultusunda geliştirilmiştir. Bu aynı zamanda, hem proje uygulama süresi içinde hem de sonrasında, projedeki ortakların yanı sıra ortaklığımız dışındaki diğer kuruluşlar tarafından da maksimum erişilebilirlik sağlamaktadır. Erişilebilirlik arttıkça, diğer kuruluşlar dil engeli olmaksızın materyallere erişip kullanabilecekleri için gelecekte sürdürülebilirlik de artacaktır. Dahası, çıktıların tasarımı işitme engelli dostudur ve hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin daha fazla güçlendirilmesine katkıda bulunur.

Bizim bağlamımızda, işitme engelli öğrenciler ve öğretmenlerle çalışırken, harmanlanmış öğrenme görsel yönlendirme (resim ve video kullanımı), pratik örnekler, deneyimsel öğrenme (rol yapma ve yaparak öğrenme gibi), grup ve bireysel çalışmanın bir kombinasyonu, dijital formatlar, ters çevrilmiş sınıf, oyunlar ve sınavlar ve daha fazlası dahil olmak üzere çeşitli formatlar dahil olmak üzere her ikisinin de güçlü yönlerine oynamaktadır.

Karma eğitim çevrimiçi ve yüz yüze gerçekleştirilebilir.

Modüllerin içeriği şunları içerir

1. Bireysel çalışma,
2. Çiftler,
3. Grup çalışması,
4. Sınıf çalışması,
5. Pratik alıştırmalar,
6. Oyunlar,
7. Çevrimiçi eğitim,
8. Dijital eğitim,
9. Ödevler.

Güçlendirme didaktikleri: Kendi kendine çalışmayı, kendini keşfetmeyi ve daha fazla kendi kaderini tayin etmeyi teşvik etmek için tüm çıktılar <https://iscourse.online> adresindeki proje web sitesinde çevrimiçi olarak mevcuttur. Öğrenciler kendi hızlarını, video kelime dağarcığını ne sıklıkta izleyeceklerini, içeriği ne sıklıkta tekrar edeceklerini ve gözden geçireceklerini belirleyebilirler ve geri bildirim mekanizmaları (çevrimiçi geri bildirim formu gibi) öğrencilerin proje uygulama döneminin ötesinde sürekli iyileştirme sürecine dahil olmalarını sağlar.

Hedef gruplar

Aktarılabılır becerilerini artırmak ve yeni dijital beceriler edinmek / mevcut becerilerini geliştirmek isteyen İşitme Engelli ve Sağır iş arayanlar.

Eđitim hakkında

Amacımız, eđitim modüllerinin uygulanması sırasında istenen sonuçlara ulaşmak için gereken uygun stratejileri ve faaliyetleri belirlemek ve projede/programda eđitimin nasıl ve ne zaman gerçekleşeceğine ilişkin standartları belirlemektir.

Eđitim zaman çizelgesi ve eđitim modüllerinin ana hatları, tanımlanan eđitim gereksinimlerini karşılamak için neler yapılması gerektiğinin net bir şekilde anlaşılmasını sağlar, böylece son kullanıcılar, öğrencilerin Uluslararası İşaret hakkında temel bir anlayış kazanmalarını sağlamak için gerekli bilgi, beceri ve/veya yetenekler konusunda eđitim alır ve böylece proje hedeflerine ulaşılır.

Spesifik olarak, kurs çıktıları şunlardır:

- Dijital becerilere ilişkin temel olgusal bilginin edinilmesi
- Dijital becerileri günlük ortamlarda kullanmak ve rutin sorunları çözmek için temel bilişsel ve pratik becerilerin edinilmesi
- Uluslararası bir ortamda bir miktar özerklikle çalışmak veya eđitim almak için yeterli dijital beceri bilgisinin edinilmesi

Deđerlendirme soruları

Eđitim el kitabındaki her konunun sonunda öğrenme çıktılarını ve öğrenen tarafından algılanan güçlendirmeyi deđerlendirmek için iki öz deđerlendirme sorusu bulunmaktadır. İlk soru, geliştirilen bilgi hakkında çoktan seçmeli bir sorudur. İkinci soru ise eđitimde geliştirilen dijital bilgi, beceri ve yetkinliklere ilişkin hissedilen güçlenme ile ilgilidir (proje uygulamasında güçlenme aracı olarak adlandırılan şey budur). Öğrenciler hissettikleri güçlenmeyi dört gülen yüzlü bir ölçekte deđerlendirmektedir:

			
---	---	---	---

Müfredatın uygulanması için ek kaynaklar

Müfredat eđitmenlerini tam olarak uygulamak için, Free Technology Signs projesinde geliştirilen aşağıdaki kaynaklara ihtiyaç vardır.

- Her konuyu kapsayan videola:
Bu adresten izlenebilir: <https://freetechnologysigns.eu/tr/sonuclar/#output2tr>
- Kelime bilgisi:
Bu adreste kullanıma hazır: <https://freetechnologysigns.eu/tr/kelime-bilgisi/>
- Tüm konular için resimlerle birlikte düz metinler:
Bu adresten indirilebilir: https://freetechnologysigns.eu/IO2/Plain_Language_TR.pdf
- Eđitimi uygularken kullanılacak sunum:
Bu adresten indirilebilir:
Modül 1: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M1_TR.pdf

Modül 2: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M2_TR.pdf

Modül 3: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M3_TR.pdf

Modül 4: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M4_TR.pdf

- Tüm modüller için eğitim planları:

Bu adresten indirilebilir:

Modül 1: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M1_TR.pdf

Modül 2: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M2_TR.pdf

Modül 3: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M3_TR.pdf

Modül 4: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M4_TR.pdf

Modül 1: Office uygulamaları

Konu 1: Kelime işlem programları

Süre 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Kursiyerler/öğrenciler kelime işlem programlarının temel işlevleri hakkında bilgi sahibidir, örn. biçimlendirme, şablonlar, nesne ekleme, çevrimiçi işbirliği
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler belgeleri biçimlendirebilecek, şablonları kullanabilecek, nesnelere ekleyebilecek ve çevrimiçi işbirliği yapabilecektir.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler, okunabilirliği ve görünümü artırmak için belgeleri biçimlendirebilecek ve belgeler üzerinde çevrimiçi işbirliği yapabilecektir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Grup çalışması
- Ders
- Uygulamalı alıştırmalar
- Çevrimiçi
- Dijital eğitim
- Ödev

Teorik arka plan:

Kelime işlem programları, metin belgeleri oluşturmaya ve düzenlemeye yönelik yazılımlardır. İş, eğitim ve özel alanlardaki çoklu kullanım ve uygulamaları nedeniyle en çok kullanılan bilgisayar programlarından biridir.

Kelime işlem programlarının en önemli işlevleri şunlardır: belge oluşturma ve düzenleme, metinleri biçimlendirme ve metne farklı öğeler (grafikler, tablolar) ekleme.

Çeşitli kelime işlem programları vardır (Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice Writer, OpenOffice Writer, Apple Pages) ancak işlevlerin çoğu o kadar benzerdir ki, kullanıcı bir tanesiyle çalışabildiğinde diğerine hızla alışacaktır.

Kaynaklar:

<https://support.microsoft.com/en-us/office/basic-tasks-in-word-87b3243c-b0bf-4a29-82aa-09a681999fdc>

<https://www.computerhope.com/issues/ch001729.htm>

<https://business.tutsplus.com/tutorials/quickly-format-basic-text-styles-microsoft-word--cms-34133>

<https://study.com/academy/lesson/what-is-word-processing-software-definition-types-examples.html>

<https://www.softwaretestinghelp.com/best-free-word-processor/>

<https://www.computerhope.com/jargon/w/word-processor.htm>

[https://www.wikiwand.com/en/Word_processor_\(electronic_device\)](https://www.wikiwand.com/en/Word_processor_(electronic_device))

Konu 2: elektronik tablo programları

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Kursiyerler/öğrenciler elektronik tablo programlarının temel işlevlerini ve bunların hangi tür görevler için kullanılabileceğini bilir
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler elektronik tablo programlarında listeler, filtreler, temel işlevler, çizelgeler ve grafikler oluşturabilecektir.
- ✓ **Yeterlilik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler hangi temel görev için elektronik tablo programlarını kullanabileceklerini seçebilecek ve bunları kendi başlarına gerçekleştirebileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Çiftler
- Ders
- Uygulamalı alıştırma
- Oyun
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Elektronik tablo programları, veri analizi ve yönetimi için kullanılan yazılımlardır. İş alanında birden fazla amaçları vardır: defter tutma, istatistik, finansal planlama, veri yönetimi, matematiksel hesaplamalar vb.

Elektronik tablo programlarının en önemli işlevleri şunlardır: hesaplamalar, mantıksal bağlantılar, farklı grafik türlerini içeren istatistiksel analizler.

Çeşitli elektronik tablo programları vardır (Microsoft Excel, Apple Numbers, Libre Office Calc, Google Spreadsheets) ancak işlevlerin çoğu o kadar benzerdir ki, kullanıcı bir tanesiyle çalışabildiğinde diğerine hızla alışacaktır.

Kaynaklar:

https://www.kant-boppard.de/fileadmin/Mathe/Arbeitsblatt_0_Excel.pdf

<http://didaktik.mathematik.hu-berlin.de/user/filler/geometriedidaktik/Excel-Einfuehrung-Kl6.pdf>

<https://simple.wikipedia.org/wiki/Spreadsheet>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tabellenkalkulation>

[https://www.betriebswirtschaft-lernen.net/erklaerung/tabellenkalkulation/ -](https://www.betriebswirtschaft-lernen.net/erklaerung/tabellenkalkulation/)

[:~:text=Tabellenkalkulation%20ist%20ein%20Programm%2C%20mit%20dem%20Berechnungen](https://www.betriebswirtschaft-lernen.net/erklaerung/tabellenkalkulation/?text=Tabellenkalkulation%20ist%20ein%20Programm%2C%20mit%20dem%20Berechnungen)

[%20in,ist%20das%20Anwendungsspektrum%20solcher%20Systeme%20jedoch%20weiter%20g
efasst.](#)

<https://www.grundlagen-computer.de/excel-tutorial>

<https://www.wintotal.de/tipp/excel-grundlagen/>

Konu 3: Sunum programları

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Kursiyerler/öğrenciler sunum programlarının temel işlevlerini ve iyi bir sunum için nelerin önemli olduğunu bilirler.
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler sunum programlarının temel işlevlerini kullanabileceklerdir: slayt ekleme, şablon kullanma, resim ekleme, anahtar kelimeler.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler kendi sunumları için slaytlar oluşturabilecek, slaytlar için uygun içeriği seçebilecek ve görsel olarak çekici hale getirebileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Çiftler
- Grup çalışması
- Ders
- Uygulamalı alıştırma
- Oyun
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Sunum programları, sunumlar için görsel destek olarak slaytlar oluşturmak için kullanılan yazılımlardır. İş ve eğitim sektöründe sıklıkla kullanılırlar. Özellikle görsel yönelimli işitme engelli kişiler için sunumlara eşlik eden slaytlar önemli bir unsurdur.

Sunum programları, arka planlar, anahtar kelimeler, grafik öğeler ve sunum yapan kişi için notlar içeren slaytlar üretmek için kullanılabilir. İyi slaytlar oluşturmak için, kullanıcıların sadece sunum programını teknik olarak kullanabilmeleri değil, aynı zamanda sunumların içeriğiyle ilgili tavsiyelerin (örneğin metin miktarı, resim kullanımı, ...) farkında olmaları da önemlidir.

Çeşitli sunum programları vardır (Microsoft PowerPoint, Apple Keynote, Libre Office Impress, Google presentations), ancak işlevlerin çoğu, bir kullanıcı biriyle çalışabildiğinde diğerine hızla alışacak kadar benzerdir.

Kaynaklar:

<https://www.stratag.de/selbstpraesentation-powerpoint>

<https://karrierebibel.de/powerpoint-bewerbung/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4sentationsprogramm>

Modül 2: Çevrimiçi Davranış

Konu 1: Çevrimiçi Araştırma

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

Bilgi:

Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir

- ✓ Etkili çevrimiçi arama ilkelerini ve bilgi erişimi için saygın kaynakları kullanmanın önemini anlamak.
- ✓ Arama sorgularını iyileştirmek ve daha alakalı sonuçlar elde etmek için bazı arama operatörleri hakkında bilgi sahibi olmak

Beceriler:

Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir

- ✓ Güvenilirlik, alaka düzeyi ve bilginin güncelliği gibi faktörleri göz önünde bulundurarak arama sonuçlarını eleştirel bir şekilde değerlendirmek.
- ✓ Orijinal kaynaklara atıfta bulunmanın önemini anlamak.

Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik)

Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir

- ✓ Çoklu kaynaklardan gelen bilgileri analiz etme
- ✓ Arama stratejilerini özel araştırma ihtiyaçlarına göre uyarlama
- ✓ Telif hakkı yasalarına ve fikri mülkiyet haklarına saygı göstererek sorumluluk sergileme

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Çiftler,
- Grup çalışması
- Ders
- Uygulamalı alıştırma
- Çevrimiçi
- Dijital eğitim
- Ödev

Konu 2: Çevrimiçi Erişebilirlik

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

Bilgi: Stajyerler/öğrenciler

- ✓ Çevrimiçi erişilebilirlik kavramını ve engelli bireyler için ne anlama geldiğini anlamak.
- ✓ Erişilebilir çevrimiçi içeriğin dört temel ilkesini kavramak: algılanabilir, çalıştırılabilir, anlaşılabilir ve sağlam.

Beceriler: Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir

- ✓ Çevrimiçi içeriği çeşitli cihazlar ve yardımcı teknolojilerle engelli kişiler için algılanabilir hale getirmek için stratejiler formüle etmek.

Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik) Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir

- ✓ Çevrimiçi erişilebilirlik için savunuculuk yapın ve çevrimiçi web sitelerini kullanan kullanıcıların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurun.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Çiftler,
- Grup çalışması
- Ders
- Uygulamalı alıştırma
- Çevrimiçi
- Dijital eğitim
- Ödev

Modül 3: dijital medya içeriği

Konu 1: Video prodüksiyonu

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Stajyerler/öğrenciler, bir video prodüksiyonunun farklı aşamalarını ve bunların nasıl uygulanacağını bileceklerdir.
- ✓ **Beceriler:** Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir bir video üretmek ve yayınlamak.
- ✓ **Yetkinlikler (sorumluluk ve özerklik):** Stajyerler/öğrenciler şunları yapabileceklerdir Bir video üretmek için gereken tüm aşamaları uygulamaya koyabileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma
- Grup çalışması
- Ders
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Videolar, basit bir iPhone videosundan büyük Hollywood filmlerine kadar birçok şekil ve boyutta olabilir. Çoğu video için, sürecinizi şansa bırakamayacak kadar çok hareketli parça vardır.

Video prodüksiyonu, video kameranızdaki kayıt düğmesine basmaktan daha fazlasıdır.

Konseptten tamamlanana kadar bir video oluşturma süreci üç aşamadan oluşur: Yapım Öncesi, Yapım ve Yapım Sonrası.

Birinci aşama (Yapım Öncesi) bir video oluşturma sürecinin ilk adımıdır ve tamamen hazırlık ve zemin hazırlama ile ilgilidir. Bu aşamada, video projenizin başarılı olması için gerekli planlama, araştırma, problem çözme ve organizasyonu yapmak çok önemlidir.

İkinci Aşama: Üretim

Hazırlıkları tamamladıktan sonra sıra video prodüksiyon sürecinizin bir sonraki adımına gelir. Bu aşamada, videonuz için tüm röportajları ve görüntüleri çekersiniz. Bu, hikayenin hayat bulmaya başladığı kısımdır.

Post Prodüksiyon

Prodüksiyon aşaması bittikten sonra, asıl videoyu organize etme, planlama, düzenleme ve yayınlama zamanıdır.

Kaynaklar:

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/video/discover/storyboarding.html>

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/video/discover/video-production.html>

<https://www.lemonlight.com/blog/why-video-production-skills-are-becoming-more-important-to-marketers/>

<https://www.lemonlight.com/video-marketing-strategy-the-ultimate-guide/>

<https://www.linkedin.com/advice/1/what-key-skills-competencies-online-video-production>

<https://www.lonestar.edu/33315.htm#:~:text=The%20production%20phase%20includes%3A,u%20to%20support%20your%20story>

Konu 2: Grafikler

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi birikimi:** Kursiyerler/öğrenciler grafik kavramı hakkında bilgi sahibi olurlar.
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler grafik üretebilecek ve bunları yayınlatabilecektir.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler etkili grafikler tasarlayabilecektir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma
- Grup çalışması
- Ders
- Dijital eğitim
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Genel anlamda, "grafik" kelimesi verilerin herhangi bir görsel temsilini ifade eder ve çizimler, fotoğraflar, çizgi sanatı, grafikler, diyagramlar, sayılar, semboller, geometrik tasarımlar, haritalar ve mühendislik çizimleri dahil olmak üzere çeşitli formları içerir. Grafikler yalnızca resim olabileceği gibi metin de içerebilir ve eğitmek, bilgilendirmek, göstermek veya eğlendirmek gibi dekoratif veya işlevsel amaçlarla kullanılabilir.

Grafik tasarımın anlamını daha iyi anlamak için, tasarımı oluşturan unsurların ve ilkelerin farkında olmak önemlidir. Unsurlar, görsel olarak çarpıcı ve etkili tasarımlar oluşturmak için birbirleriyle birlikte veya karşıt olarak kullanılır.

Bu grafik tasarım unsurları arasında Renk, Form, Çizgi, Şekil, Boyut, Boşluk ve Doku yer alır.

İyi bir grafik sanatı iletişimi kolaylaştırır. Veri analizi içeren bir elektronik tabloyu gözünüzün önüne getirin. Bir grafik tasarımcı, hangi ölçümlerin yükseldiğini ve hangilerinin düştüğünü vurgulamak için farklı renkler kullanabilir, böylece izleyicinin neyin iyi gittiğini ve neyin ayarlanması gerektiğini hızlı bir şekilde anlamasını kolaylaştırır.

İyi uygulanmış grafik tasarım aynı zamanda izleyicide duygusal bir tepki uyandırabilir ve hatta onları harekete geçmeye motive edebilir. Örneğin, bir web sitesindeki "kaydol" sayfası genellikle ziyaretçileri bir e-posta listesine katılmaya veya ücretsiz bir deneme başlatmaya ikna etmek için tasarlanmıştır. Bu arada, gıda ambalajı tasarımı, içindeki gıdayı yemek için daha cazip hale getirmeyi amaçlar.

Kaynaklar:

<https://webflow.com/blog/what-is-graphic-design>

<https://www.youtube.com/watch?v=YqQx75OPRa0>

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design>

<https://www.labelplanet.co.uk/glossary/graphics/>

<https://dribbble.com/stories/2020/09/17/develop-your-design-style>

<https://blog.hubspot.com/insiders/different-types-of-image-files>

<https://webflow.com/blog/graphic-design-software>

<https://www.adobe.com/express/create/social-media-graphic>

<https://fakeclients.com/blog/graphic-design-practice-exercises>

Konu 3: Sosyal medya

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Kursiyerler/öğrenciler sosyal medyanın ne olduğunu ve ne için kullanıldığını öğreneceklerdir.
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler ilgili sosyal medyayı tanımlayabilecek ve uygun şekilde kullanabileceklerdir.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler kendileri için faydalı olan ilgili sosyal medyada bir profil oluşturabileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma,
- Grup çalışması
- Ders
- Uygulamalı alıştırma
- Çevrimiçi
- Dijital eğitim
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Günümüzde sosyal medya için en iyi bilinen akredite tanım Andreas Kaplan ve Michael Haenlein tarafından 'Dünya kullanıcıları, birleşin! Sosyal medyanın zorlukları ve fırsatları' başlıklı makalelerinde önerdikleri tanımdır. Yazarlar sosyal medyayı "Web 2.0'ın ideolojik ve teknolojik temellerini oluşturan ve kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin yaratılmasını ve değiş tokuş edilmesini sağlayan bir grup İnternet tabanlı uygulama" olarak tanımlamaktadır. Bu nedenle temel özellikleri, klasik kitle iletişim araçlarının dikeyliğine zıt olarak, içeriğin yaratılması ve yayılmasındaki yataylıklardır.

Geleneksel medyanın aksine, aslında sosyal medyada tüm aktörler aynı seviyededir. Şirketler artık kullanıcılar tarafından üretilen içerik üzerinde güce ya da kontrole sahip değildir, ancak daha geniş bir ağda bir düğüm oluştururlar. Sosyal medyanın ortaya çıkışıyla birlikte sadece iletişimin klasik rolleri değil, aynı zamanda iletişim biçimleri de değişmektedir: artık 'bire çok' ya da 'yayın' türünde tek taraflı bir mesajdan değil, 'çoktan çoğa' ya da 'eşler arası' türünde çok yönlü bir mesajdan söz etmekteyiz. 'Monolog' kullanıcılar, medya ve şirketler arasında bir 'diyalog' haline geliyor; gönderici ve alıcı sürekli bir rol akışı içinde değişiyor, ancak hiyerarşiler yok.

Kaynaklar:

Akram W. and Kumar R. A study on introduction of social media on society. International Journal of Computer Sciences and Engineering. ;5(10):351-354.

Amedie, Jacob, "The Impact of Social Media on Society" (2015). *Pop Culture Intersections*. 2.

https://scholarcommons.scu.edu/enq1_176/2

Kaplan, A.M. and Haenlein, M. (2010) *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53, 59-68.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

<https://www.urdesignmag.com/technology/2021/08/20/what-are-the-5-functions-of-social-media/>

<https://www.urdesignmag.com/technology/2021/09/10/social-media-customer-service-tips-and-tools-to-do-it-right/>

Modül 4: Yasa ve hizmetler

Konu 1: GDPR (Genel Veri Koruma Yönetmeliği)

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Stajyerler/öğrenciler, kişisel verilerinin korunmasını nasıl geliştireceklerini ve bilgileri üzerinde daha fazla kontrol sahibi olmalarını nasıl sağlayacaklarını bileceklerdir.
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler kişisel verilerin nasıl korunacağını ve veri gizliliğinin nasıl sağlanacağını öğrenecek becerilere sahip olacaktır.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler, GDPR doğrultusunda veri koruma ve gizliliği sağlamak için stratejiler geliştirebileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma
- Grup çalışması
- Ders
- Dijital eğitim
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Günümüzde teknolojik gelişmelerin ve internet kullanımının yaygınlaşmasının sosyal ve ekonomik açıdan olumlu etkileri bulunmaktadır. Ancak bu kişisel verilerin işlenmesinin kolay ve erişilebilir hale gelmesi özel hayat alanında tehdit oluşturmaktadır. Bu nedenle kişisel verilerin korunması hakkı alanında çeşitli ulusal ve uluslararası düzenlemeler yapılmıştır (Ural Uslan ve Değirmenci, 2023: 34). Genel Veri Koruma Yönetmeliği (GDPR) bu düzenlemelerin en önemlilerinden biridir. GDPR, kişisel verilerin işlenmesine ilişkin olarak gerçek kişilerin korunması ve bu verilerin serbest dolaşımı ile ilgilidir (Avrupa Birliği Hukuku, 2016). Avrupa Birliği'ndeki kişiler hakkında bireysel veri toplayan herhangi bir madde tarafından uyulması gereken önemli kurallar belirler (Daoultzoglou, 2023: 154). Amacı, insanlara kendi bilgileri üzerinde daha fazla kontrol sağlamak ve kişisel bilgilerini daha iyi korumak olan kapsamlı bir veri koruma yasasıdır.

GDPR, bir nesil içinde en büyük etkiye sahip olan bilgi politikası düzenlemesidir. GDPR aynı zamanda dünya çapında kişisel verilerin kullanımı için kapsamlı bir düzenleyici çerçeve oluşturmaktadır (Hoofnagle vb., 2019). Hem veri işleyenler hem de kontrol edenler için bir dizi hak ve sorumluluk belirlemektedir. Genel Veri Koruma Yönetmeliği, Avrupa vatandaşlarının kişisel bilgileriyle ilgilenen ve bunları depolayan tüm işletmeleri etkilemektedir (Boothe, 2023: 3). GDPR'nin gizlilik haklarını geliştirdiği, tutarlı ve sağlam bir veri koruma çerçevesi oluşturduğu ve Avrupa Birliği genelinde sorumlu verileri teşvik ettiği söylenebilir.

Kaynaklar:

Boothe, K. (2023). Preparing all 'Lines of Defense' in an Organization for Regulatory Changes Triggered by the General Data Protection Regulation (GDPR). Phd thesis, Financial Management, LIGS University, HAWAII, USA.

Chris Jay Hoofnagle, Bart van der Sloot & Frederik Zuiderveen Borgesius, (2019). The European Union general data protection regulation: what it is and what it means, Information & Communications Technology Law, 28:1, 65-98, DOI:10.1080/13600834.2019.1573501

Daoultzoglou, A. (2023) GDPR And Education: An Approach For E-Learning in Greek Schools, INTED2023 Proceedings, pp. 154-163.

European Union Law, (2016). General Data Protection Regulation. Accessed on 4/6/2023. <http://data.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj>

Ural Uslan, Y. & Değirmenci, S. (2023). Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü Işığında Türkiye'de Kişisel Verileri Koruma Kurumu. Optimum Ekonomi ve Yönetim Bilimleri Dergisi, 10 (1), 23-38. DOI: 10.17541/optimum.1106817

Konu 2: Bulut hizmetleri

Süre: 180 dakika

Öğrenme Çıktıları (AYÇ 2)

- ✓ **Bilgi:** Kursiyerler/öğrenciler bulut hizmetleri kavramı ve avantajları hakkında bilgi edineceklerdir.
- ✓ **Beceriler:** Kursiyerler/öğrenciler çeşitli bulut hizmeti türlerini ve uygulamalarını keşfedeceklerdir.
- ✓ **Yetkinlik (sorumluluk ve özerklik):** Kursiyerler/öğrenciler bulut hizmetlerinin bireyler ve işletmeler üzerindeki etkilerini tanıyabilecek ve bunları etkin bir şekilde kullanabileceklerdir.

Öğretim Yöntemleri/Teknikleri:

- Bireysel çalışma
- Grup çalışması
- Ders
- Dijital eğitim
- Ödev

Teorik Arka Plan:

Bulut hizmetleri, kullanıcının internet üzerinden uzak bir sunucu üzerinden esnek bir zamanda veriye erişmesini, depolamasını ve aktarmasını sağlar. Bu gibi imkânların yanı sıra çoklu kullanım, ölçeklenebilirlik, esneklik ve kullandıkça öde politikasına sahip olması şirketler için önemli hale gelmiştir (Uslu vb.,2021:46). Bulut hizmetleri, kullanıcılara gelişmiş, şeffaf kullanıcı yönetimi ve veri toplama ve işleme kapasitesi de dahil olmak üzere ağ hizmetlerine çevrimiçi erişim sağlar (Asharaf vb., 2023:1). Bu hizmetler, uzaktan erişilebilen ve kullanılabilen ve bilgilerin çevrimiçi olarak işlenmesine olanak tanıyan çeşitli uygulamaları ve bilgi işlem kaynaklarını içerir.

Bulut hizmetlerinin kullanımı, yatırımın temel bir bileşeni olarak görülmelidir (Ahmed vb., 2023:6). Bulut hizmetleri ortamı, sağlayıcıların belirli sektörlerin ihtiyaçlarını karşılamak için yeni teklifler ve özel hizmetler sunmasıyla sürekli değişmektedir. Bulut hizmetinin nasıl kullanılacağını bilmenin özellikle iş arayanlar için faydalı olacağı görülmektedir. Böylece daha iyi bir iş bulabileceklerdir.

İnsanlar verilere her yerden ve her cihazdan erişebilir, bulut hizmetlerini internet üzerinden istedikleri zaman kullanabilir ve birbirleriyle iletişim kurabilirler. Ayrıca paylaşılan bir sunucu üzerinde bilgi alışverişinde bulunabilir ve evden çalışabilirler. Ayrıca, Kuruluşlar bulutlar ile daha iyi ve daha hızlı çalışabilir.

Kaynaklar:

Ahmed, A., Kumar, S., Shah, A. A., & Bhutto, A. (2023). *Cloud Computing Security Issues and Challenges*. *Tropical Scientific Journal*, 2(1), 1–8. Retrieved from <https://www.scientificacademic.com/index.php/tsj/article/view/12>.

Asharaf, Z., Ganne, A. & Mazher, N. (2023). *Artificial Intelligence in Cloud Computing Security*. Sr. SAP Basis Cloud Architect, Raley's, Sacramento, California, USA. Accessed on 05/06/2023.

Uslu, B., Eren, T. & Özcan, E. (2021). *Bulut Bilişim Güvenliği Etki Düzeylerinin Değerlendirilmesi*. *Uluslararası Bilgi Güvenliği Mühendisliği Dergisi* 7 (1), 46-59. DOI: 10.18640/ubgmd.867551