



Liderlik, arařtırma, inovasyon, kaliteli eđitim ve deđiřim ile

*Daha ileriye... En İyiyeye...*



## Kabul ve Onay

Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼rl¼đ¼ne,

Yusuf ALTUNHAN'nın hazırladıđı “Öđretmenlerin Sosyal Duygusal Yetkinliklerini Geliřtirmek Amacıyla Çevrim İçi Eđitimin Tasarlanması ve Deđerlendirilmesi” bařlıklı bu çalıřma j¼rimiz tarafından **Bilgisayar Öđretim Teknolojileri Eđitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiřtir.

J¼ri Bařkanı

Prof. Dr. Sibel SOMY¼REK

İmza

J¼ri Üyesi (Danıřman)

Prof. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK

İmza

J¼ri Üyesi

Doç. Dr. Esra TELLİ

İmza

Bu tez Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eđitim, Öđretim ve Sınav Yönetmeliđi'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki j¼ri üyeleri tarafından 17 / 04/ 2024 tarihinde uygun gör¼lm¼ř ve Enstitü Yönetim Kurulunca ..... / ..... / ..... tarihi itibarıyla kabul edilmiřtir.

Prof. Dr. İsmail Hakkı MİRİCİ

Eđitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

## Öz

Bireyin duygu ve düşüncelerinin farkında olması, duygularını yönetebilmesi, empati kurması, ilişki kontrolü yapabilmesi ve sorumlu karar alabilmesini ifade eden sosyal duygusal beceriler, nitelikli bir hayat sürebilmek için önemli bir yere sahiptir. Sosyal duygusal öğrenme alanında yapılan çalışmalar bireyin esenliği için bütün yaşantısı boyunca ilgili becerilere ihtiyaç duyduğunu vurgulamaktadır. Sosyal ve duygusal gelişimin etkili ve kapsayıcı bir şekilde uygulanmasında öğretmenlerin önemli bir rolü vardır. Bu çalışmanın amacı; öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik web tabanlı eğitim ortamı tasarlamak ve geliştirilen çevrimiçi ortamın kullanılabilirliğini değerlendirmektir. Çalışma “Geliştirme Araştırması Tasarım Modeli” yöntemi ile yapılan araştırmada ürün tasarım süreci “Hızlı Prototipleme Modeli” ile yürütülmüştür. Hızlı prototipleme modeli ile geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamı bilgi toplama (analiz), tasarım, prototip oluşturma, uygulama ve değerlendirme adımları izlenerek oluşturulmuştur. Analiz aşamasında, literatür taraması ile beraber 471 öğretmene “Öğretmenlerin Sosyal Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği” uygulanarak sonuçları analiz edilmiştir. Deneyimsel öğrenme metodolojisi ile öğretmen eğitim programı web tabanlı olarak oluşturulmuştur. Prototip oluşturma sürecinde “Öz Yönetim” becerisi ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde tasarlanmıştır. 5 alan uzmanı öğretim tasarım ilkeleri çerçevesinde prototipi tasarım ve içerik boyutuyla değerlendirmiştir. Uygulama aşamasında farklı kademelerde görev yapan 12 öğretmenin kullanımına açılmıştır. Kullanılabilirlik testi uygulanan öğretmenler ile bireysel görüşmeler yapılarak elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Sonuçlar tasarımın öğretmenlerin ihtiyaçlarına ve beklentilerine uygun olarak tasarlandığını, öğrencilerin dijital dünyada sosyal duygusal öğrenme beceri gelişimini desteklemek üzere kullanılabilir bir dijital araç olduğunu göstermektedir.

**Anahtar sözcükler:** sosyal duygusal öğrenme, öğretim tasarımı, çevrim içi öğrenme, deneyimsel öğrenme

## Abstract

Social emotional skills, which mean being aware of one's feelings and thoughts, managing emotions, empathising, controlling relationships and making responsible decisions, have an important place in order to lead a qualified life. Studies in the field of social emotional learning emphasise that individuals need relevant skills throughout their lives for their well-being. Teachers have an important role in the effective and inclusive implementation of social and emotional development. The aim of this study is to design a web-based training environment for teachers to support students' social emotional learning processes and to evaluate the usability of the developed online environment. The study was conducted with the "Development Research" method and the product design process was carried out with the "Rapid Prototyping Model". The web-based learning environment developed with the rapid prototyping model was created by following the steps of information gathering (analysis), design, prototyping, implementation and evaluation. In the analysis phase, 471 teachers were administered the "Scale for Assessing Teachers' Social Emotional Competencies" together with the literature review and the results were analysed. A web-based teacher training programme was created with experiential learning methodology. In the prototyping process, "Self-Management" skill was designed at primary, secondary and high school levels. 5 field experts evaluated the prototype in terms of design and content within the framework of instructional design principles. In the implementation phase, it was opened to the use of 12 teachers working at different levels. The data obtained through individual interviews with the teachers to whom the usability test was applied were analyzed by content analysis method. The results show that the design is in line with the needs and expectations of teachers and is a usable digital tool to support students' social emotional learning skill development in the digital world.

**Keywords:** social emotional learning, instructional design, online learning, experiential learning

## Teşekkür

Araştırmam süresince değerli zamanlarını ayırarak her daim yanımda olan benden bilgi, tecrübe ve desteklerini esirgemeyen, çalışmamın her aşamasında beni yüreklendirerek öğrenme yoldaşlığı yapan tez danışmanım Prof. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK'e çok teşekkür ederim. Tez savunmasında tezimi titizlikle inceleyip değerli önerileri ile katkı sunan Sayın Prof. Dr. Sibel SOMYÜREK ve Sayın Doç. Dr. Esra TELLİ'ye çok teşekkür ederim.

Tez çalışmam süresince benden desteklerini esirgemeyen Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi ekip üyelerinden Dr. Aytaç GEDİK, Dr. Dilek KIRNIK ve Oktay DÖNÜK'e sonsuz teşekkür ederim. Beni her durumda destekleyen, çalışmalarımın alan açan MEB Ortaöğretim Genel Müdürlüğü ekip arkadaşlarıma ve özellikle Daire Başkanım Hatice ÖZDEMİR'e şükranlarımı borç bilirim.

Yaptığı çalışmalar ve enerjisi ile bana ilham kaynağı olan sosyal duygusal öğrenme alanına yönlendiren Jeniffer SERTEL'e, bu alanında derinleşmeme katkı sunan Özenç ve Burçak'a kucak dolusu sevgiler sunuyorum.

Kendilerine teşekkürden çok özür borçlu olduğum, bu çalışma süresince birlikte geçireceğimiz zamandan fazlasıyla alarak zaman zaman yokluğumu hissettirdiğim ve her ne olursa olsun yanımda olan başta eşim Duygu Merve ALTUNHAN'a, çocuklarım Ayliş ve Deniz Çağan'a minnetle... Sevgiyle...

*06 Şubat 2023 depremlerinde kuş olup giden "Can'lara..."*

**İçindekiler**

Kabul ve Onay.....	ii
Öz.....	iii
Teşekkür.....	v
Tablolar Dizini.....	viii
Şekiller Dizini.....	ix
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini.....	xi
Bölüm 1 Giriş.....	1
Problem Durumu.....	3
Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	8
Araştırma Problemi.....	10
Sayıltılar.....	10
Sınırlılıklar.....	11
Tanımlar.....	11
Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	12
Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ).....	12
Öğretmenin SDÖ Bağlamındaki Rolü.....	15
Eğitim Teknolojileri ve SDÖ.....	17
Deneyimsel Öğrenme.....	22
İlgili Araştırmalar.....	25
Bölüm 3 Yöntem.....	31
Araştırmanın Türü.....	31
Çalışma Grubu/Katılımcılar.....	41
Veri Toplama Süreci.....	46
Veri Toplama Araçları.....	47
Verilerin Analizi.....	49
Bölüm 4 Bulgular, Yorumlar ve Tartışma.....	52



Diji-SDÖ Web Tabanlı Öğrenme Alanı Tanıtımı.....	68
Bölüm 5 Sonuç ve Öneriler .....	81
Öneriler .....	86
Kaynaklar .....	89
EK-A: Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği (ÖSYDÖ).....	15
Ek-B: Alan Uzmanı Değerlendirme Formu .....	16
Ek-C: Öğretmen Kullanılabilirlik Testi .....	17
Ek-D: Eğitim Akışı Örnek Akış Dökümanı .....	19
EK-E: Araştırma Etik Komisyonu Onay Bildirimi.....	28
EK-F: Uygulama İzin Onayı .....	29
EK-F: Etik Beyanı .....	30
EK-G: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu .....	31
EK-H: Thesis/Dissertation Originality Report.....	32
EK-I: Yayımlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı .....	33

## Tablolar Dizini

<b>Tablo 1</b> <i>Cinsiyete Göre Mesleki Deneyim Açısından Katılımcı Bilgileri</i> .....	42
<b>Tablo 2</b> <i>Katılımcıların Bilgisayar Kullanma Düzeyi Bilgileri</i> .....	43
<b>Tablo 3</b> <i>Katılımcıların Dijital Araç (Bilgisayar, Tablet, Telefon) Kullanma Durumları</i> .....	43
<b>Tablo 4</b> <i>Katılımcıların Sosyal Medya Kullanım Durumları</i> .....	44
<b>Tablo 5</b> <i>Katılımcıların MS Office Programları Kullanım Durumları</i> .....	44
<b>Tablo 6</b> <i>Uzman Değerlendirme Katılımcı Özellikleri</i> .....	45
<b>Tablo 7</b> <i>Kullanılabilirlik Testi Katılımcı Özellikleri</i> .....	45
<b>Tablo 8</b> <i>Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinlik Düzeylerine İlişkin Bulgular</i> .....	52
<b>Tablo 9</b> <i>Uzman Değerlendirme Formu Tasarım Alanı Ortalama Puan/Uzman Görüşleri</i> .54	
<b>Tablo 10</b> <i>Uzman Değerlendirme Formu Ortalama Puan ve Uzman Görüşleri</i> .....	56
<b>Tablo 11</b> <i>Öğretmenlerin Görev Tamamlama Durumları</i> .....	60
<b>Tablo 12</b> <i>Öğretmenlerin Web Ortamı Kullanılabilirliğine İlişkin Durumları</i> .....	61
<b>Tablo 13</b> <i>Öğrenme Ortamının İçerik Aktarımı</i> .....	62
<b>Tablo 14</b> <i>Öğrenme Ortamının Görsel Tasarımı</i> .....	64
<b>Tablo 15</b> <i>Öğrenme Ortamının Öğretmenler Açısından Beğenilen/Beğenilmeyen Özellikleri</i> .....	66

## Şekiller Dizini

Şekil 1	Deneyimsel Öğrenme Döngüsü (Kolb, 2015).....	23
Şekil 2	Hızlı Prototipleme Modeli (Bichelmeyer, 1990).....	32
Şekil 3	SDÖ Eğitim Programı Deneyimsel Öğrenme Döngüsü.....	34
Şekil 4	İlkokul Somut Deneyim Adımı Medya Dengem Video İçeriği .....	35
Şekil 5	Ortaokul Somut Deneyim Adımı “Nerede Duruyorum?” Eğitsel Oyun Görseli .....	35
Şekil 6	Lise Düzeyi Somut Deneyim “Yeni Bir Kıtaya Yolculuk” Beyin Fırtınası Etkinliği ..	36
Şekil 7	Somut Deneyim Adımı Yansıtma Bölümü Örneği .....	37
Şekil 8	İlgili Kavramlar ve Anahtar Kelime Görseli .....	38
Şekil 9	Kavramsallaştırma Sunum Örneği .....	38
Şekil 10	İlişkilendirme Bölümü Tasarım Örneği .....	39
Şekil 11	Aktif Uygulama Adımı Etkinlik Alanı .....	40
Şekil 12	Aile Etkinliği Aktivitesi.....	40
Şekil 13	Katılımcıların Etkileşimli Tahta Kullanma Durumları .....	43
Şekil 14	Hedef Kitle Bilgilendirme Alanı .....	55
Şekil 15	Eğitim İçerikleri İndirilebilir Yönerge İçerik Tasarımları .....	57
Şekil 16	Site Amacı Giriş Alanı Düzenlenmiş Görseli .....	57
Şekil 17	Ön Bilgisi Olamayan Öğretmenler İçin Yönlendirme Tasarımı Örneği .....	58
Şekil 18	Bağlantı Noktaları Düzenleme Tasarım Örneği.....	59
Şekil 19	Diji-SDÖ Ana Menü Yapısı.....	68
Şekil 20	Diji-SDÖ Hedef Grup Bilgilendirme Alanı .....	69
Şekil 21	SDÖ Uluslararası Ağlar .....	69
Şekil 22	Diji-SDÖ Sosyal Medya Paylaşım Alanı .....	70
Şekil 23	Eğitimler Menü İçeriği.....	70
Şekil 24	SDÖ Ön Bilgilendirme Alanı .....	71
Şekil 25	Etkinlik Öncesi Bilgilendirme / Amaç Bölümü.....	71
Şekil 26	Diji-SDÖ Deneyimsel Öğrenme Eğitim Tasarımı .....	72
Şekil 27	İlgili Kavramlar ve Anahtar Kelimeler Örneği.....	72
Şekil 28	Eğitim İçerikleri İndirme Alanı .....	73
Şekil 29	Eğitim Akışı İndirilebilir İçerik Dosyası.....	73
Şekil 30	Aktif Uygulama Aile Etkinliği İndirilebilir İçerik Dosyası .....	74
Şekil 31	Aktif Uygulama İndirilebilir İçerik Dosyası .....	74
Şekil 32	Eğitim Sunumu İndirilebilir İçerik Dosyası .....	75
Şekil 33	Deneyimsel Öğrenme Döngüsü Bölüm İzleme Tasarımı .....	75
Şekil 34	Diji-SDÖ Web İçerik Akışı Örneği.....	76
Şekil 35	Yansıtma Alanı Uygulayıcılar İçin Soru Örneği .....	76

<b>Şekil 36</b> <i>Aktif Uygulama Öğrenci Etkinliği Dosyası</i> .....	77
<b>Şekil 37</b> <i>Aile Etkinliği Erişim Alanı Örneği</i> .....	77
<b>Şekil 38</b> <i>Dijital Araç Öneri Alanı</i> .....	78
<b>Şekil 39</b> <i>Uygulayıcı Geri Bildirim ve Paylaşım Alanı</i> .....	78
<b>Şekil 40</b> <i>SDÖ Bohça Menüsü Alt Bileşenleri</i> .....	79
<b>Şekil 41</b> <i>SDÖ Becerileri Bilgilendirme Sayfası Örneği</i> .....	79
<b>Şekil 42</b> <i>Deneyimsel Öğrenme Bilgilendirme Sayfası</i> .....	80
<b>Şekil 43</b> <i>Destek Menüsü Alt Bileşenleri</i> .....	80

## Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

**SDÖ:** Sosyal Duygusal Öğrenme

**SDY:** Sosyal Duygusal Yetkinlik

**CASEL:** Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning

**MEB:** Millî Eğitim Bakanlığı

**OECD:** Organisation for Economic Co-operation and Development

**ÖSDYDÖ:** Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği

## Bölüm 1

### Giriş

Eğitim ve öğretim süreçlerinde ihtiyaçların değişmesi beraberinde eğitim hedeflerinin, uygulamalarının ve öğrenme ortamlarının farklılaşmasını gerekli kılmıştır. Buna bağlı olarak beceri geliştirmeye yönelik öğrenme yaklaşımlarının önemi artmıştır. Teknolojinin hayatın her alanında yer edinmesi öğrencilerin akademik gelişimiyle beraber sosyal duygusal gelişimini de önemli etkilemektedir (Neeru, 2020). Bireylerin hayatlarının şekillenmesinde akademik başarının önemli rol oynaması, sosyal ve duygusal gelişimin ikinci plana bırakılmasına neden olmuştur (Elias ve ark., 1997). Birçok eğitimcinin sosyal duygusal (SD) gelişimin önemli olduğunu fark etmesine rağmen okul müfredatı nedeniyle öğrencilerin akademik yetkinliklerini geliştirmeye daha fazla özen gösterdikleri görülmektedir (Lopes & Salovey, 2004). Alan yazında yapılan araştırmalar, öğrencilerin sosyal duygusal gelişiminin akademik başarıyı arttırdığını (Barbara, 2004; Cohen, 2006; Zins & Elias, 2007; Denham ve Brown, 2010), öğrencilerin psikolojik sağlamlığını desteklediğini (Brant, 1999) ve sınıf-okul ikliminde olumlu gelişmeler sağladığını göstermektedir (Cohen, 1999; Greenberg ve ark., 2003; Lopes & Salovey, 2004; Linares ve ark., 2005).

Öğrenci gelişim sürecinde önemli bir paya sahip olan sosyal duygusal öğrenme becerilerinin temelinde duygusal zekâ kavramının önemli bir payının olduğu görülmektedir. Salovey ve Mayer (1990) yaptıkları çalışmada ilk olarak duygusal zekâ kavramını ele almışlardır. Goleman (1995), duygusal zekâ kavramını zekânın farklı bir türü olarak tanımlamıştır. Duygusal zekâ kavramının ortaya çıkışı düşünme kadar duyguların da önemli bir yere sahip olduğunu ortaya koymuştur. Nitelikli bir yaşam için duyguları kontrol edebilme ve bireylerde sosyal etkileşimin gelişimine destek olmak amacıyla yapılan araştırmaların sayısı artmıştır. 1994 yılında kurulan “Collaborative for Academic Social Emotional Learning (CASEL)”, çalışmaların yönünü duygusal zekâ kavramından sosyal duygusal öğrenmeye (SDÖ) doğru evrilmesinde önemli bir role sahiptir. CASEL tarafından yürütülen çalışmalar

SDÖ becerilerinin eğitim süreçlerine dâhil olmasında öncülük etmiştir. CASEL, lise düzeyi dâhil olmak üzere tüm eğitim kademelerinde sosyal ve duygusal gelişimi destekleyecek programların üretilmesine ve sosyal duygusal yeterliklerin kavramsallaştırılmasına katkı sağlamıştır (Macklem, 2014). SDÖ becerileri öz farkındalık, öz yönetim, sorumlu karar verme, ilişki becerileri ve sosyal farkındalıktan oluşan beş temel boyutta ele alınmıştır (CASEL, 2015). SDÖ; çocukların ve yetişkinlerin duygularını yönetme, bireysel hedeflere ve grup hedeflerine ulaşma, başkalarının duygularını anlayabilme ve yansıtabilme, ilişkilerde destekleyici olma ve bu ilişkileri koruma, başkalarının önemsendiği kararlar alma, sağlıklı kimlikler geliştirmede gerekli olan bilgi, tutum ve becerileri kazanma ve etkili bir biçimde uygulama süreçleri olarak tanımlanmaktadır (CASEL, 2020).

Öğrencilerde sosyal duygusal gelişimin desteklenmesi için öğrenme ortamları özellikle de sınıf iklimi önemli bir paya sahiptir. Sınıf iklimi, sınıf içinde olumlu ve olumsuz durumlar karşısında öğrencilerin birbirleri arasında ve öğretmenleri hakkındaki algılarını ifade eden bir olgudur (Adams & Bell, 2016). Sınıf ortamında öğrencilerin kendilerini eşit hissedebilmesi, öğretmeni ve arkadaşları tarafından sevildiğini hissetmesi istenmeyen davranışların en aza indirilmesinde önemli rol oynamaktadır (Aldridge ve ark., 1999). Olumlu sınıf ikliminin oluşturulması birçok eğitimcinin arzuladığı bir durumdur. Öğrencilere karşı şefkat besleyen, öğrenme ve yaşam konusunda destek sağlayan, anlayışlı olan ve mesleğini severek icra eden öğretmenlerin öğrencilere okulu sevdirdikleri ve öğrencilerin aidiyet hissetmelerini sağladıkları saptanmıştır (Allen ve ark., 2016). Bu açıdan olumlu sınıf ikliminin oluşmasında öğrencilerin sosyal duygusal gelişiminin öğretmenler tarafından desteklenmesi önem arz etmektedir.

SDÖ programlarının sınıf ve okul ikliminde yer edinmesinde ve devamlılığının sağlanmasında nitelikli öğretmenlerin önemli payı bulunmaktadır. SDÖ becerilerinin erken yaşta kazanılmasına yönelik çalışmalar bu becerilerin gelişiminde öğretmenin rolüne dikkat çekmektedir. Öğrencilerin sosyal duygusal yönden gelişimlerinde öğretmenlerin öğrencilere karşı olumlu yaklaşımlarının önemli rol oynadığı bilinmektedir (Poulou, 2007).

Öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinlikleri, kendi duygusal yoğunluklarında, sosyal problem durumları çözümlenmelerinde sergiledikleri tutum ve davranışlar öğrenciler için bir model oluşturmaktadır. Bundan dolayı öğretmenlerin SDÖ alanındaki bilgi, beceri ve tutumları öğrenciler için nitelikli öğrenme yaşantılarının oluşumu açısından önemlidir. Öğretmenlerin SDÖ programlarının içeriğini etkili bir şekilde öğrenme ortamlarına yansıtabilmeleri için bilgi ve yeterliliğe sahip olmaları gerekmektedir (Durlakch ve ark., 2016). Öğretmenler eğitim ortamlarında sosyal duygusal zorlukları etkin bir şekilde yönetecek yetkinliğe ve yeterli kaynağa sahip olmadıklarında bu durum öğrencilerin hem akademik yönden hem de sosyal duygusal gelişimleri açısından düşük performans göstermelerine sebep olabilir. Öğretmenler, SDÖ alanında nitelikli içerikleri olan, aktif öğrenme fırsatları sunan ve mesleki gelişimlerini destekleyen eğitim programlarına ihtiyaç duymaktadırlar (Garet ve ark., 2001). Dolayısıyla öğretmenlerin SDÖ alanında yetkinliklerini geliştirebilmek için etkili hizmet öncesi ve hizmetiçi eğitim programlarının tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi önem arz etmektedir.

Bu çalışmada eğitim teknolojilerinden yararlanılarak çevrim içi tasarlanacak "Web Tabanlı SDÖ Ortamı" ile öğretmenlerin sınıf ve okul ikliminde öğrencilerin sosyal duygusal yönden gelişimlerini desteklemeleri için eğitim modülü tasarlanmıştır. Ayrıca tasarlanacak dijital öğrenme içerikleriyle öğretmenlerin SDÖ becerilerinin neler olduğu, bu becerilerin sınıf ve okul ikliminde geliştirilmesinin olası olumlu etkileri ve SDÖ gelişiminin hangi dijital araçlarla desteklenebileceği konusunda farkındalık kazandırmaları amaçlanmıştır.

### **Problem Durumu**

Global düzeyde sosyo-ekonomik ve teknolojik alanlarda yaşanan gelişmeler beraberinde eğitim-öğretim süreçlerinin farklılaşmasını gerekli kılmıştır. Dijital araçların birçok alanda etkin kullanımı beceri gelişimine yönelik öğrenme yaklaşımlarının önemini artırmıştır. Son dönemde yaşanan salgın sebebiyle dijital araçların hayatın her alanında kullanımı daha da belirgin hale gelmiştir. Hızla gelişen teknolojiye uyum sağlama çabasıyla



birlikte, bireylerin dijital dünyada refah içinde yaşayabilmeleri için gereken sosyal-duygusal becerilerin nasıl gelişeceği önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Hayatın her alanında etkili olan teknoloji ve dijital dünya, bireylerin sosyal-duygusal gelişimini nasıl etkileyeceği konusunda nitelikli araştırmalar ve iyi uygulamalarla aydınlatılabilir.

Literatür incelendiğinde otuz yılı aşkın bir süredir SDÖ alanındaki araştırma ve uygulamaların giderek arttığı görülmektedir. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde olmak üzere ve farklı ülkelerde binlerce okulda SDÖ programları uygulanmakta, beş yüzden fazla program etkililiğini konu alan araştırma yer almaktadır (Weissberg ve ark., 2015). Dünyada yaşanan bu gelişmelerin Türkiye'ye de araştırma ve uygulama alanlarına yansımaları olmuştur. MEB tarafından "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" olarak tanıtılan temel eğitim ve ortaöğretim eğitim programı incelendiğinde sosyal duygusal öğrenme becerilerinin ana bileşenlerden olduğu göze çarpmaktadır. Maarif Modeli doğrudan SDÖ programı uygulanmasa da eğitim ve öğretim programlarında kazanım olarak ilgili becerilere yer vermektedir. Bununla beraber MEB öğretmen yetiştirme programlarında hizmetiçi eğitim olarak yüz yüze ve çevrimiçi eğitim uygulamaları yer almaktadır. Öte yandan, sivil toplum örgütleri tarafından Türkçeye uyarlanarak kullanılan programlar incelendiğinde Lions Quest Vakfı tarafından sunulan "Yaşam Becerileri Programı" ve Committee for Children tarafından geliştirilen, ülkemizde Sosyal Duygusal Öğrenme Akademisi tarafından uygulanan "İkinci Adım" öğretmen programları öne çıkmaktadır. Başka Bir Okul Mümkün (BBOM) Derneği tarafından ilkökul öğrencileri için geliştirilen "Sınıf Çemberi" programı SDÖ alanında Türkiye'de tasarlanan ilk SDÖ uygulama programı niteliği taşımaktadır. Ayrıca yine BBOM tarafından geliştirilen "Öğretmen Esenliği Programı" öğretmenlerin SDÖ yeterliliklerini konu alan diğer bir uygulama çalışmasıdır. Öğretmen Akademisi Vakfı tarafından geliştirilen ve MEB Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğü işbirliğinde öğretmenlerin erişimine açılan "Öğrencilerde Duyuşsal ve Teknolojik Becerilerin Geliştirilmesi Eğitimi, Sosyal Duygusal ve Bilişsel Becerilerin Desteklenmesi Eğitim Programı, Erken Çocukluk Döneminde Sosyal Gelişimin Desteklenmesi" çevrimiçi eğitim programları uygulanmaktadır. Köy Okulları

Destek Ağı (KODA) kırsalda faaliyet gösteren ilkokul ve ortaokullarla öğretmen ve öğrencilere yönelik SDÖ programı yürütmektedir. SDÖ alanında farklı kurum ve kuruluşlarla uygulama ve araştırma süreçleri yürüten Boğaziçi Üniversitesi “Barış Eğitimi Uygulama ve Araştırma Merkezi” ülkemizde bu alanın gelişmesine öncülük eden çalışmalar gerçekleştirmektedir. Ülkemizde yürütülen SDÖ uygulamalarına bakıldığında ilgili çalışmaların sınıf ve okul ikliminde SDÖ becerilerinin gelişimini desteklemek, öğretmen ve öğrencilerin iyi olma halini destekleme ve bu becerilerin öğrenme ortamlarında desteklenmesinin konu alındığı görülmektedir. Buna karşın dijital dünyada SDÖ gelişimini konu alan, teknoloji ile bütünleşik olarak SDÖ programı sunan bir çalışmanın olmayışı dikkat çekmektedir. Günlük hayatta hemen hemen tüm alanlarda ve özellikle eğitimde teknolojinin bu denli yer aldığı bir süreçte SDÖ becerilerinin gelişiminde dijital araçların etkin olarak kullanıldığı bir uygulamanın olmayışı göze çarpmaktadır. Dünyada SDÖ gelişiminde insan ve bilgisayar etkileşiminin önemine vurgu yapan, önemli bulgular tespit eden çalışmalar olmasına karşın bu alanda geliştirilmiş dijital uygulamaların sınırlılığı gelişime açık bir alan olarak araştırma konusu olmuştur. (Murphy & Cook, 2020; Rinekasari ve ark., 2021; Freeland ve ark., 2022; Cerit ve ark., 2023; McNaughton ve ark., 2023).

Türkiye’de SDÖ alanında yürütülen çalışmaların yerel ve ulusal eğitim politikalarından daha çok sivil toplum kuruluşları ve üniversiteler tarafından yürütüldüğü görülmektedir (Göl-Güven, 2016; Türk Sanayicileri ve İş İnsanları Derneği [TÜSİAD], 2019). SDÖ becerilerinin eğitim müfredatına uyarlanmasına yönelik çalışmaların yeterli düzeyde olmadığı, bununla beraber az sayıda çalışmanın olduğu göze çarpmaktadır (Abanoz ve ark., 2022; Demirci ve ark., 2022; Kılıç & Alıcı, 2022). Ayrıca SDÖ becerilerinin tanımı, kapsamı, uygulama alanları ile öğretmenlerin SDÖ yetkinliğini geliştirmeye yönelik araştırmaların da az sayıda olduğu görülmektedir (Göl-Güven, 2022; Kurna, 2022; Verme, 2022; Kılıç ve Alıcı, 2022). Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü’nün hazırlamış olduğu “Sosyal ve Duygusal Beceriler Araştırması” raporunda, Türkiye’deki eğitim süreçleri göz önüne alındığında SDÖ’nün öğrenme alanlarına uyumlanması için yeni stratejiler

geliştirilmesine ve daha nitelikli çalışmaların hayata geçirilmesine ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2021). Bireylerin sosyal ve duygusal gelişimini konu alan uygulamalarda teknolojik ve dijital araçların hangi boyutta ve nasıl yer alacağı, bu etkileşimin öğrenmeyi ve akademik performansı nasıl etkilediği önemli bir araştırma konusudur. Ülkemizde SDÖ'nün önemini konu alan araştırmalar her geçen gün artış göstermesine karşın teknoloji ve dijital araçlar ile SDÖ becerilerinin gelişimini destekler nitelikte araştırmaların sınırlılığı söz konusudur (Vardarlı, 2020; Yılmaz, 2021; Doğan, 2021). Avrupa Birliği tarafından finanse edilen, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi koordinatörlüğünde yürütülen "İlkokul Öğrencilerinin Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerilerini Geliştirmede Bilgi İşlemsel Düşünme (COMPUSEL)" projesi ülkemizde ilkokul düzeyinde uygulanan ilk teknoloji destekli SDÖ programı niteliğindedir.

Ülkemizde öğretmen adaylarının yetiştirilmesinden birinci derecede sorumlu olan eğitim fakülteleri müfredatında yer alan meslek bilgisi dersleri dikkate alındığında, SDÖ'ye ilişkin konuları en çok kapsayan derslerden birinin Eğitim Psikolojisi dersi olduğu söylenebilir. Bu ders içeriği incelendiğinde SDÖ becerilerinin dolaylı olarak kavramsal düzeyde ele alındığı görülmektedir. Öğretmen adaylarına öğrenme ve öğretim süreçlerinde teknoloji ve dijital araçların etkin kullanımını kazandırmak, öğretim teknolojü yetiştirmek amacıyla kurulan Bilgisayar Öğretim Teknolojileri Eğitimi / Öğretmenliği bölümlerinin müfredat yapısı incelendiğinde bireyin dijital dünyada sosyal duygusal gelişimini konu alan ders içeriğinin olmadığı görülmektedir.

Çocuklarda sosyal duygusal gelişim söz konusu olduğunda öğretmenler önemli bir role sahiptirler. Öğretmenlerin çocuklar için SDÖ gelişimini destekleyecek uygun ortamlar oluşturmada etkili oldukları bilinmektedir. Öğrencilerin dijital dünyada sosyal duygusal gelişimini destekleyecek web tabanlı SDÖ programlarını etkili bir şekilde sunulabilmeleri için öğretmenlerin alan bilgisinin yanı sıra günümüzün gerekliliği olarak teknoloji okuryazarlık ve dijital araçları öğrenme ortamlarında amacına uygun olarak etkin kullanabilme düzeyi de önem arz etmektedir. CASEL'in SDÖ programın içeriğini temel alarak Harvard Graduate

School of Education ve Common Sense tarafından geliştirilen ve uygulanan “Project Zero” SDÖ ve dijital yetkinlikleri bir arada ele alan önemli örneklerden biridir.

Hayatımızın neredeyse tamamında yer alan teknolojik olanaklar eğitim süreçlerinde de her geçen gün etkisini arttırmaktadır. Yaşanan küresel düzeydeki sorunlar eğitim öğretim süreçlerinin teknoloji destekli olarak tasarlanmasını gerekli kılmıştır. Tüm bu gelişmelerin yanı sıra bireylerin dijital dünyada sosyal ve duygusal gelişiminin nasıl destekleneceği önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Medya ve teknoloji, öğrencilerin öğrenme, sosyalleşme ve dünyaya katılma biçimlerinin merkezinde yer almaktadır. Bu durum, öğrencilerimizin dijital yaşamlarının sosyal ve duygusal refahlarını nasıl etkileyebileceğini düşünmeyi daha da önemli hale getirmektedir. Bu süreçte teknolojiyi etkin kullanmanın yanı sıra dijital dünya içerisinde öğrencilerin öz-farkındalık, öz-yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme gibi SDÖ becerilerinin gelişimini destekleyecek öğrenme ortamlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bununla beraber öğrencilerde ilgili becerilerinin gelişimi için öğretmenlerin SDÖ becerileri alanında farkındalık kazanması ve eğitim-öğretim süreçlerinde uygulamaya dönük faaliyetler gerçekleştirmesi önem arz etmektedir. Bu bağlamda, öğretmenlerin sosyal-duygusal yetkinliklerini destekleyecek, farkındalıklarını arttıracak, sosyal duygusal gelişimi günümüzün önemli bir ihtiyacı haline gelen teknoloji ve dijital araçlar ile destekleyecek web tabanlı eğitim programlarının tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. SDÖ ile ilgili kanıt temelli ve nitelikli bilgi sunan, beceri gelişimine odaklı, öğretmenlerin aktif katılımını teşvik eden, deneyim paylaşımı ortamı sağlayan, öğrenme kuram ve teorileriyle desteklenmiş, eğitim ortamlarına uyumlu eğitim programlarının geliştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu araştırma kapsamında geliştirilecek “Web Tabanlı SDÖ Ortamı” aracılığıyla öğrencilerin dijital dünyada sosyal duygusal gelişimini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik web tabanlı SDÖ becerilerini konu alan eğitim ortamı tasarlamak ve geliştirilen çevrimiçi ortamın kullanılabilirliğini incelenmesi hedeflenmektedir.

## Araştırmanın Amacı ve Önemi

Öğrenci, öğretmen, eğitim yöneticileri ve ebeveynlerin sosyal duygusal gelişimlerini destekleyen birçok uygulama programı uluslararası düzeyde uygulanmaktadır. CASEL tarafından yapılan araştırma sonuçları okul temelli ve evrensel geçerliliği olan “Promoting Alternative Thinking Strategies (PATS), Incredible Years (IY), Lions Quest Life Skills (LQLS), Second Steps, My Teaching Partner ve I can Problem Solve” programlarına dahil olan çocukların katılmayan çocuklara göre akademik yönden daha başarılı olduklarını göstermektedir (Durlak ve ark., 2011). Ayrıca katılım sağlayan çocukların öz farkındalık, ilişkisel beceriler, istenmeyen davranışlar sergileme konusunda daha iyi durumda olduğunu göstermiştir (Greenberg ve ark., 2001). İlgili SDÖ programlarının uygulanmasında dolayısıyla öğrencilerin sosyal duygusal gelişiminde öğretmenlerin önemli bir yeri vardır. Sosyal duygusal yönden zengin öğrenme alanları yaratmada öğretmenlerin SDÖ alanındaki bilgisi, inançları ve sahip oldukları değerlerde etkili olmaktadır. Öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinlikleri, öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini destekleyen öğrenme alanları oluşturmalarına ve SDÖ'ye yönelik çalışmalar yapmalarına temel oluşturmaktadır. Öğretmenlerin SDÖ programlarının içeriğini etkili bir şekilde sunmaları için bu alanda bilgi ve yeterliliğe sahip olmaları gerekmektedir (Durlak ve ark., 2016). Öğretmen yetiştirme süreçlerinde SDÖ oldukça yeni olmasına karşın ilgi gören bir alandır. Ağırkan ve Ergene'nin (2020) bibliyometrik analiz çalışmasında ülkemizde SDÖ alanında yapılan çalışmaların 2018-2020 yılları arasında yoğunlaştığını, ilgili çalışmaların eğitim bilimleri ve rehberlik ve psikolojik danışmanlık özelinde yapıldığını, araştırma yöntemi olarak ilişkisel model kullanıldığını ve son olarak genellikle ortaokul öğrencilerine yer verildiği tespit edilmiştir. İncelenen araştırmaların birçoğunun SDÖ becerileri ile demografik değişkenler arasındaki ilişki yapısı incelenmiştir. Bu çalışmada göze çarpan önemli bir konu şudur ki; Türkiye'de SDÖ alanında yapılan araştırmaların dijital dünyada bireyin sosyal duygusal gelişimini konu alan neredeyse hiçbir araştırmanın olmamasıdır. SDÖ'den bağımsız olarak konuyu ele aldığımızda eğitim teknolojilerinin birey için ne denli önemli olduğunu vurgulayan çok sayıda

araştırma bulunmaktadır (Odabaşı, 1997; Tekinarslan, 2006; Hancı & Karademirci, 2010; Kenar, 2012; Lazar, 2015; Ching ve ark., 2018; Huang, 2019; Gandolfi ve ark., 2021). Teknolojinin her alanda etkin olarak kullanıldığı günümüzde bireylerin dijital dünyada sosyal ve duygusal açıdan daha nitelikli yaşam sürmesi için önemli olan SDÖ ve teknolojinin birbirini tamamlayan boyutuyla literatürde yeterince yer almamasının araştırılmaya açık bir konu olduğu düşünülmektedir.

Ülkemizde SDÖ alanında yapılan mesleki gelişim programları incelendiğinde öğretmenlerin doğrudan SDÖ alanında yetkinlik elde edeceği, öğrenme yaşantıları ve uygulamaları sürecinde destek alabilecekleri az sayıda program bulunmaktadır. Hali hazırda uygulanan programlar SDÖ becerilerinin önemi, hangi aktivitelerle destekleneceği ve olumlu okul iklimi çerçevesinde nasıl yaygınlaştırılacağını ele almaktadır. Global düzeyde (salgın, afet, ekonomik koşullar, erişim olanakları vb.) yaşanan sorunlar eğitim-öğretim süreçlerinin teknoloji destekli tasarlanmasını gerekli kılmıştır. Bununla beraber dijital dünyaya adapte olmaya çalışan bireyin bu alandaki sosyal duygusal gelişimi de önemli bir konudur. Bireyin dijital dünyada yaşayacağı sorunlarla başa çıkması ve teknolojiyle uyumlu olarak nitelikli bir hayat sürebilmesi için öz-farkındalık, öz-yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme becerilerinin psikolojik sağlık için ihtiyaç duyduğu temel beceriler haline gelmiştir.

Yapılan araştırmalar ışığında sosyal duygusal gelişimin öğrenci, öğretmen ve eğitim ortamları için önemi düşünüldüğünde bu alanda farkındalık kazanımını destekleyecek içerik bakımından zengin ve nitelikli, deneyim paylaşımına açık, öğrenme çıktılarının eğitim ortamlarına kolay transfer edilebildiği ve teknoloji destekli eğitimlerin tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi önem arz etmektedir. Bu çalışma sonucunda tasarlanan “Web Tabanlı SDÖ Eğitim” ortamının teknoloji destekli tasarlanacak mesleki gelişim programlarına kaynak teşkil etmesi, öğretmenler için dinamik bir öğrenme ortamı sunması, eğitim teknolojilerinin sınıf ve okul ikliminde sosyal duygusal gelişim süreçlerine nasıl dâhil edileceğini desteklemesi beklenmektedir.

Web tabanlı SDÖ eğitimi ile öğretmenlerin yetkinlik düzeyi artırılarak, öğrencilerin dijital dünya ile gerçek yaşam arasında olumsuz sosyal, duygusal ve davranışsal tepkiler vermesine neden olan durumların en aza indirilmesi, öğrenme-öğretme sürecinde olumlu sınıf ikliminin oluşturulması, öğretmenlerin SDÖ ve eğitim teknolojileri araçlarıyla desteklenmesi amaçlanmaktadır.

Bu çalışmanın amacı; dijital dünyada öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik web tabanlı eğitim ortamı tasarlamak ve geliştirilen çevrimiçi ortamın kullanılabilirliğini değerlendirmektir.

### **Araştırma Problemi**

Öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik geliştirilen web tabanlı SDÖ ortamının tasarımı ve kullanılabilirliğine ilişkin alan uzmanları ve öğretmenlerin görüşleri nelerdir?

### **Alt Problemler**

- Öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinlik algıları öğrenci öğretmen ilişkisi, duygusal düzenleme, sosyal farkındalık, kişilerarası ilişki boyutlarında ne düzeydedir?
- Alan uzmanlarının geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının tasarımına ve içeriğine yönelik görüşleri nelerdir?
- Öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirliğine ilişkin görüşleri nedir?

### **Sayıtlar**

- Ölçme araçlarında yer alan sorulara verilen yanıtlar, alan uzmanları ve öğretmenlerin gerçek görüşlerini yansıtmaktadır.

## Sınırlılıklar

- Çalışma “Hızlı Prototipleme Modeli” ile geliştirildiğinden web tabanlı öğrenme ortamında sosyal duygusal öğrenme becerilerden sadece “Öz-Yönetim” becerisi tasarımıyla sınırlıdır.
- Prototip olarak geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirliği araştırmaya katılan 12 öğretmen ve 5 alan uzmanının görüşü ile sınırlıdır.

## Tanımlar

**Sosyal Duygusal Öğrenme:** Çocukların ve yetişkinlerin duygularını yönetme, bireysel hedeflere ve grup hedeflerine ulaşma, başkalarının duygularını anlayabilme ve yansıtabilme, ilişkilerde destekleyici olma ve bu ilişkileri koruma, başkalarının önemsendiği kararlar alma, sağlıklı kimlikler geliştirmede gerekli olan bilgi, tutum ve becerileri kazanma ve etkili bir biçimde uygulama süreçleri olarak tanımlanmaktadır (CASEL, 2020).

**Öz Yönetim Becerisi:** Bireylerin farklı durumlara uygun olarak duygu, düşünce ve davranışlarını düzenleyebilme becerisidir. Öz yönetim, duyguların farkında olmanın yanı sıra onları verimli bir şekilde ele alma, izleme ve yönetme yeteneğini içerir. Bu beceri stresin üstesinden gelmeyi, engellerden kaçınmayı ve duyguları uygun şekilde ifade etmeyi kapsamaktadır.

**Deneyimsel Öğrenme:** Pragmatist düşünce yaklaşımına dayanan deneyimsel öğrenme, çevre ile etkileşim ve bilinçli deneyimlerin öğrenme sürecinde döngüsel bir şekilde nasıl gerçekleştiğini ortaya koyan bir yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre öğrenme süreci somut deneyim, gözlem ve yansıtma, soyut kavramların oluşturulması ve aktif uygulama adımları çerçevesinde bir döngü şeklinde gerçekleşir.



## Bölüm 2

### Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

#### Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ)

SDÖ, bireylerin hayatlarına devam edebilmesi için ihtiyaç duyulan becerileri geliştirme ve olgunlaştırma süreçleridir. Bireyin kendi güçlü ve zayıf yönlerini, duygularını ifade etmesi ve yönetmesi, başkalarının ihtiyaçlarına karşı duyarlı olması, sağlıklı bir iletişim içerisinde kalabilmesi ve olumlu amaçlar taşıması gibi beceriler bu süreç içerisinde geliştirilen beceriler olarak tanımlanmaktadır (Elias, 2003).

Sosyal duygusal öğrenme üzerine yapılan çalışmaların temelinde duygusal zekâ kavramının olduğu bilinmektedir. Duygusal zekâ, sosyal duygusal davranışlar ve sosyal duygusal yetkinlik gibi ifadeler sosyal duygusal öğrenme ile ilişkilendirilen önemli kavramlardır. Gresham (2018); farklı sosyal davranışları ve belirgin zorluklar içeren duyguları dile getirme, etkin ve yargısız dinleme, ihtiyaç dâhilinde yardım isteme, çatışma durumlarını çözme eğilimi gibi davranışları bireylerin sosyal görevleri olarak tanımlamıştır. Diğer yandan sosyal yetkinlik ise bireyin tamamladığı sosyal görevlerin bazı kriterlere göre değerlendirmeye ve hükme tabi tutulması olarak tanımlanmaktadır.

Otuz yılı aşkın bir süredir duygusal zekâ, sosyal beceriler, sosyal ve duygusal yetkinlik kavramları üzerine yapılan araştırma, inceleme ve çalışmalar bu alandaki tüm paydaşları SDÖ çatısı altında toplamıştır. SDÖ kavramına yönelik kapsamlı ve en güncel tanım 2020 yılında CASEL tarafından yapılmıştır. Tanıma göre kişisel, kişilerarası ve bilişsel yetkinliği geliştiren SDÖ becerileri, çeşitli ortam ve yöntemlerle öğretilebilir nitelikteki yetkinlikleri içermektedir.

#### ***SDÖ Becerileri***

Sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin geliştirilmesine yönelik 1994'de kurulan en geniş, kapsamlı kuruluşlardan biri olan Akademik, Sosyal ve Duygusal Öğrenme İşbirliği

(CASEL) SDÖ becerilerini öz farkındalık, öz yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme olmak üzere beş temel alanda toplamıştır.

**Öz-Farkındalık:** Bireyin kendi duygularını, düşüncelerini ve değerlerini tanıma ve bunların kendi davranışlarını nasıl etkilediğini fark etmesi yeteneğidir. Bireyin duygularını tanımlama, kendini doğru algılama, güçlü yönlerini ve kişisel sınırlarını öz güven çerçevesinde sağlıklı bir biçimde tanımlayabilme ve değerlendirebilme yetkinliğidir. Öz farkındalık, kendi farkındalıklarının yanı sıra başkalarının duygularını ve onların da güçlü yanlarını tanıma becerisini de barındırır (Elias, 2003). Kendisi hakkında gerçekçi bir algı sahibi olma, duyguları tanımlayabilmenin yanında duygular, değerler ve düşünceler arasındaki bağlantıyı kurabilme, güçlü yönlerinin farkında olma, öz yetkinlik, ön yargı ve kalıp yargıları sorgulayabilme, kişisel, kültürel ve dilsel özelliklerini tanımlayabilme gibi beceriler öz farkındalık altında yer alan becerilerin bazılarıdır.

**Öz-Yönetim:** Çeşitli durumlarda bireyin duygu, düşünce ve davranışlarını etkili bir biçimde düzenleme ve dengeleme yeteneğidir. Bu yetenek stres ile başa çıkma, dürtüleri kontrol etme, öz disiplin, öz motivasyon, hedef belirleme ve organizasyon becerilerini içerir. Ayrıca akademik ve kişisel hedefler belirleme ve bu hedefler için çaba gösterme becerilerini de kapsar. Bu beceri stresin üstesinden gelmeyi, engellerden kaçınmayı ve duyguları uygun şekilde ifade etmeyi de içerir (Denham & Brown, 2010). Bireyin duygularını, dürtülerini ve arzularını yönetebilmesi, stres yönetimi stratejilerini tanımlama ve kullanabilme, bireysel ve kolektif hedefler koyabilme, planlama ve koordinasyon becerilerini kullanabilme, gerektiği yerde sorumluluk alma, öz düzenleme ve zorluklara karşı baş edebilme gibi beceriler öz yönetim becerisi altında yer almaktadır.

**Sosyal Farkındalık:** Farklı geçmiş ve kültürlerden insanları da içeren diğerlerini anlama, bakış açılarını görebilme ve empati kurma yeteneği olarak tanımlanabilir. Bu yetenek, kültürel ve sosyal çeşitliliği takdir etme ve başkalarına saygı duyma becerileriyle ilişkilendirilir. Ayrıca, davranışların altında yatan sosyal ve etik normları anlama, aile, okul ve toplumun kaynaklarını destekleme ve değer verme yeteneği de içerir (Göl-Güven, 2020).

Başkalarının bakış açılarını anlayabilme, empati kurma ve şefkat gösterme, başkalarının duygularını ve fikirlerini önemseme, farklılıkları kucaklama, beklenti ve isteklerin farkında olma becerileri sosyal farkındalık becerilerinden bazılarıdır.

**İlişki Becerileri:** Sağlıklı ve yapıcı ilişkiler kurma ve sürdürme ve bu ilişkileri farklı gruplarla ve ortamlarda yürütme becerisidir. Etkili iletişim, sosyal katılım, ilişki kurma ve takım çalışması yapabilme becerileriyle ilişkilidir. Kabul edilemez sosyal baskıya karşı durma, çatışmaları olumlu yöntemlerle çözme ve gereksinim olduğunda yardım etme becerileri olarak tanımlanır (Elias, 2003). Etkili ve açık iletişim kurma, olumlu ilişkiler geliştirme, takım çalışması ve iş birlikçi problem çözme becerilerini gösterme, çatışma çözümünde yapıcı ve bütüncül yöntemler kullanma, başkalarının haklarını koruma gibi beceriler ilişki becerileri altında yer almaktadır.

**Sorumlu Karar Verme:** Kişisel davranışlar ve sosyal ilişkiler bağlamında etik standartlar, sosyal normlar ve güvenlik endişeleri göz önüne alınarak yapıcı seçimler yapabilme ve sosyal etkileşim yetkinliğidir. Bu beceri, sorunları tanımlama, durum analizi yapabilme yani farklı adımların muhtemel sonuçlarını önceden gerçekçi olarak değerlendirme, sorunları çözebilme ve kendisi de dâhil olmak üzere başkalarının iyiliğini ön planda tutan kararlar alma, öz eleştiri yapma ve etik sorumluluk becerileriyle ilişkilidir. Sorumlu karar verme becerisi etkileşim içerisinde mevcut duyguları ve bu duyguların sonuçlarını anlamayı içerdiği için diğer becerilerin de kesişimi olarak tanımlanmaktadır (Lemerise ve Arsenio, 2000). Ayrıca bu beceri başkalarını dikkate alma ve saygılı olma için gerekli uygun kararlar alma yeteneğinin giderek artmasına zemin sağlamaktadır. Çocukların sınıf kurallarına uymaları ve saldırganlık gibi yıkıcı davranışlarının olmaması bu becerinin hayatlarında daha kolay yer almasını kolaylaştırmaktadır (Denham ve Brown, 2010).

Merak duyma ve açık fikirli olma, elde edilen verileri analiz ederek gerçekçi kararlar verme, kişisel ve sosyal problemlerin çözümlerini tanımlama, eylemlerin sonuçlarını

kestirebilme ve değerlendirme, riskli davranışlardan kaçınma ve uygun davranışlar sergileme sorumlu karar verme becerileri kapsamında ele alınmaktadır.

### **Öğretmenin SDÖ Bağlamındaki Rolü**

Öğretmenlerin sosyal duygusal yeterliliği ve bu yeterliliği eğitim ortamlarına yansıtma becerisi olumlu sınıf iklimi ve öğrenme çıktılarına etkilemektedir (Jennings & Greenberg, 2009). Öğrencilerin sosyal duygusal yönden gelişimini desteklemek için öğretmenin sosyal duygusal yeterliliğe sahip olması gerekir. Öğretmenler öğrencilerin duygu durumlarının anlayabilmeli ve bu duyguların başkalarını nasıl etkilediğinin farkında olmalıdır. Öğretmenler mesleği gereği eğitim ortamlarında birçok stres durumuyla karşı karşıya kalabilmektedir. Öğretmenlerin stresle başa çıkma ve zorlu durumları yönetme becerileri olumlu sınıf iklimi oluşturulması bakımından önemlidir.

Araştırmalar, öğretmenin mesleki bilgi ve becerilerinin öğrencilerin sosyal, duygusal ve akademik başarısında olumlu etkilere sahip olduğunu göstermektedir (Elias ve ark., 1997; Brackett & Caruso, 2006; Sutton ve ark., 2009; Jennings ve ark., 2013; ASPEN, 2018). Nitelikli öğrenme ortamlarının oluşmasında öğretmen ve öğrenci ilişkisi, öğrencilerin sosyal duygusal gelişimlerini öngörmede önemlidir. Sıcak ilişki kurulan, destekleyici ortamın sağlandığı ve olumlu iletişime duyarlı öğretmen-öğrenci ilişkisi öğretmenlerin öğrenme süreçlerini destekleyecek stratejileri geliştirme ve uygulamada başarılı olmalarını sağlamaktadır (Early ve ark., 2017). Sosyal duygusal yetkinlik düzeyi yüksek olan ve bunu öğrenme ortamlarına yansıtabilen öğretmenler sınıf ve okul iklimini pozitif yönde etkilemektedirler (Harms & Crede, 2010; Nalçacı & Bektaş, 2013). Turanlı (2009) çalışmasında öğretmenlerin sosyal ve duygusal davranışları ile öğrencilerin öğrenme ortamı algıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bulgular, öğretmenlerin sosyal ve duygusal davranışları ile ilgili öğrenci algılarının, sınıfta yer almaktan hoşnut olma seviyeleri ile anlamlı düzeyde ilişkili olduğunu göstermiştir. Öğretmenlerin sosyal duygusal yönden öğrencileri olumlu yönde etkileyen davranışları gösterme sıklığı ile öğrencilerin öğrenme

ortamına ilişkin hoşnutluk seviyeleri arasındaki anlamlı ilişki göz önünde bulundurulması gereken önemli bir bulgudur.

Jones ve Bouffard (2012) öğretmenlerin temel SDÖ becerilerini duygusal süreçler, sosyal ve kişiler arası beceriler ve bilişsel düzenleme olmak üzere üç kavramsal alana ayırmışlardır. Holmes (2017) çalışmasında öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinliklerini öğrencilere nasıl aktarılacağına önemine vurgu yapmaktadır. Aynı çalışmada öğretmenlerin SDÖ programlarına ihtiyaç duydukları konu edinmiştir. Bu ihtiyaçlar; öğretmenlerin SDÖ alanında bilgi eksikliklerinin olduğu, desteğe ihtiyaç duyduklarını, SDÖ konusunda eğitimlerin eksikliği olarak ele alınmıştır. Humphries ve ark. (2018) öğretmenlerin SDÖ programları ve içeriği hakkında yaptıkları araştırmada, öğretmenlerin SDÖ içerik ve uygulamalarını talep ettiklerini fakat bunun için yazılı bir programa ihtiyaç duyduklarını belirtmişlerdir.

Sönmez ve Ayaz (2019) öğretmenlerin sosyal duygusal becerileri ve bu becerilerin öğrenme ortamlarına aktarımına ilişkin görüşlerini inceledikleri araştırmalarında, öğretmenlerin sahip olacağı sosyal duygusal becerilerin öğrencileri olumlu yönde etkilediği ve bunun sonucunda öğrenme ortamlarının olumlu yönde etkilendiğini bildirmişlerdir.

Jennings ve Greenberg'e (2009) göre sosyal duygusal yönden yeterliği yüksek olan öğretmenler, kendi duygularının farkında, duygularını öğrenmeye teşvik etmek için kullanabilmekte, duygusal olarak güçlü ve zayıf yönlerini iyi tanımlamakta ve kendi potansiyellerinin farkındadırlar. Bu öğretmenler aynı zamanda sosyal değerleri de ön plana almaktadırlar. Güçlü öz yönetim becerisine sahip bu öğretmenler, duygusal olarak en zor anlarda bile duygularını ve davranışlarını sınıf ortamını olumsuz etkilemeyecek şekilde yönetebilme becerisine sahiptirler.

Sosyal duygusal yetkinliğe sahip öğretmenler öğrenme ortamlarını öğrencilerle geliştirdikleri ilişkiler üzerine kurgularlar. Öğretim yöntem ve stratejilerini çocukların sosyal, duygusal ve akademik ihtiyaçlarına göre belirlerler (Collie, 2017). Pozitif bir sınıf iklimi oluşturmak için öğretmen ve öğrenciler arasında olumlu ilişkiler ve etkileşim olmalıdır (Göl-

Güven, 2017). Öğretmenlik mesleği, sınıf içindeki etkileşimde ve öğrenme ortamında çocuklara öz yönetim ve duygusal düzenlemeyi öğretmeyi, teşvik etmeyi, modellemeyi ve desteklemeyi de gerektirir (Erbil, 2022).

Öğretmenlerin SDÖ yetkinliklerinin desteklenmesi sadece uygulama ve araştırmaların iyileştirilmesi için değil öğretmenlerin gelişimine katkı sunacağı içinde önemlidir. Öğretmen esenliğine yapılan her türlü katkı aynı zamanda öğretmenlerin mesleki gelişimine yapılan katkıdır (Denham ve ark., 2010; Schonert-Reichl ve ark., 2015).

### **Eğitim Teknolojileri ve SDÖ**

Bilme, düşünme ve yapma kavramları bütünleştiren teknoloji, insanın doğayı kontrol altına alma ve yönlendirme çabasıyla birlikte var olmuştur. Toplumun gelişmesinde, bireylerin karşılaşılabilecekleri zorlukların üstesinden gelmede bilim ve teknoloji önemli bir değere sahiptir. Teknoloji bireylerin daha rahat bir yaşam sürmelerine destek olmayı amaçlar (American Association for the Advancement of Science [AAAS], 1993; National Research Council [NRC], 1996). Teknolojinin eğitim süreçlerinde kullanımının öğrenme ve öğretme süreçlerinin kalitesini ve etkililiğini artırdığı bilinmektedir (Nikolopoulou & Gialamas, 2017; Pérez ve ark., 2023). Teknolojinin etkin kullanımı analiz, sentez ve değerlendirme gibi üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesini desteklemektedir (OECD, 2001).

Eğitim teknolojileri kavramı eğitim politikaları, kuramsal etkiler ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak farklı tanımlar ile literatürde yerini almıştır. Association for Educational Communication and Technology (AECT) yıllar içerisinde çeşitli tanımlarla eğitim teknolojileri kavramını ihtiyaca uygun olarak güncellemiştir. Eğitimsel İletişim ve Teknoloji Kurumu (AECT), eğitim teknolojisini uygun teknolojik süreçleri ve kaynakları kullanarak, yaratarak ve yöneterek yapılan, öğrenmeyi kolaylaştıran ve performans artırımı sağlayan çalışma ve etik uygulamalar olarak tanımlamıştır (AECT, 2008). Teknolojinin baş döndüren hızda gelişimi ihtiyaçların farklılaşmasıyla beraber insanların makineler, bilgisayarlar, robotlar ve diğer çeşitli teknolojik aygıtlarla işbirliği içinde çalışmasını mümkün

hale getirmiştir (Haleem ve ark., 2022). Eğitim teknolojilerindeki gelişmeler öğrenme ortamlarının zenginleşmesini sağladığı gibi okul dışı ortamlarda öğretim faaliyetlerinin devam etmesine olanak sağlamıştır. Teknoloji öğrenimi ve okuryazarlığı birçok ülkenin eğitim müfredatı içerisinde yer almaktadır. Ekonomik kalkınmanın temelinde yatan en önemli unsurlardan biride teknolojiyi etkin kullanabilme kapasitesidir.

Toplumsal düzeyde yaşanan bazı durumlar eğitim teknolojileri entegrasyon süreçlerini etkilemektedir. Nitekim Aralık 2019'da ortaya çıkan ve kısa sürede tüm dünyayı etkisi altına alan koronavirüs (COVID-19) salgını, küresel ölçekte eğitim kurumlarının kapanmasına neden olmuş geleneksel eğitim ve öğretim biçimlerinde köklü değişiklikler meydana getirmiştir (Dabrowski, 2020). Ülkeler ve eğitim kurumları bu acil durum karşısında eğitimi devam ettirebilmek için yeni çözüm arayışlarına girmişlerdir (Vlachopoulos, 2020). Birçok ülke, eğitimin aksamaması ve devamlılığını sağlamak için hızla uzaktan öğretim süreçlerine başlamıştır. Hali hazırda kullanılan çevrimiçi eğitim-öğretim araçları birincil araç olarak yerini almıştır. Bu yeni durum öğretmenleri çevrimiçi öğretime uyum sağlama ihtiyacıyla karşı karşıya bırakmıştır. Öğretmenler çevrimiçi platformlar aracılığıyla farklı ölçekte yaşanan öğretim zorluklarının (çevrimiçi dersler sağlama, öğrenme içeriği geliştirme, geri bildirim sağlama, çevrimiçi değerlendirmeler yapma gibi) üstesinden gelmeye çalışmışlardır (König ve ark., 2020). Salgın, öğretmenlerin eğitim teknolojilerini etkin kullanmanın ne kadar önemli olduğunu ve buna ek olarak öğretim süreçlerinde farklı alternatifler sunma gereksinimini daha belirgin olarak ortaya çıkarmıştır (Buckman ve ark., 2020). Uzaktan eğitim, öğretmenlere öğrenmeyi desteklemek için yeni dijital araçlar öğrenerek beceri setlerini genişletme imkânı sunmuştur. Araştırmalar, öğretmenlerin bu süreçte yüksek düzeyde kaygı ve stres bozukluğu yaşadıklarını da göstermektedir (Graham ve ark., 2022; Jerrim & Sims, 2021; Harmsen ve ark., 2018; Hinze & Morton, 2017). Yüksek düzeyde stresin yalnızca öğretmenlerin iyi olma halini değil, aynı zamanda öğrencilerinde iyi olma hali ve bununla birlikte akademik performanslarını olumsuz yönde etkilediğini göstermiştir (Brady & Wilson, 2022; Fatima & Wolf, 2020).

Pandemiyle beraber tüm eğitim-öğretim süreçlerinde etkin olarak yer alan teknoloji beraberinde bireylerin bu yeni sistem içerisinde iyi olma halini nasıl koruyacakları sorusunu ortaya çıkarmıştır. Teknoloji, öğrencilerin kendilerini ifade etme şekillerinden, arkadaşları ve aileleriyle nasıl iletişim kurduklarına kadar sosyal ve duygusal refahını etkiler. Teknolojinin bu denli hayatımıza girmesiyle öğretmen ve öğrenciler günlük yaşamlarında dijital araçları ve platformları kullanmaya özgü sosyal ve duygusal zorluklarla karşı karşıya kalmışlardır. Teknolojiye olan ilgi ve ihtiyaç arttıkça öğrencilerin dijital dünyadaki yaşam sürecinde sosyal duygusal gelişimlerinin ne kadar önemli olduğu daha belirgin olarak ortaya çıkmıştır. Bu süreçte teknolojiyi etkin kullanmanın yanı sıra dijital dünyada öz-farkındalık, öz-yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme gibi beceriler öğrencilerin psikolojik sağlık açısından ihtiyaç duydukları temel beceriler haline gelmiştir.

SDÖ alanında yapılan farklı konular bağlamındaki araştırmalara karşın bu beceriler ile teknoloji öğrenimi, okuryazarlığı ve etkin kullanımı arasındaki ilişkiyi ortaya koyan çalışmaların sınırlılığı göze çarpmaktadır. Vardarlı (2020) sanal gerçeklik uygulaması ile yapılandırılan bir eğitim ortamında öğrencilerin SDÖ becerileri yeterlilik algılarında artış sağladığını tespit etmiştir. Diğer yandan Eyyam ve Yaratın (2014) çalışmalarında eğitimde teknoloji kullanımının öğrencilerin öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini olumlu yönde etkilediğini belirlemişlerdir. Gabrielle (2003) teknoloji tabanlı öğretim ortamında öğrencilerin öğrenmeye karşı motive oldukları, akademik performanslarında ilerleme kaydedildiği ve kendi kendine öğrenme süreçlerini yönetebildikleri gözlemiştir. Diğer yandan Higgins, Huscroft-D'Angelo ve Crawford (2019) yaptıkları araştırmada teknolojinin öğrenci başarısı, motivasyonu ve tutumları üzerinde önemli etkisi olduğunu tespit etmişlerdir. Slovak ve diğerleri (2015) çalışmasında SDÖ becerilerinin ve insan bilgisayar etkileşiminin üzerinde çalışma gerektiren önemli bir konu olduğuna vurgu yapmaktadırlar. SDÖ becerilerinin gelişiminde özellikle dijital entegrasyonun yer aldığı yeni yaklaşımların gerekli olduğu ele alınmıştır. Buna rağmen alan yazında doğrudan SDÖ becerileri ve teknoloji öğrenimi arasında ilişki olup olmadığını inceleyen çalışmaya sınırlı sayıda çalışmadır.



Bireyin esenliğini önemli düzeyde etkileyen SDÖ ve teknolojinin etkin kullanımı bağlamında yapılan çalışmalar bu alanda yapılacak araştırmalara yol gösterici olacaktır. Nitekim CASEL'in SDÖ programın içeriğini temel alarak Harvard Graduate School of Education ve Common Sense tarafından geliştirilen ve uygulanan "Project Zero" SDÖ becerileri ve dijital yetkinlikleri bir arada ele alan önemli bir çalışmadır. Common Sense K-12 düzeyine kadar geliştirdikleri dijital vatandaşlık ve SDÖ içerikleri ile alana önemli katkı sunmaktadır. Öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini sınıf, okul ve bölgesel düzeyde izleme ve değerlendirme hizmeti sunan Panorama Education, eğitim kurumlarında SDÖ uygulamalarını desteklemek amacıyla hizmet sunan bir eğitim teknolojisi şirkettir. Okullar ve eğitim bölgeleri Panorama Education tarafından geliştirilen veri toplama araçlarıyla eğitim teknolojilerini etkin kullanarak öğrencilerden, ailelerden ve eğitimcilerden geri bildirim almaktadırlar. Sağlanan verilerin analizi ile öğrencilerin sosyal duygusal gelişimi izlenmektedir. Dünyada SDÖ alanında en yetkin kurumlardan olan CASEL, korona virüs salgını sonrası tüm dijital araçlarını yenileyerek erişime açmıştır. Sunduğu ölçme değerlendirme araçları, akademik yayınlar, onay verdiği SDÖ uygulamaları ve dijital içeriklerle SDÖ alanında oldukça zengin bir teknoloji destekli alan sunmaktadır. Harvard Üniversitesi Taksonomi projesi kapsamında 21. yy becerileri sınıflandırılarak SDÖ becerilerinin farklı kurum ve kuruluşlarca nasıl ele alındığı dijital içerik olarak sunmuştur. OECD ve Avrupa Birliği'nin SDÖ alanında geliştirdiği içerikler eğitim kurumlarında uygulanmaktadır. Committee for Children tarafından geliştirilen İkinci Adım (Second Step) SDÖ beceri geliştirme programı salgın sonrası bir çok içeriğini dijitale dönüştürerek bu alanda sunulan hizmetlere online erişim olanağı sağlamaktadır.

Türkiye'de son yıllarda teknoloji destekli SDÖ becerileri alanında iyi uygulamaların varlığı söz konusudur. Öğretmen Akademisi Vakfı tarafından geliştirilen ve MEB Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğü işbirliğinde öğretmenlerin erişimine açılan "Öğrencilerde Duyuşsal ve Teknolojik Becerilerin Geliştirilmesi, Sosyal Duygusal ve Bilişsel Becerilerin Desteklenmesi Programı, Erken Çocukluk Döneminde Sosyal Gelişimin Desteklenmesi"

eđitim ierikleri evrimii eđitim programları olarak uygulanmaktadır. Bařka Bir Okul Mmkn (BBOM) Derneđi tarafından ilkokullar iin geliřtirilen “Sınıf emberi” programı SD alanında Trkiye’de tasarlanan ilk uygulama programıdır. Sınıf emberi programı web sayfası aracılıđı rretmenlerin eriřimine aıktır. Ayrıca yine BBOM tarafından geliřtirilen ve pilot uygulama ařamasında olan “rretmen Esenliđi Programı” rretmenlerin SD yeterliliklerini konu alan teknoloji destekli diđer bir uygulama programıdır. anakkale 18 Mart niversitesi tarafından koordine edilen ve geliřtirme ařamasında olan “İlkokul rencilerinin Sosyal-Duygusal renme Becerilerini Geliřtirmede Bilgi İřlemsel Dřnme (COMPUSEL)” programı kapsamında ilkokullar iin teknoloji destekli SD retim programı, rretmen uygulama kitapıđı ve dijital hikye ierikleri ile sınıf rretmenlerine ynelik geliřtirilen nemli alıřmalardandır. Mine Gl-Gven editrlđnde kaleme alınan “ocuklukta Sosyal ve Duygusal renme” kitabı eđitimin tm bileřenlerine hitap eden bilgilendirici bir ereve sunmak zere hazırlanmıř rehber niteliđinde basılı ve dijital bir alıřmadır (Gl-Gven, 2021).

lkemizde birok boyutuyla geliřime aık olan SD alanı teknoloji destekli uygulamaların sayısı arttıa hızlı bir řekilde ilerlemekte ve geniř kitlelere ulařmaktadır. Bu alıřma ile tasarlanan web tabanlı renme ortamı aracılıđıyla rretmenlerin sosyal duygusal yetkinliklerini farkındalık dzeyinde arttırmak amalanmıřtır. SD alanında lkemizde sistematik bir oluřumun destekleyicisi olarak bu alıřma ile rretmenlerin SD alanındaki kaynaklara eriřim olanaklarını arttırmak, sınıf ve okul ikliminde sosyal ve duygusal geliřimi desteklemek amacıyla eđitim teknolojileri ve dijital araların etkin kullanımını sađlamak, rretmenler arasında deneyim paylařımı alanı aarak iyi uygulamaların yaygınlařtırmak, dijital aralar ile kapsayıcı ve etkin izleme ve deđerlendirme imknı sunmak hedeflenmiřtir.

## Deneyimsel Öğrenme

Deneyimsel öğrenme yaklaşımının temeli, öğrenmenin deneyim, algı, biliş ve davranıştan oluşan döngüsel bir süreçte gerçekleştiği düşüncesine dayanmaktadır. Deneyimsel öğrenme 1970'li yılların ilk yıllarından itibaren eğitim programlarının geliştirilmesi ve öğretim tasarımlarının oluşturulmasından bugüne giderek yaygınlaşmaktadır (Slavich & Zimbardo, 2012). Kolb (1984) bu yaklaşımı bütüncül bir modelde açıklamış olmasına rağmen, Kolb'un çalışmaları, öğrenme ve deneyim üzerine odaklanan James, Dewey, Follet, Rogers, Lewin, Piaget, Vygotsky, Jung, Rogers ve Freire gibi diğer araştırmacıların çalışmalarına dayanmaktadır. Kolb deneyim ve öğrenmeye odaklanan bu isimleri deneyimsel öğrenmenin kurucuları olarak nitelendirmektedir (Kolb & Kolb, 2017).

Kolb, deneyimsel öğrenmeyi bütünsel ve somut bir kuram olarak açıklarken, önemli bilim insanlarının çalışmalarından etkilenmiştir. James (1943) öğrenmeyi, kavrama (somut deneyim) ve anlama (soyut kavramsallaştırma) yoluyla ikili bilgi kuramıyla tanımlamıştır. Kuram ve uygulamanın bir arada anlam kazandığına dair temelleri atan James, deneyimsel öğrenmenin önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilir (Kolb ve Kolb, 2017). Diğer taraftan, Dewey (1990), eğitimi; hayatın kendisi ve deneyime dayalı sosyal ve demokratik bir süreç olarak tanımlamıştır. Dewey ve James, öğrenmenin soyut düşüncelerin eylemlere dönüşümüyle olanaklı olduğunu vurgulayarak soyut-somut bütünlüğüne dikkat çekmiştir. Follet (1924) ise gelişimin; deneyimleri birleştirme, zenginleştirme ve yenilenme boyutlarında gerçekleştiğini belirtmiştir. Kuram ve uygulama bütünlüğüne odaklanan Lewin (1951), deneyimsel öğrenme kuramının geliştirilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Lewin'in eylem araştırması alanındaki düşünceleri, Kolb'un deneyimsel öğrenme döngüsü ve öğrenme alanları çalışmalarının temelini oluşturmuştur (Kolb ve Kolb, 2017). Bilişsel yapılandırmacılığın önde gelen bilim insanı Piaget ve sosyal yapılandırmacı Vygotsky de Kolb'un deneyimsel öğrenme kuramının geliştirilme sürecinde etkili olan bilim insanları arasındadır. Özgürlükçü eğitimin savunucusu Freire (1992)'nin "bankacı eğitim modeline"

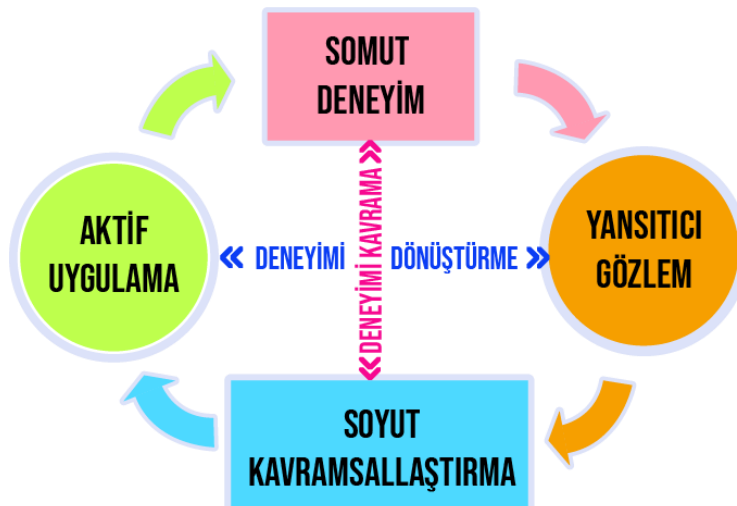
karşı fikirleri, deneyimsel öğrenme kuramının yapılandırılmasını etkilemiştir. Kolb, yukarıda adı geçen bilim insanlarının çalışmalarını özgün bir şekilde bir araya getirerek değerli fikirleri birleştirmiş ve yeni bir perspektifle somut ve kapsamlı bir deneyimsel öğrenme kuramı oluşturmuştur.

Deneyimsel öğrenme kuramı öğrenmenin sürece odaklı ve bütüncül olmasına, her öğrenmenin yeniden öğrenme olarak değerlendirilmesine vurgu yapmaktadır. Ayrıca öğrenmenin yapılandırılmasının öğretenin değil öğrenenin sorumluluğunda olduğunu vurgular (Kolb & Kolb, 2005; Evin-Gencel ve ark., 2021). Bu bağlamda deneyimsel öğrenme kuramında öğrenme, kapsamlı bir olgu ve deneyime dayalı bir öğrenme döngüsü olarak ele alınır.

**Deneyimsel Öğrenme Döngüsü:** Deneyimsel öğrenme döngüsü; deneyimi kavrama ve dönüştürme diyalektiğinde dört aşamada açıklanmaktadır. Deneyimi kavrama boyutu, somut deneyim ve soyut kavramsallaştırma aşamalarını içerirken, deneyimi dönüştürme boyutu ise yansıtıcı gözlem ve aktif uygulama öğrenme aşamalarını kapsamaktadır. Şekil 1’de gösterildiği gibi deneyimsel öğrenme döngüsü somut deneyim, yansıtıcı gözlem, soyut kavramsallaştırma ve aktif uygulama aşamalarından oluşmaktadır (Evin Gencel, 2020; Kolb, 1984; 2015).

### Şekil 1

*Deneyimsel Öğrenme Döngüsü (Kolb, 2015).*



Döngüye göre somut deneyim aşamasındaki öğrenme süreçleri, yansıtıcı gözlem aşaması için bir temel oluşturur. Yansıtıcı gözlem aşamasında deneyimler üzerinde düşünme ve deneyimin özümsemesi gerçekleşir. Soyut kavramsallaştırma aşamasında özümsenen deneyimler soyut kavramlara dönüşmektedir. Soyut kavramlar da aktif uygulama aşamasındaki deneyimlere dayanak oluşturmaktadır (Kolb, 2015).

**SDÖ ve Deneyimsel Öğrenme:** Bu iki öğrenme yaklaşımı birbirini tamamlayıcı özelliklere sahiptir. Deneyimsel öğrenme, bireyin doğrudan deneyimlerinden öğrenmelerini vurgulayan bir yaklaşımken, sosyal duygusal öğrenme bireylerin sosyal etkileşimler ve duygusal deneyimler aracılığıyla öğrenmelerini merkeze alır. Bu iki öğrenme yaklaşımı, bireylerin farklı yönlerini destekleyerek, daha derin ve kalıcı öğrenmelerini destekler.

Deneyimsel öğrenme, bireylerin somut deneyimlerinden yola çıkarak öğrenmelerini sağlar. Bireyler, deneyimledikleri durumlar üzerinde düşünür ve bu deneyimlerden çıkarımlar yaparlar. Bu süreç, özellikle somut ve pratik becerilerin öğrenilmesinde etkilidir. Sosyal duygusal öğrenme ise, bireylerin sosyal etkileşimler yoluyla duygusal beceriler geliştirmesini sağlar. Empati, işbirliği ve duygusal farkındalık gibi becerilerin geliştirilmesinde önemli bir rol oynar.

Bireyin gelişiminde hem somut becerilerin hem de duygusal becerilerin önemli olduğu bilinmektedir. Deneyimsel öğrenme, bireylerin somut deneyimlerden öğrenmelerini sağlar ve pratik becerilerin geliştirilmesine katkıda bulunurken, sosyal duygusal öğrenme, bireylerin duygusal zekâlarını ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Bu nedenle, her iki öğrenme yaklaşımının bir arada ele alınması, bireylerin daha kapsamlı bir şekilde öğrenmelerini ve gelişmelerini destekleyecektir. Bu çalışmada geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamında öğretmen eğitim programları deneyimsel öğrenme döngüsü temel alınarak oluşturulmuştur.

## İlgili Araştırmalar

Bu bölümde dünyada ve Türkiye’de sosyal-duygusal öğrenme ve eğitim teknolojileri kavramları kapsamında yapılan bazı araştırmalara kronolojik olarak yer verilmiştir.

Jordan (2023), yaptığı araştırmada SDÖ eğitim programlarının okul ortamlarına süreç odaklı olarak uyumlandırılmasında ihtiyaç duyulan kaynakların ve desteklerin daha belirgin hale gelmesi için bir devlet lisesinde görevli yönetici ve öğretmenlerin SDÖ’ye ilişkin algılarını belirlemiştir. Araştırma sonucunda eğitim ortamlarında SDÖ’ye yönelik destek ve kaynak mekanizmaları için daha fazla imkân sağlanması ve SDÖ beceri gelişimine öncelik verilmesi, mevcutta yer alan lise düzeyi eğitim programlarına SDÖ’nün dâhil edilmesi gerekliliğini belirtmiştir.

Cerit, Vainer ve Haber (2023), 3 ile 6 yaş arasındaki çocukların dijital oyun yoluyla SDÖ becerileri gelişimini kolaylaştırmak için geliştirilmiş etkileşimli hikâye anlatımı yöntemini kullanan Tingets 2.0 uygulamasının çocuklar ve ebeveynleri üzerindeki etkilerini incelemiştir. Yapılan çalışmada çocukların kendi ve başkalarının duygularını anlamalarına, duygularını yapıcı bir şekilde ifade etmelerine, olumsuz duyguları yönetmelerine ve olumlu duygular geliştirmelerine yardımcı olduğu gözlemlenmiştir. Sonuçlar SDÖ tabanlı geliştirilen Tingets 2.0 uygulamasının çocuklar ve ebeveynleri arasındaki duygularla ilgili konuşmaların derinliğini ve uzunluğunu etkili bir şekilde artırdığını göstermiştir.

Knier ve diğerleri (2023), öğrenciler için dijital içeriklerin, öğretmen için de eğitim programlarının yer aldığı “HappiGenius” adlı SDÖ programını bir grup ilkökul öğrencisinin eğitim süreçlerine adapte ederek etkilerini incelemiştir. Araştırmada uygulanan dijital içeriklerin öğrencilerin SDÖ becerilerini geliştirmedeki etkilerini incelemiştir. Sonuçlar uygulanan dijital içeriklerin öğrencilerin öz yönetim ve sosyal ilişkiler boyutlarındaki sıklığının arttığını göstermiş ayrıca öğrencilerin öz farkındalık becerilerinde olumlu yönde değişiklikler olduğu gözlemlenmiştir.

McNaughton, Rosedale ve Teng (2023), teknolojik araçlarla donatılmış dijital sınıfların 10 ve 11 yaşındaki öğrencilerde öz düzenleme, empati, farklı bakış açıları edinme ve sosyal ilişki becerileri üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırmada dijital pedagoji alan ve olmayan iki öğrenci grubu incelenmiştir. Sonuçlar, dijital pedagoji alan öğrencilerin dijital bağlamlarda daha yüksek öz düzenleme derecelerine sahip olduğunu, ancak her iki grup arasında sosyal becerilerde hiçbir fark olmadığını göstermiştir. Çalışma, teknoloji destekli sosyal beceri gelişimi teşvik etmede dijital araçların avantajlarından tam olarak yararlanmak için SDÖ alanında yetkin öğretmenlere ve SDÖ becerilerini barındıran öğretim tasarımlarına ihtiyaç olduğunu vurgulamaktadır. Araştırma SDÖ alanında tek başına teknoloji desteğinin, gelişmiş dijital uygulamaların öğretmen yetkinliği olmaksızın yeterli olamayacağını belirtmektedir.

Özdemir (2023), öğretmen adayları için Sosyal-Duygusal Öğrenme Programı geliştirmek ve değerlendirmek amacıyla yaptığı doktora çalışmasında, “Uygulama Öncesi”, “Uygulama” ve “Uygulama Sonrası” olmak üzere üç ana başlık altında eğitim programı tasarlanmıştır. Öğretim programı çerçevesinde haftalık eylem planları hazırlanmış ve öğretmen adaylarına uygulanmıştır. Uygulama sonrasında yapılan değerlendirme SDÖ eğitim programının öğretmen adaylarının sosyal duygusal yetkinliklerini geliştirmeye katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Parker (2023), zihinsel engel durumu olan beş öğrenciye bilgisayarlı bir sınıfta, Google Classroom aracılığı ile çevrim içi SDÖ müdahale programı uygulamıştır. Danışman öğretmenlerin kolaylaştırıcı olarak yer aldığı uygulamada öğrencilerin empati, öğrenme becerileri, duygu yönetimi ve problem çözme gibi alanlarda gelişme kaydettikleri gözlemlenmiştir. Danışman görüşlerine göre program esnasında ve sonrasında öğrencilerin sosyal ilişki becerilerinin geliştiğini gözlemlenmiştir. Çalışma, sosyal-duygusal öğrenme için video tabanlı müdahalelerin, özellikle zihinsel engelli çocuklar için daha fazla araştırılması gerektiğini vurgulamaktadır.

Damodaran, Thayyullathil, Tom ve Sivadas (2022) çalışmalarında SDÖ'nün öğretmen, öğrenme bağlamları ve aile boyutlarında eğitim sistemindeki rolünü araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırma SDÖ'nün, bireyin kendi duygularını ve başkalarıyla olan etkileşim durumlarını anlama, zorlu durumlarla başa çıkabilme, öğrenme ortamları ve sosyal ilişkilerinde başarılı olmalarına yardımcı olduğunu ortaya koymuştur. Çalışmada öğrenme ortamlarında öğrenci, öğretmen ve aile bütünlüğünü sağlayacak etkili bir SDÖ programının geliştirilmesine veya mevcut programlardan birinin tercih edilmesine, bununla beraber SDÖ programlarının etkili bir şekilde eğitim ortamlarında dâhil edilebilmesi için değerlendirme çerçevelerinin geliştirilmesine ihtiyaç olduğu vurgulanmıştır.

Lapidot-Lefler (2022), çalışmasında SDÖ bileşenlerini öğrenme süreçlerine entegre etmek için belirli yöntemler kullanan çevrim içi bir kursa katılan 42 öğretmenin görüşlerinin nitel analizini yapmıştır. Çalışma öğretmen adaylarının derse verdikleri tepkilerin analizi, SDÖ'nün katılımcıların duygusal deneyimlerini iyileştirmekle kalmayıp bilişsel öğrenmelerini de geliştirdiğini ortaya koymuştur. Araştırma çevrim içi öğrenme modellerinin SDÖ'yü içermesi gerektiğini güçlü bir şekilde savunmaktadır. Mevcut çalışma, öğrenme ve gelişimin çevrim içi gerçekleşmesi için gerekli olan "sosyal duygusal mevcudiyet" kavramını öne sürmektedir. Araştırmacı mevcudiyet kavramı içerisinde günümüz koşullarında teknoloji kullanımının ve çevrim içi öğrenme deneyimlerinin de dâhil edilmesi gerektiğini savunmaktadır. Sonuç olarak yapılan araştırma çevrim içi öğrenme modellerinin daha olumlu ve ilgi çekici bir öğrenme ortamı oluşturmak için SDÖ bileşenlerini içermesi gerektiğini göstermektedir.

Görhan ve Altun (2022), okul sonrası düzenlenen SDÖ tabanlı kodlama derslerinde öğretmenlerin rol ve sorumlulukları inceleyen bir araştırma yapmışlardır. Araştırmada elde edilen veriler içerik ve çerçeve analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. İçerik analizinde akran ilişkileri, öz düzenleme ve görev bilinci temalarına odaklanılmıştır. Sonuçlar, öğretmenlerin gözlemci, iletişimci, yönetici, danışman, düzenleyici ve destekçi rollerini başarıyla yerine getirdiklerini ortaya koymuştur.



Kılıç ve Alıcı (2022), SDÖ anketinin lise öğrencileri düzeyinde Türkçe'ye uyarlama çalışmasını ölçek formatına dönüştürmüşlerdir. Öz yönetim, öz yeterlilik ve sosyal farkındalık boyutlarında West, Buckley, Krachman ve Bookman (2018) tarafından geliştirilen ölçek, 3 boyut ve 25 maddeden oluşmaktadır. Öz yönetim ve öz yeterlilik boyutları öğrencilerin eğitim ortamlarındaki durumunu ölçerken, sosyal farkındalık boyutları ise gerçek yaşam deneyimini içeren soru maddelerinden oluşmaktadır. Türkçe'ye uyarlanan SDÖ ölçeğinin lise seviyesi öğrenci çalışmalarına katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

Rinekasari ve diğerleri (2021), çalışmalarında çocukların sosyal ve duygusal gelişiminde dijital teknolojiyi kullanan bir ölçüm aracının geliştirilmesini araştırmıştır. Geliştirilen ölçüm aracı ihtiyaç analizi, ölçüm tasarımı ve uzman görüşü gibi çeşitli süreçlerden türetilmiştir. Veriler bireysel görüşme ve uzman doğrulaması yoluyla elde edilmiştir. Dijital teknoloji kullanımı ile sosyal ve duygusal becerilerin ölçümünü harmanlayan ölçüm aracı öz yönetim, sosyal ilişkiler ve sosyal sorumluluk boyutlarını ele almaktadır. Bulgular, çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerinin ölçümünün uzmanlar tarafından uygun bulunduğunu, üç boyuttaki ölçümün üç ila dört yaş arası çocuklarda daha geniş kullanım için anlamlı göstergeler sağladığını ve ölçümün on iki temel özelliği olduğunu göstermiştir. Çalışma geliştirilen aracın, çocukların sosyal ve duygusal gelişim sürecinde üç alt alanındaki başarılarını artırmak için bakım verenlere geri bildirim sağladığını göstermektedir.

Bu araştırmanın öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinlik düzeylerini belirlemek amacıyla kullanılan "Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği" Tom (2012) tarafından geliştirilmiş Sarısoy, Alıcı ve Erişen (2021) aracılığıyla Türkçe'ye uyarlamıştır. 25 madde ve 4 boyuttan oluşan ölçek, 6'lı likert yapıya sahiptir. Yapılan analizler sonucunda ÖSDYD'nin Türkçe uyarlamasının öğretmenlerin sosyal duygusal becerilerinin değerlendirilmesinde kullanılabilecek geçerlik ve güvenirlik düzeyinde olduğu tespit edilmiştir.

Mittal (2020), çalışmasında AR, VR ve AI gibi üst düzey BT araçları kullanılarak SDÖ'nün okullarda ve sınıflarda eğitim süreçlerine nasıl dahil edilebileceğine dair bir takım uygulamalar yapmıştır. Çalışma, SDÖ becerilerini geliştirmek için eğitim teknolojilerini kullanma durumlarının öğrencilerin genel başarısını nasıl artırabileceğini araştırmaktadır. Araştırma bulguları SDÖ ve teknoloji entegrasyonunun, öğrencileri sınıfta ve içinde buldukları sosyal yaşam durumlarında aktif katılımcılar olmaları için güçlendiren yüksek kaliteli öğrenme deneyimleri sunabileceğini göstermiştir. Skype in the Classroom, Empatico ve Flip Grid gibi dijital araçların kullanıldığı uygulamada bu araçların sosyal ilişki becerilerini geliştirdiği saptanmıştır. Ayrıca, teknolojinin SDÖ becerilerini destekler nitelikte entegre edilmesinde AR, VR ve AI gibi araçların etkili şekilde kullanılabilirliği ve bu durumun öğrencilerin akademik ve sosyal başarısını artırabileceği gözlemlenmiştir.

Murphy ve Cook (2020), çalışmalarında yeni nesil dijital bir araç olarak karma gerçeklik simülasyonunun öğretmen ve öğrencileri SDÖ becerilerini açısından nasıl etkilediğini incelemişlerdir. Öğretmenlerin yanı sıra öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini destekleyen bir müfredat uygulamanın önemine vurgu yapan çalışma, diyalojik okuma oturumlarıyla birleştirilmiş karma gerçeklik simülasyonlarının öğrencilerde sosyal duygusal gelişimi olumlu yönde etkilediği sonucuna varmışlardır.

Vardarlı (2020), Sanal Gerçeklik SDÖ Becerileri Eğitimi Programı'nı (SGSDÖBEP) geliştirmiştir. 8-12 yaş arasındaki öğrenciler için geliştirilen ve uygulanan programın etkililiği analiz edilmiştir. Yapılan değerlendirme sonucunda geliştirilen programın SDÖ becerileri, sanal gerçeklik yazılımı, psikolojik danışman/araştırmacı ve oyunlaştırma etkisi boyutlarında öğrencilerin sosyal duygusal gelişimine önemli katkılar sunduğu tespit edilmiştir.

Santra ve Nurmina (2018), SDÖ'nün eğitim ortamlarına entegre edilmesi ve öğretim tasarımı süreçlerinde uyumlanması için teknoloji kullanımının etkilerini konu edinen çalışmalarında, teknolojinin artan kullanımı ile bireysel ilişkilerde yoğunluğun azaldığına, sosyal dayanışma bağlarının zayıfladığına ve bu durumun öğrencilerin sosyal duygusal

gelişimlerini beraberinde akademik performanslarını olumsuz yönde etkilediğine vurgu yapmışlardır. Teknolojinin okullarda SDÖ'yü geliştirmek için bir öğrenme ortamı olarak kullanılabileceğini ve bilgi aktarımı için yeni yollar oluşturmada kolaylık sağlayacağını ifade etmişlerdir. Çalışma öğretmenlerin teknolojiyi bir destek unsuru olarak kullanarak SDÖ gelişimini kolaylaştırmada çok önemli bir rol oynadığına dikkat çekmiştir.

Esen-Aygün ve Şahin-Taşkın (2016), okul öncesi öğretmen adaylarının SDÖ'nün öğretmen eğitimindeki önemine ilişkin görüşlerini alarak analiz etmişlerdir. Sonuçlar, öğretmen adaylarının SDÖ alanına yönelik öğrenme eksiklikleri olduğunu ve bu alanda bilgilendirmeye ihtiyaç duyduklarını göstermiştir. Çalışma, öğretmen adaylarının lisans düzeyinde görülen "Okul Deneyimi ve Öğretmenlik Uygulaması" dersleri içerisinde SDÖ'ye yönelik içeriklerin zenginleştirilmesine ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir.

Yoder (2014), yapmış olduğu araştırmada halihazırda öğretmenlerin sorumluluğu dâhilindeki işler ile SDÖ arasında uyumlama yapabilmek için mevcutta yer alan öğretmen yetiştirme ve mesleki gelişim programlarına entegre edilmesi gereken araç ve kaynaklara ihtiyaç olduğunu belirtmiştir. Bu kapsamda, öğrencilerin akademik gelişimi ile beraber sosyal-duygusal öğrenme becerilerini destekleyen uygulamaları incelemiştir. Çalışma SDÖ öğretim uygulamalarının mevcut öğretim programlarına entegre edilmesine ilişkin farklı bir yaklaşım sunmuştur.

## Bölüm 3

### Yöntem

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, çalışma grupları ve katılımcılara, veri toplama sürecine, araştırma problemlerine yönelik yapılan analizlere ve tasarım sürecinin gelişim aşamalarına yer verilmiştir.

#### Araştırmanın Türü

Öğrencilerin dijital dünyada sosyal duygusal öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik geliştirilen web tabanlı SDÖ ortamını tasarlamak için “Geliştirme Araştırması Tasarım Modeli (Development Research)” kullanılmıştır. Geliştirme araştırması tasarım modeli eğitim odaklı ürünlerin tasarımı, uygulanması ve değerlendirilmesi için bir çerçeve sunar. Van den Akker (1999), geliştirme araştırmasını “Analiz ve Tanımlama, Tasarım ve Geliştirme, Değerlendirme ve Revizyon, Uygulama ve Yayılma” olmak üzere dört temel unsura dayandırır. Analiz ve tanımlama adımda öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinlik düzeylerinin ne durumda olduğunu belirlemek amacıyla ÖSDY ölçeği aracılığı ile nicel veriler toplanmış ve betimsel olarak analiz edilmiştir. Ayrıca bu adımda literatür taraması yapılarak öğretmen ihtiyaçları belirlenmiştir. Çalışmanın ikinci aşamasında “Hızlı Prototipleme Modeli” ile web tabanlı eğitim ortamının prototipi geliştirilmiştir. Değerlendirme ve revizyon aşamasında alan uzmanlarının geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının tasarım ve içerik alanları hakkındaki görüşleri nitel olarak toplanmış ve içerik analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları çerçevesinde web tabanlı eğitim ortamı revize edilmiştir. Son olarak öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirliğine ilişkin görüşleri nitel olarak toplanmış ve içerik analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları çerçevesinde tasarım uygulanabilir düzeye getirilmiştir.

Tasarım ve geliştirme aşamasında kullanılan hızlı prototipleme modeli, özellikle teknoloji odaklı projelerde sıkça kullanılan ürün geliştirme yaklaşımıdır. Geleneksel tasarım süreçlerine göre daha esnek ve hızlı bir yaklaşım sunar. Yeni bir bilgi veya ürünün işlevsel

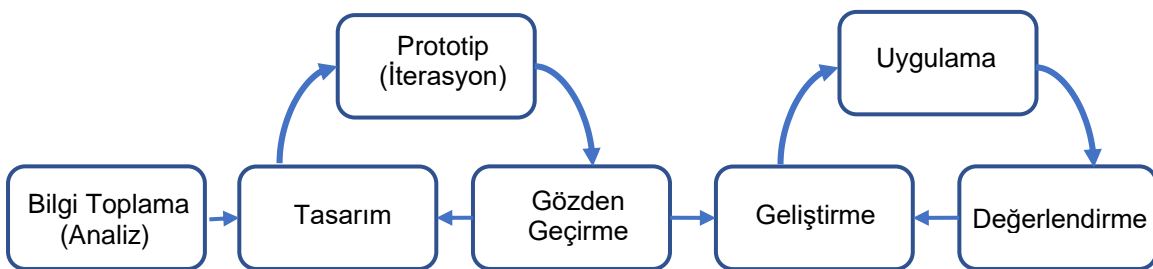
bir prototipinin oluşturulmasını içerir. Model, ürünün son versiyonu olmamakla beraber nihai ürünün gözlemlenebilir özelliklerinin tanımlanmasına olanak sağlayan bir versiyonudur (Jones & Richey, 2000).

Öğretim tasarım modellerinden olan “Hızlı Prototipleme Modeli” ilk olarak Tripp ve Bichelmeyer (1990) tarafından öne sürülmüştür. 1980'lerin sonunda endüstride teknolojik ürünlerin tasarımında kullanılan bu model bilgisayarların günlük hayatta kullanım oranlarının artmasıyla beraber değişim göstermiştir (Yan & Gu, 1996). Böylece fiziksel ürün tasarımının yanı sıra sistem ve süreç tasarımı için de kullanılmaya başlanmıştır. Tripp ve Bichelmeyer (1990)'e göre model analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Prototip geliştirme süreci sürekli bir değerlendirme/değiştirme döngüsü içinde öğrenenler, alan uzmanları ve öğretim tasarımcılarının işbirliği yapmasını içerir.

Hızlı prototipleme süreci genellikle dört adımdan oluşmaktadır. İlk olarak, tasarım ekibi ihtiyaçları ve hedefleri belirler. Ardından, bu ihtiyaçlar ve hedefler doğrultusunda bir veya daha fazla prototip oluşturulur. Üçüncü adımda, oluşturulan prototip kullanıcılara veya ilgili alan uzmanlarına sunulur ve geri bildirimler toplanır. Gerekli revizeler yapılır. Son adımda ise, gelen geri bildirimler doğrultusunda prototip iyileştirilir ve süreç tekrarlanabilir hale getirilir.

## Şekil 2

*Hızlı Prototipleme Modeli (Bichelmeyer, 1990)*



**Bilgi toplama;** öğrenen ihtiyaçlarının belirlenmesi, mevcut bilgilerin saptanması, önceki deneyimleri, ilgi ve tutumları bu aşamada saptanır. Bilgi toplama aşaması sonraki adım olan hedeflerin belirlenmesi ve tasarım aşamalarında kullanılacak uygun öğretim modellerini ve materyallerini saptamak, ürünün çerçevesini belirlemek için önemli etkiye

sahiptir. Bu kapsamda SDÖ alanında literatür taraması yapılmış ve öğrenen ihtiyaçlarını belirlemek amacıyla Tom (2012) tarafından geliştirilen, Sarısoy, Alcı ve Erişen (2021) tarafından Türkçe'ye uyarlaması yapılan Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Literatür taraması ve ölçek verileri sonucunda elde edilen bulgular ışığında geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının (dijisdo.com.tr) çerçevesi, öğretmenlerin sosyal duygusal yeterliliğin hangi durumlarda farklılaştığı, ihtiyaç alanları, hedef kitlenin özellikleri ve sınırlılıkları belirlenmiştir. Analiz aşamasından elde edilen bulgular, tasarım aşamasının girdilerini oluşturmaktadır.

**Tasarım adımı**, bilgi toplama (analiz) aşaması sonucunda elde edilen bulgular ışığında eğitim planının oluşturulduğu, öğrenme metodolojisi çerçevesinde dijital içeriklerin geliştirildiği adımdır. Bu adımda belirlenmiş hedeflere ulaşmak için tasarım stratejileri oluşturulmuştur. Öğrenme hedeflerini kapsayacak şekilde öğretim yöntemi, öğrenme etkinlikleri ve uygulama süreci belirlenmiştir. Web tabanlı öğrenme ortamının sistemsel yapısı, prototip tasarlama aşamasının girdilerini oluşturmuştur. İçerik tasarımında uygulanacak yapının belirlenmesi, kuramsal olarak ilgili kavramların öğretimi, kullanılacak dijital araçların belirlenmesi ve hedef grubun özellikleri bakımından değerlendirilmek üzere uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşü sonucunda içerik yapısı David Kolb'un "Deneyimsel Öğrenme Kuramı" temel alınarak taslak tasarım oluşturulmuştur. İçerikler ilkokul, ortaokul ve lise öğrenim kademelerine göre kategorize edilmiştir. Her bir düzey "Deneyimsel Öğrenme Döngüsü"nin dört adımına göre kurgulanmış ve indirilebilir yönergeler ile öğretmen destek mekanizması sunulmuştur. Öğretim tasarımı video, fotoğraf ve illüstrasyon içerikleri oluşturularak çevrim içi sunum, sınıf içi aktif uygulama ve aile etkinlikleri ile zenginleştirilmiştir. Her bir düzey için içerikler "Eğitim Akışı" uygulama dokümanı haline getirilmiştir.

### Şekil 3

#### SDÖ Eğitim Programı Deneyimsel Öğrenme Döngüsü



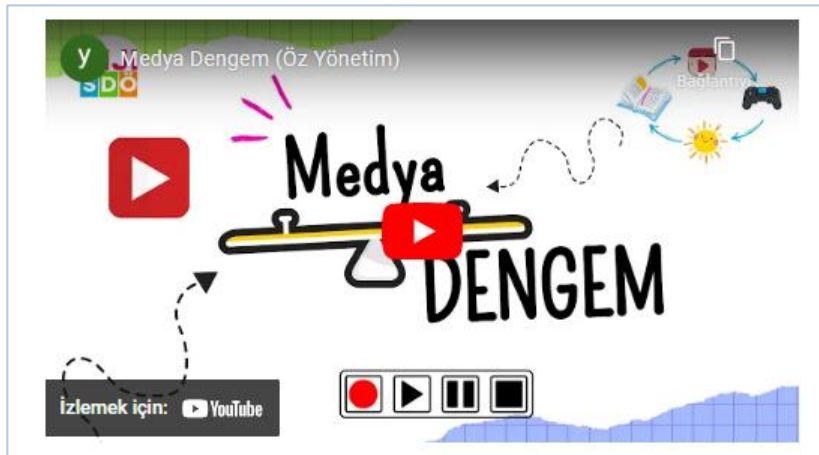
Kuram çerçevesinde prototip olarak tasarlanan web tabanlı SDÖ eğitimi ortamının eğitim akışı deneyimsel öğrenme döngüsünün somut deneyim, yansıtıcı gözlem, soyut kavramsallaştırma ve aktif uygulama aşamalarından oluşturulmuştur.

#### Birinci Adım “Somut Deneyimden Yansıtıcı Gözleme”

Öğretim tasarımının ilk adımı “Somut Deneyim” aşamasında, öğrencilerin içinde buldukları an itibariyle yaşadıkları deneyim yoluyla duygularını ve hissettiklerini ortaya çıkarmak üzerine planlanmıştır. Bu kısım beş duyumuz ile içinde olduğumuz ve edindiğimiz deneyimler yolu ile içsel çıkarımlarda bulunduğumuz anı ifade eder. Dijital-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamı tasarlanırken somut deneyim adımında eğitimsel oyunlar, video içerikleri ve çoklu ortam içeriklerinden yararlanılmıştır. Prototip oluşturulurken ilkökul düzeyinde Şekil 3’te görüldüğü üzere “Medya Dengem” video içeriği oluşturulmuştur. Medya Dengem video içeriği günlük hayat içerisinde her konuda seçimler yaptığımızı ve birçok konuda seçici olduğumuzu öğrencilere sorgulatmaktadır. Aynı seçiciliği dijital içerikler ve medya araçlarını kullanırken yapıp yapmadığımızı öğrencilerin daha derinden düşünmesine sevk eden bir video içeriğidir. Video öncesi ve sonrasında uygulayıcı öğretmenler için yönerge adımları oluşturulmuştur.

## Şekil 4

### İlkokul Somut Deneyim Adımı Medya Dengem Video İçeriği



Ortaokul düzeyinde Şekil 5’de ekran görüntüsü yer alan “Nerede Duruyorum?” eğitsel oyunu tasarlanmıştır. Eğitsel oyun tasarlanırken sınıf alanı içerisinde rahatlıkla uygulanabilecek grup çalışması ve tartışma yöntemi kullanılmıştır. Uygulayıcı öğretmenlere yönelik etkinliğin uygulama adımları oluşturulmuştur.

## Şekil 5

### Ortaokul Somut Deneyim Adımı “Nerede Duruyorum?” Eğitsel Oyun Görşeli



Lise düzeyinde ise Şekil 6’da gösterildiği gibi “Yeni Bir Kıtaya Yolculuk” grup çalışmasının kullanıldığı simülasyon tekniği uygulanmıştır. Etkinlik kapsamında öğrencilerin, gruplara ayrılarak yeni bir kıtada yaşam inşa ederken hangi teknoloji uygulamaları ve medya araçlarını yanlarına alacakları üzerine beyin fırtınası yapmaları sağlanmıştır. Etkinlikte öğrencilerin yanlarına alacakları teknoloji uygulamaları ve medya araçları “İstek ve İhtiyaç Kartları” olarak dijital kartlara dönüştürülmüştür.



## Şekil 6

### Lise Düzeyi Somut Deneyim “Yeni Bir Kıtaya Yolculuk” Beyin Fırtınası Etkinliği

**Giriş**

\* Öğrencilere, yeni bir kıtaya doğru yolculuğa çıkmak ve orada yeniden bir hayat kurmak üzere olduklarını düşünmelerini isteyin. Gidecekleri yerde hiç insan yaşamamaktadır. Dolayısıyla, oraya vardıklarında yeni bir ülke kuracak öncüler olacaklarını belirtin.

\* Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve daha önceden her grup için oluşturduğunuz **istem ve ihtiyaç kartlarını** bir zarfın içerisinde her gruba bir zarf olacak şekilde verin.





\* Her zarfa birkaç boş kart fazladan ekleyin. Bunların yeni ülkede yaşamak için yanlarına alacakları şeyler olduğunu söyleyin.

\* Her gruptan elindeki zarfı açmalarını, bütün kartları yaymalarını ve incelemeye başlamalarını isteyin. Birkaç dakika kartlarda yazan durumlara göz atmaları için zaman verin. Boş kartların grupça ihtiyaç duyabilecekleri zarfa olmayan durumlar için kendilerinin eklemeye yapabileceklerini söyleyin.

Somut deneyim adımında öğrencilerin yaşadıkları deneyim sonrasında önemli durumları hatırlama, duygu ve hislerini ortaya çıkarmak için de yansıtma bölümleri yer almaktadır. Bu noktada deneyim süresince neler yaşandığı sorulur. Öğrencilerin yaşadıkları deneyim ortak olmasına karşın neler yaşandığı ile ilgili farklı yorumların gelmesi beklenmektedir. Kolaylaştırıcı yönlendirici sorularıyla öğrencilerin yaşananlara farklı pencerelerden de bakabilmelerine yardımcı olur.

Deneyim sırasında öğrenciler hem iç hem de dış gözlemde bulunurlar. Bu nedenle neler yaşandığı sorulurken, öğrencilerin neler yaptığı ve başkalarının yaptıklarına dair gözlemleri birlikte sorulur. Bu aşamada deneyim sırasında yaşananlar adeta parçalara ayrılır ve analiz edilmeye hazır hale getirilir. Bu adımda temel soru “Ne?” sorusudur. Hatırlatma aşamasında öğrencilerin yaşadıkları deneyimi anımsamalarını sağlayacak şekilde “yönlendirici sorular kolaylaştırıcı öğretmen tarafından sorulur.

Somut deneyim adımının ikinci bölümü ise yansıtmadır. Bu aşama deneyimsel öğrenme döngüsündeki ikinci adım olan soyut kavramsallaştırma bölümünün hazırlandığı aşamadır. Bu aşamada yaşanan deneyim uygun sorularla analiz edilir. Dolayısıyla ilk aşamada hisler ve gözlemler ne kadar detaylı bir şekilde alınırsa yansıtma adımı da o kadar kolay ilerletilir. Bu noktada önemli olan öğrencilerin tamamen deneyimin dışına çıkıp

yaşadıkları süreci dışardan objektif bir gözle sorguluyor olmasıdır. Öğrencilerin yaşananların neden ve sonuçlarına karşı kendi düşüncelerini ifade etmeleri beklenir. Bu adımda temel soru “Neden?” sorusudur?

Diji-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamında her düzey için somut deneyimin son aşamasında Şekil 6’da yer aldığı gibi yansıtma bölümünde yer verilmiştir. Yansıtma bölümü kolaylaştırıcı öğretmenler için adım adım yönergeye dönüştürülmüştür.

## Şekil 7

### Somut Deneyim Adımı Yansıtma Bölümü Örneği

## Yansıtma



Yansıtma sorularına geçmeden önce çocukların yaşadıkları deneyimden çıkmaları için küçük bir hareketlendirici aktivite yapabilirsiniz. Ardından aşağıdaki soruları yönelterek deneyimden gözlemlerini yansıtmasını sağlayınız.

- Çocuklar neler yaşadık? Deneyimlerini aktarmak ister misiniz?
- Medya ve dijital araçları kullanmanın farklı şekilde kullanıyor olmak size kendinizi nasıl hissettirdi?
- Medya kullanımı noktasında belirleyici unsurlar nelerdi sizce? (Burada çocuklardan gelen cevapları herkesin görebileceği bir alanda yazabilirsiniz. Örnek: Eğlence, zaman, paylaşım, sosyal medya vb.)
- Görüşlerimiz farklılaşınca arkadaşlarınızla aynı fikirde olmanızı veya fikrinizin değişmesine neler sebep oldu? Sizi ne ikna etti.
- Medya kullanım süreçlerinde ailenizin, arkadaşlarınızın ve kendi isteklerinizin ne kadar etkili olduğunu düşündünüz?
- Medya kullanım alanlarınızı gözden geçirdiğinizde daha çok hangi alanlarda dijital araçları kullandığınızı düşünüyorsunuz? Neden?
- Medya ve dijital araçları kullanım süreleriniz sizce dengeli mi?

### İkinci Adım “Yansıtıcı Gözlemden Soyut Kavramsala”

Bu bölüm, deneyimsel öğrenme döngüsü içerisinde oldukça önemli bir yer tutar. Öğrencilerin profiline, yaşına ve hatta oturma sürelerine göre değişmekle birlikte her durumda yaşanan deneyimin var olan kavramlar ile ilişkilendirilmesi önem arz eder. Bu aşamada öğrencilerden; deneyimlerinden ve deneyim üzerine yapılan analizden neler öğrendiklerini, hangi sonuçlara vardıklarını düşünmeleri beklenir.

Bu adım deneyim, gözlem ve kavramların harmanlanarak yeni bilgilere, yeni farkındalıklara ve yeni kavramlara ulaşıldığı aşamadır. Öğrencilerin çıkarımlarını grup ile paylaşmaları oldukça önemlidir çünkü her çocuğun farklı çıkarımları olabilir ve bunlar paylaşıldıkça grup daha fazla çıkarıma sahip olmuş olur. Yansıtma aşamasından elde edilen öğrenmelerle bilginin kavramsal olarak aktarıldığı aşamaya geçilir.

Kavramsallaştırma adımıında her öğrenme düzeyi için verilecek kavramlar anahtar kelimeler eşliğinde Şekil 8’de gösterildiği gibi sunum içerisine yerleştirilmiştir.

### Şekil 8

*İlgili Kavramlar ve Anahtar Kelime Görseli*



Diji-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamında döngünün bu kısmında sunum yöntemi kullanılarak kolaylaştırıcı öğretmenlere rehberlik edecek şekilde Şekil 9’de görüldüğü üzere dijital içerikler oluşturulmuştur. İlkokul, ortaokul ve lise düzeyleri için konu bağlamına göre oluşturulan sunumlar çevrim içi erişilebilir şekilde web ortamına yüklenmiştir.

### Şekil 9

*Kavramsallaştırma Sunum Örneği*



### Üçüncü adım “Soyut Kavramsaldan Aktif Uygulamaya”

Döngünün bu adımı öğrencilerin somut deneyim aşamasında yaşadıkları deneyim ve soyut kavramsallaştırmada edindikleri bilginin günlük hayat ile ilişkilendirildiği, bağ kurulduğu yerdir. Öğrencilerin kendi yaşam deneyimleri ile edindikleri bilgi arasında nasıl bir ilişki olduğu ortaya çıkarılır. Deneyimsel öğrenmenin felsefesinde gelişim sağlayan bir deneyim sadece çalışması yapılan konuyla doğrudan ilgili bir deneyimi değil öğrencinin deneyimsel yaşam alanını ifade etmektedir. Bu duruma öğrencinin fiziksel ve sosyal çevresi ile ilişkileri de dâhildir (Kolb & Kolb, 2013). Bu nedenle eğitimin konusunun yalnızca öğrenme döngüsü pratiğinde yaşadığı deneyimle değil aynı zamanda katılımcının kendi deneyimleri ile de ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Katılımcılar edindikleri bilgi ve becerileri pratikte nasıl kullanacaklarını düşünme ve planlama ihtiyacında olurlar.

Bu aşamada öğrencilerin günlük yaşamından örnekler ile çeşitlemeler eğitim oturumuna yansıtılmıştır. Şekil 10'da görüldüğü örnekte olduğu gibi konu bağlamına uygun olarak kavramlar ve deneyimler öğrencilerin kendi hayatları ile ilişkili olacak şekilde örnek senaryolara dönüştürülerek tasarlanmıştır.

#### Şekil 10

##### *İlişkilendirme Bölümü Tasarım Örneği*

**DiJi SDÖ**

**ÖRNEK 2**

**NE?**  
Tabletimden Netflix'te Can Dostlar filmi izledim.

**NE ZAMAN?**  
Çarşamba gecesi geç saatlerde, yatakta, uyuşana kadar...


**NE KADAR?**  
iki saate yakın...

## Dördüncü Adım “Aktif Uygulamadan Yeni Deneyimlere”

Döngünün bu adımında deneyim, bilgi ve ilişkilendirme süreçlerinden sonra çocukların kendi yaşam deneyimlerini planlamaları, uygulama yapmaları ve yeni deneyimler elde etmeleri sağlanmaktadır. Öğrenme döngüsünün tekrar yeni bir deneyimle daha gelişmiş bir şekilde ve istedik yönde devam edebilmesi için öğrencilerin farkına vardıkları konularda desteklenmesi önem arz etmektedir. Bunun için öğrencilerin kendilerini nasıl geliştirecekleri ile ilgili planlama yapmaları, okul içi ve dışı ortamlarda etkileşim sağlanan çevre ile uyumlu aktivitelere dönüşüm sağlanır. Dijital-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamında bu durum “Aktif Uygulama ve Aile Etkinliği” ile desteklenmiştir. Aktif uygulama adımında konu bağlamına uygun olarak her öğrenci için gelişim planı aktivitesi tasarlanmıştır. Ayrıca öğrencilerin yaşadıkları deneyimi aile ortamına taşımaları için Aile Etkinliği aktivitesi oluşturulmuştur.

### Şekil 11

#### Aktif Uygulama Adımı Etkinlik Alanı



**Medya Seçimi ve Uygulama Takvimi Etkinliği**

“Medya Seçimi ve Uygulama Takvimi Etkinliği” ni her bir öğrencinin dijital veya basılı olarak elde etmesini sağlayın. Çocukların yazma süresini gözeterik bir haftalık medya seçimlerini planlamalarını isteyin. Bir hafta boyunca planladıkları gibi uygulamaları gerektiğini belirtin.

Bir hafta sonunda etkinliğin ikinci sayfasında yer alan yanıtma sorularını cevaplamalarını isteyin.

Cevap formlarını her bir öğrenci için detaylı bir şekilde inceleyerek. Bireysel görüşme için randevu oluşturun. Öğrenciler ile görüşürken velilerinin olması ortak karar almak ve öz yönetim becerisinin gelişimi için anlamlı olacaktır.

**Dijital-SDÖ MEDYA SEÇİMİ VE UYGULAMA TAKVİMİ ETKİNLİĞİ**

Ad - Soyad: \_\_\_\_\_  
Tarih: \_\_\_\_\_

**Etkinlik Yönergesi:**  
Hangi medya ve medya dışı seçimlerin sağlıklı ve dengede hissetmenize yardımcı olduğunu düşünün. Ardından, mükemmel gününüzü planlamak için aşağıdaki tabloyu kullanın. Her bir seçenek için “Ne?”, “Ne zaman?” ve “Ne kadar?” sütunlarını doldurun. Her satıra birden fazla etkinlik ekleyebilirsiniz.


	Ne? (Aktivitenizin ne olduğunu kısaca yazın.)	Ne zaman? (Günün hangi saatinde veya hangi durumda beraber / önceki / sonraki olduğunu yazın.)	Ne kadar? (Etkinliğinizin ne kadar süreceğini belirtin. Örneğin 1 saat gibi.)
Hangi gün?			
Sabah 07.00 - 11.00			

### Şekil 12

#### Aile Etkinliği Aktivitesi

**Medya Seçimi ve Uygulama Aile Aktivitesi**

Evde öğrenme ve deneyim sürecinin devam etmesi için “Medya Seçimi ve Uygulama Aile Aktivitesi” nin evde nasıl uygulanacağını çocuklara açıklayın. Bir sonraki hafta yaşadıkları aile deneyimi hakkında sınıfta bir tartışma ve deneyim paylaşımı ortamı yaratın.



**Prototipin tasarlanması,** bilgi toplama adımımda elde edilen bulgular sonucunda oluşturulan kurgu çerçevesinde içeriğin geliştirildiği aşamadır. Bu aşamada web sayfasında “Öz Yönetim” becerisi prototip olarak uygulama aşamasına hazır hale getirilmiştir. Eğitim programı ve içerik oluşturulurken Mobirise 5.8.9 web programlama altyapısı kullanılarak “dijisdo.com.tr” web ortamı oluşturulmuştur. Deneyimsel öğrenme döngüsüne göre tasarlanan içerikler (video, fotoğraf ve illüstrasyon) çeşitli dijital içerik geliştirme programları kullanılarak geliştirilmiştir. Ortam geliştirme sürecinde kullanılabilirlik, erişilebilirlik, duyarlılık (farklı cihazlarda kullanım durumu), görsel tasarım, içerik düzeni, etkileşim gibi tasarım ilkeleri esas alınmıştır. Geliştirme süreci tamamlandıktan sonra uzman ve öğretmen görüşü alınmış, gerekli biçimsel ve erişim düzenlemeleri yapılarak SDÖ eğitimi web tabanlı öğrenme ortamı uygulama aşamasına hazır hale getirilmiştir.

**Uygulama** aşamasında prototip olarak oluşturulan dijisdo.com.tr web sayfası öğretim programı, öğretim tasarımı ve görsel tasarım alanlarında uzman beş katılımcı ve dört sınıf öğretmeni, dört ortaokul branş öğretmeni ve dört bilişim teknolojileri rehber öğretmenin kullanımına açılmıştır.

**Değerlendirme** aşamasında alan uzmanları için “Alan Uzmanı Değerlendirme Formu” ve öğretmenler için “Kullanılabilirlik Testi” kullanılmıştır. Elde edilen geri bildirimler ışığında web ortamında gerekli düzenlemeler yapılarak prototip nihai aşamaya getirilmiştir.

### **Çalışma Grubu/Katılımcılar**

Öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla öğretmenlere yönelik web tabanlı eğitim ortamının geliştirilmesi sürecinde hedef kitle olan öğretmenlerin SDÖ alanında öğrenme ihtiyaçlarının belirlenmesi için literatür taramasına ek olarak “Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği” uygulanmıştır. Ölçek uygulama sürecinde araştırmanın evreni, 2022-2023 eğitim-öğretim yılı içerisinde Malatya merkez ilçelerinde (Battalgazi-Yeşilyurt) resmi okullarda görev yapan öğretmenler olarak belirlenmiştir.

Güncel öğretmen sayılarına göre araştırma evreninde yer alan resmi okullarda (okul öncesi, ilkokul, ortaokul, lise) toplam 8957 öğretmen görev yapmaktadır. Maliyet ve zaman gibi durumlardan dolayı araştırma evreninin tamamına erişim zor olacağından örneklem alınması gerekli görülmüştür. Örneklemin seçiminde olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden “Uygun Örnekleme Tekniği” kullanılmıştır. Bu örnekleme yönteminin en önemli faydası katılımcıların araştırmacı tarafından erişilebilirliğinin kolay olmasıdır (Fraenkel & Wallen, 2003). %95 güven düzeyi ve %5 hata payı referans alınarak bu çalışmanın minimum örneklem büyüklüğü (n=369) olarak hesaplanmıştır (Raosoft, 2004). Ancak veri toplama aracında, herhangi bir eksik ya da yanlış işaretleme yapılmı ve anket formunun geri dönüşünün olmaması ihtimali göz önüne alınarak örneklem büyüklüğü olarak 476 kişi olarak belirlenmiştir. Eksik ya da hatalı doldurulan anket formlarının elenmesi sonucu elde edilen 471 öğretmen bu araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmaya katılan öğretmenlerin cinsiyete göre mesleki deneyimleri, bilgisayar kullanma düzeyleri, dijital araç (bilgisayar, tablet, telefon vb.) kullanma sıklıkları, sosyal medya kullanımları, etkileşimli tahta ve MS Office Programları (Word, Excel ve PowerPoint) kullanma dağılımları aşağıda verilmiştir.

**Tablo 1**

*Cinsiyete Göre Mesleki Deneyim Açısından Katılımcı Bilgileri*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
<b>Mesleki Deneyim</b>	<b>1-5 Yıl</b>	5	23	28
	<b>6-10 Yıl</b>	14	60	74
	<b>11-15 Yıl</b>	40	52	92
	<b>16-20 Yıl</b>	49	67	116
	<b>21 ve üstü</b>	82	79	161
<b>Toplam</b>		190	281	471

Araştırmaya katılım gösterenlerin yaklaşık olarak %40'ını erkekler %60'ını ise kadın katılımcılar oluşturmaktadır. Katılımcılardan erkeklerin büyük çoğunluğunu (%43'ünü) 21 ve üstü yıl mesleki deneyime sahip katılımcılar oluştururken kadın katılımcıların dağılımı da en

çok bu kategoride yer alsa da 6 yıl e üzeri mesleki deneyime sahip katılımcıların kategorilere dengeli olarak dağıldığı gözlemlenmektedir.

**Tablo 2**

*Katılımcıların Bilgisayar Kullanma Düzeyi Bilgileri*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
Bilgisayar Kullanma Düzeyi	Başlangıç düzeyi	14	13	27
	Orta düzey	124	229	353
	İleri düzey	52	39	91
Toplam		190	281	471

Tablo 3'e göre katılımcıların büyük çoğunluğunun (%74,9'u) orta düzeyde, %19,3'nün ise ileri düzey bilgisayar kullanabildiğini düşündükleri gözlenmektedir.

**Tablo 3**

*Katılımcıların Dijital Araç (Bilgisayar, Tablet, Telefon) Kullanma Durumları*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
Dijital Araç Kullanma Sıklığı	Hiçbir zaman	2	1	3
	Nadiren	21	29	50
	Ara sıra	47	80	127
	Sık sık	74	105	179
	Her zaman	46	66	112
Toplam		190	281	471

Tablo 4'te görüldüğü üzere katılımcıların %26,9'nun ara sıra, %38'nin sık sık ve %23,7'sinin her zaman bilgisayar, tablet ve telefon kullandıkları tespit edilmiştir.

**Tablo 4**

*Katılımcıların Etkileşimli Tahta Kullanma Durumları*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
Etkileşimli Tahta Kullanma	Hiçbir zaman	5	21	26
	Nadiren	29	13	42
	Ara sıra	51	52	103
	Sık sık	65	113	178
	Her zaman	40	82	122
Toplam		190	281	471



Tablo 5'te katılımcıların sınıf içinde etkileşimli tahta kullanım durumları incelendiğinde %21,8'nin ara sıra, %37,7'sinin sık sık ve %25,9'nun her zaman kullandığı gözlemlenmiştir.

**Tablo 5**

*Katılımcıların Sosyal Medya Kullanım Durumları*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
<b>Sosyal Medya Kullanımı</b>	Hiçbir zaman	21	12	33
	Nadiren	22	23	45
	Ara sıra	38	46	84
	Sık sık	53	87	140
	Her zaman	56	113	169
<b>Toplam</b>		190	281	471

Katılımcıların sosyal medya ortamlarını kullanma durumları incelendiğinde %17,8'nin ara sıra, %29,7'sinin sık sık ve %35,8'nin her zaman sosyal medya kullandığı görülmektedir.

**Tablo 6**

*Katılımcıların MS Office Programları (Word, Excel, PowerPoint) Kullanım Durumları*

		Cinsiyet		
		Erkek	Kadın	Toplam
<b>MS Office Programları (Word, Excel, PowerPoint) Kullanımı</b>	Hiçbir zaman	29	42	71
	Nadiren	16	40	56
	Ara sıra	37	64	101
	Sık sık	64	74	138
	Her zaman	44	61	105
<b>Toplam</b>		190	281	471

Katılımcıların mesleki hayatlarında eğitim ortamlarında MS Office (Word, Excel, PowerPoint) kullanma durumları incelendiğinde %21,4'ünün ara sıra, %29,2'sinin sık sık ve %22,2'sinin her zaman ilgili programları kullandığı gözlemlenmektedir.

Prototipin kullanılabilirlik testine girmeden önce tasarım ve içerik açısından nihai halini belirlemek amacıyla Millî Eğitim Bakanlığı'nda çalışan öğretim programları alanında

uzman iki katılımcı, Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı'nda görev yapmakta olan öğretim tasarımı alanında uzman bir katılımcı ve biri Millî Eğitim Bakanlığı'nda diğeri İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde görev yapmakta olan görsel tasarım alanında uzman iki katılımcı olmak üzere beş alan uzmanı değerlendirme yapmıştır. Uzman değerlendirmesi için katılım sağlayanların özellikleri Tablo 8'de verilmiştir.

**Tablo 7**

*Uzman Değerlendirme Katılımcı Özellikleri*

	Cinsiyet	Unvanı	Uzmanlık Alanı	Çalıştığı Kurum
U1	K	Prof. Dr.	Öğretim Tasarımı	Hacettepe Üniversitesi
U2	E	Doç. Dr.	Öğretim Programları	MEB
U3	K	Dr.	Ölçme Değerlendirme	MEB
U4	E	Dr.	Grafik/Görsel Sanatlar	İnönü Üniversitesi
U5	K	Dr.	Grafik/Görsel Sanatlar	MEB

Web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirlik düzeyini belirlemek amacıyla dört sınıf öğretmeni, dört ortaokul branş öğretmeni ve ortaokul/lise düzeyinde görev yapan dört bilişim teknolojileri rehber öğretmeni olmak üzere on iki öğretmen katılım sağlamıştır. Kullanılabilirlik testine katılan öğretmenlerin özellikleri Tablo 9'da olduğu gibidir.

**Tablo 8**

*Kullanılabilirlik Testi Katılımcı Özellikleri*

	Cinsiyet	Çalışma Yılı	Teknoloji Kullanma Seviyesi (1 – 10)	Branşı	SDÖ eğitimi alma durumu
Ö1	K	21	6	Sınıf Öğretmeni	Eğitim almadım
Ö2	K	24	4	Sınıf Öğretmeni	Eğitim aldım
Ö3	K	18	5	Sınıf Öğretmeni	Eğitim almadım
Ö4	E	12	7	Sınıf Öğretmeni	Eğitim almadım
Ö5	K	9	8	Matematik	Eğitim almadım
Ö6	E	15	6	Matematik	Eğitim almadım

Ö7	K	12	7	İngilizce	Eğitim almadım
Ö8	K	16	6	Türkçe	Eğitim aldım
Ö9	E	17	10	Bilişim Tek.	Eğitim almadım
Ö10	E	14	10	Bilişim Tek.	Eğitim aldım
Ö11	E	15	9	Bilişim Tek.	Eğitim almadım
Ö12	K	16	9	Bilişim Tek.	Eğitim almadım

### Veri Toplama Süreci

Verilerin toplanması aşamasında Tom (2012) tarafından geliştirilmiş ve Sarısoy, Alcı ve Erişen (2021) tarafından Türkçeye uyarlanmış “Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 6’lı likert formatında olup 3 olumlu 22 olumsuz olmak üzere toplam 25 maddeden ve 4 boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğe ait boyutlar “öğrenci öğretmen ilişkisi” (7 madde), “duygusal düzenleme” (6 madde), “sosyal farkındalık” (6 madde), “kişiler arası ilişki” (6 madde) şeklindedir. Ölçek dijital olarak tasarlanmıştır. Google form aracılığı ile çevrim içi form oluşturularak katılımcıların doldurması sağlanmıştır. Eğitim ortamı “dijisdo.com.tr” alan adıyla web tabanlı öğrenme ortamına dönüştürülerek erişime açılmıştır. Uzman Değerlendirme Formu” dijital bir doküman haline getirilerek web ortamının erişim linki ile beraber alan uzmanlarına e-posta aracılığı ile ulaştırılmıştır.

Öğretmenler için araştırmacı tarafından oluşturulan kullanılabilirlik testi, ilgili görevler tamamlanmak üzere araştırmacı gözetiminde ve çevrim içi ekran kaydı alınarak on iki öğretmen tarafından doldurulmuştur. Ayrıca çevrim içi ve dijital olarak anket ve bireysel görüşme soruları katılımcılara iletilmiştir.

Literatür taraması, “Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği”, uzman değerlendirme formu ve kullanılabilirlik testi sonucunda elde edilen veriler ışığında tasarım iyileştirilerek prototip son haline getirilmiştir.

## **Veri Toplama Araçları**

### ***Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği***

Araştırmada veri toplama amacıyla Tom (2012) tarafından geliştirilen, Sarısoy, Alcı ve Erişen (2021) tarafından Türkçeye uyarlaması yapılan Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 4 alt boyut ve toplam 25 maddeden oluşmaktadır. Madde dağılımları ve alt boyutlar ise öğrenci-öğretmen ilişkisi 7 madde, duygusal düzenleme 6 madde, sosyal farkındalık 6 madde, kişilerarası ilişki 6 madde şeklindedir. Orijinal ölçek Cronbach  $\alpha$  iç tutarlılık katsayıları, Öğrenci Öğretmen İlişkisi boyutunda (.781), Duygusal Düzenleme boyutunda (.703), kişilerarası ilişkiler boyutunda (.805), sosyal farkındalık boyutunda (.751), ölçeğin genelinde (.889) olarak bulunmuştur. Bu araştırmada hesaplanan Cronbach  $\alpha$  iç tutarlılık katsayıları ise öğrenci öğretmen ilişkisi boyutunda (.853), Duygusal Düzenleme boyutunda (.721), kişilerarası ilişkiler boyutunda (.912), sosyal farkındalık boyutunda (.751), ölçeğin genelinde (.856) olarak belirlenmiştir. 6'lı likert tipinde olan ölçek "1=kesinlikle katılmıyorum", "2= katılmıyorum", "3=kısmen katılmıyorum", "4= kısmen katılıyorum", "5= katılıyorum", "6= kesinlikle katılıyorum" şeklinde puanlanmıştır.

### ***Uzman Değerlendirme Formu***

Öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmek amacıyla öğretmenler için tasarlanan "dijisdo.com.tr" web ortamının değerlendirilmesi için bir uzman değerlendirme formu hazırlanmıştır. Bu form, "Tasarım Alanı" ve "İçerik Alanı" olmak üzere iki ana bölümden oluşmaktadır.

"Tasarım Alanı" bölümünde yer alan maddeler web tabanlı öğrenme ortamının görsel tasarım ve kullanıcı deneyimi açısından incelenmesini sağlar. Bu bölümde, web ortamının genel tasarımı, renk kullanımı, tipografi, metin öğeleri, kullanıcı arayüzü, etkileşim öğeleri ve uyumluluk açısından değerlendirilmesine yönelik maddeler yer almaktadır. Uzmanlar, her bir madde için "Yetersiz (0-1), Geliştirilmeli (2-3) ve Yeterli (4-5)" şeklinde

puanlama yaparak web tabanlı öğrenme ortamının tasarım açısından ne kadar etkili olduğunu değerlendirmişlerdir. Her bir madde yanına açıklama alanı bırakılarak belirtilen puanlamaya göre alan uzmanlarından geri bildirim alınmıştır.

İkinci bölüm olan "İçerik Alanı" ise web tabanlı öğrenme alanında yer alan içeriklerin kalitesi ve konu alanına uygunluğu üzerine odaklanmaktadır. Bu bölümde, web ortamının içerik yapısı, bilgi sunumu, öğrencilere sağladığı değer, öğrenme materyallerinin çeşitliliği ve öğrenme hedeflerine uygunluğu gibi konular ele alınmaktadır. Uzmanlar, her bir madde için "Yetersiz (0-1), Geliştirilmeli (2-3) ve Yeterli (4-5)" şeklinde puan vererek web ortamının içerik açısından ne kadar etkili ve öğretmenler için uygunluk durumunu değerlendirmişlerdir.

Değerlendirme formu, toplamda 21 madde üzerinden web tabanlı öğrenme ortamının tasarımı ve içeriği değerlendirilmiştir. Bu sayede, web tabanlı öğrenme ortamının güçlü ve gelişime açık öğeleri belirlenerek daha etkili bir öğrenme ortamı oluşturulması hedeflenmiştir.

### ***Kullanılabilirlik Testi***

Kullanılabilirlik testi, öğretmenlere yönelik geliştirilen web ortamının kullanılabilirlik düzeyini ölçmek amacıyla hazırlanmıştır. Test, üç bölümden oluşmaktadır ve web tabanlı öğrenme ortamının farklı yönlerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

İlk bölüm, web tabanlı öğrenme ortamının kullanımına yönelik on farklı görev içermektedir. Bu görevler, web ortamının farklı özelliklerini kullanarak belirlenmiş akışları tamamlama durumlarını içermektedir. Katılımcılardan her görevi gerçekleştirirken karşılaştıkları zorlukları ve deneyimlerini paylaşmaları istenmektedir. Bu aşamada ekran kullanımı video kaydı alınarak ayrıca analiz edilmiştir.

İkinci bölüm, web ortamının etkililiğini değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Bu bölümde, web tabanlı öğrenme ortamının kullanıcı dostu ara yüzü, bilgi sunumu, etkileşim özellikleri ve genel kullanılabilirlik düzeyi gibi konular üzerinde durulmaktadır.

Katılımcılardan her madde için 1 ile 5 arasında bir puan vermeleri ve düşüncelerini açıklamaları istenmektedir.

Üçüncü bölüm ise bireysel görüşme sorularından oluşmaktadır. Bu sorular, katılımcıların web tabanlı öğrenme ortamı hakkındaki genel düşüncelerini ve önerilerini paylaşmalarını sağlamaktadır. Bireysel görüşmeler web ortamının kullanılabilirlik durumu açısından derinlemesine değerlendirme yapılmasını sağlayacak önemli veri kaynağıdır. Kullanılabilirlik testi sonuçları web tabanlı öğrenme ortamının kullanıcı dostu ara yüzü ve etkili içeriği konusundaki güçlü ve gelişime açık yönlerini belirlemeye yönelik kullanılmıştır. Bu sayede, web sayfasının daha etkili ve kullanıcı odaklı hale getirilmesi için gerekli iyileştirmeler yapılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği sonucunda elde edilen araştırma bulgularının analizi ve değerlendirilmesinde SPSS istatistik paket programı kullanılmıştır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda, öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinliklerine ilişkin algı düzeylerinin belirlenmesinde “aritmetik ortalama ( $\bar{X}$ ) ve standart sapma (SS)” hesaplamaları yapılmıştır.

Web tabanlı öğrenme ortamının prototip düzeyinde oluşturulması için araştırmacı tarafından uzman görüşü alınarak oluşturulan alan uzmanı değerlendirme formu ve öğretmen kullanılabilirlik testi kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yapılarak web tabanlı ortamın revize edilmesine katkı sağlamıştır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde organize ederek yorumlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2016). Yapılan çalışmanın geçerlilik ve güvenilirliğini sağlamak için, verilerin analizinde araştırmacı dışında ve bağımsız olarak başka bir uzmanda rol almıştır. Bulgular bölümünde öğretmenlerin görüşleri doğrudan verilerek bulguların anlaşılabilirliği

güçlendirilmiştir. Öğretmenlere görüşlerini ifade etmeleri ve detaylandırmaları için yeterli imkân ve süre verilmiştir. Görüşme formunun oluşturulmasında uzman görüşü alınmıştır.

"Tasarım ve İçerik Alanı" olmak üzere iki ana bölümden oluşan uzman değerlendirme formu MS Word dokümanı haline getirilerek uzmanlara e-posta aracılığı ile ulaştırılmıştır. Form, 5 alan uzmanı tarafından "Tasarım ve İçerik Alanı" dışında ayrıca görüş belirtilerek doldurulmuştur. Görüş kısmından elde edilen veriler geliştirilen web ortamına dair uzmanların kişisel gözlemi hakkında veri oluşturmuştur. Değerlendirme formu "Yetersiz (0-1), Geliştirilmeli (2-3) ve Yeterli (4-5)" puanlama yapılarak doldurulmuştur. Ayrıca gelişime açık maddeler için açıklama yapılan form maddelerinin minimum 1, maksimum 5 olmak üzere aritmetik ortalama puanları hesaplanmıştır. Form maddeleri dışında uzman görüşleri yazılı olarak alınarak "Yetersiz (0-1), Geliştirilmeli (2-3)" puan alan maddeler için gerekli düzenlemeler web tabanlı öğrenme ortamı geliştirme sürecine yansıtılmıştır.

Web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirlik düzeyini belirlemek ve prototipi nihai haline getirmek amacıyla öğretmen görüşü almak üzere araştırmacı tarafından uzman görüşü alınarak "Öğretmen Kullanılabilirlik Testi" oluşturulmuştur.

Kullanılabilirlik testinin ilk bölümünde web tabanlı öğrenme ortamı içerisinde belirlenen on senaryo durumunun tamamlama durumu gözlenmiştir. Çevrim içi olarak gerçekleştirilen bu bölüm, her katılımcı için ekran kaydı alınarak senaryo durumlarını tamamlama süreleri kayıt altına alınmıştır. Tamamlama durumları ve süreleri tablo haline getirilerek içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Testin ikinci bölümünde, web ortamının etkililiğini analiz etmek amacıyla uzman görüşü alınarak hazırlanan on maddelik katılımcı anketi oluşturulmuştur. Anket "1-Hiç Katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen Katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum" şeklinde likert cevaplama ile puanlanmıştır. Çevrim içi doküman haline getirilen anket katılımcı öğretmenler tarafından doldurulmuştur. Anket puanları frekans değerleri verilerek analiz edilmiştir.

Testin üçüncü bölümü ise bireysel görüşme sorularından oluşmaktadır. Çevrim içi olarak gerçekleştirilen bireysel görüşme oturumlarında katılımcılara yarı yapılandırılmış dört soru "Soru 1: Öğrenme ortamının sunumuna (metodoloji, dijital içerikler vb.) yönelik düşünceleriniz nelerdir? Soru 2: Öğrenme ortamının görsel tasarımı hakkındaki düşünceleriniz nelerdir? Soru 3: Öğrenme ortamında beğendiğiniz/beğenmediğiniz özellikler nelerdir? Soru 4: Öğrenme ortamının geliştirilmesine yönelik önerileriniz nelerdir?" yöneltmiştir.

Uzman değerlendirmesi ve Kullanılabilirlik testi sonucunda elde edilen veriler "içerik analizi" tekniği uygulanarak değerlendirilmiştir. Yıldırım ve Şimşek'e (2013) göre içerik analizinin amacı verileri tanımlamaktır. Nitel araştırma verilerin analizi, dört aşamada yapılmıştır. Verilerin kodlanması, temaların belirlenmesi, kodların ve temaların organize edilmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanmasıdır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde organize ederek yorumlamaktır. İlk olarak "Uzman Değerlendirme Formu" analiz edilerek alınan geri bildirimlere göre web tabanlı öğrenme ortamı revize edilmiştir. Prototip üzerinde yapılan düzenlemeler sonunda öğretmenlere yönelik "Kullanılabilirlik Testi" uygulanmıştır. Öğretmenlerden gelen geri bildirimler analiz edilerek "Öz Yönetim" becerisi öğretmen eğitim programı prototip olarak nihai haline getirilmiştir.



## Bölüm 4

### Bulgular, Yorumlar ve Tartışma

Araştırmanın birinci alt problemi “Öğretmenlerin Sosyal Duygusal Yetkinlik algıları öğrenci öğretmen ilişkisi, duygusal düzenleme, sosyal farkındalık, kişilerarası ilişki boyutlarında ne düzeydedir?” olarak belirlenmiştir. Bu alt probleme yanıt vermek üzere yapılan betimsel istatistik sonuçları Tablo 10’da gösterilmiştir.

**Tablo 9**

*Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinlik Düzeylerine İlişkin Bulgular*

Boyutlar	$\bar{X}$	SS	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Öğrenci Öğretmen İlişkisi	5.06	.67	-	-	11	63	187	210
Duygusal Düzenleme	4.78	.69	-	1	42	164	204	60
Sosyal Farkındalık	5.33	.66	-	2	9	28	141	291
Kişilerarası İlişkiler	5.03	.68	-	1	18	56	208	188

Tablo 10’da yer alan değerler incelendiğinde, öğretmenlerin algılarına göre öğrenci öğretmen ilişkisi boyutundaki ortalama puanların  $\bar{x}=5.06$  (SS=.67); duygusal düzenleme boyutundaki ortalama puanların  $\bar{x}=4.78$  (SS=.69); sosyal farkındalık boyutundaki ortalama puanların  $\bar{x}=5.33$  (SS=.66); kişilerarası ilişkiler boyutundaki ortalama puanların  $\bar{x}=5.03$  (SS=.68) olduğu görülmektedir. Ayrıca öğretmen-öğrenci ilişkisi boyutunda yer alan ifadelerle 11 öğretmen “kısmen katılmıyorum”, 63 öğretmen “kısmen katılıyorum”, 187 öğretmen “katılıyorum”, 210 öğretmen “kesinlikle katılıyorum” şeklinde görüş bildirmiştir. Duygusal düzenleme boyutunda yer alan ifadelerle 1 öğretmen “katılmıyorum”, 42 öğretmen “kısmen katılmıyorum”, 164 öğretmen “kısmen katılıyorum”, 204 öğretmen “katılıyorum”, 60 öğretmen “kesinlikle katılıyorum” şeklinde görüş bildirmiştir.

Sosyal farkındalık boyutunda yer alan ifadelerle 2 öğretmen “katılmıyorum”, 9 öğretmen “kısmen katılmıyorum”, 28 öğretmen “kısmen katılıyorum”, 141 öğretmen

“katılıyorum”, 291 öğretmen “kesinlikle katılıyorum” şeklinde görüş bildirmiştir. Kişilerarası ilişkiler boyutunda yer alan ifadelere 1 öğretmen “katılmıyorum”, 18 öğretmen “kısmen katılmıyorum”, 56 öğretmen “kısmen katılıyorum”, 208 öğretmen “katılıyorum”, 188 öğretmen “kesinlikle katılıyorum” şeklinde görüş bildirmiştir.

Öğretmenlik duygusal yükü fazla olan bir meslek grubudur. Sınıf ve okul ikliminde yaşanan duygusal durumları mesleki açıdan profesyonel olarak yürütebilmek her öğretmenin ihtiyacı olan bir durumdur. Duygu durumlarını yönetebilmek, duyguların farkında olup kontrol edebilmek, duygu durumunu değiştirebilme ve farklı bağlamlarda verilen duygusal tepkileri düzenleyebilmeyi içeren “Öz-yönetim” becerisi, sadece öğretmenlerin değil tüm bireylerin duygusal gelişimi açısından oldukça önemli bir beceridir (Yoder, 2014). Duygu düzenleme tekniklerini bilmek ve bunları hayatının bir parçası haline getirmek hem öğretmenlerin kendi ruh ve beden sağlığı için hem de çocuklar için oldukça önemlidir. Öz yönetim becerisi yüksek olan bireyler, duygusal açıdan zorlayıcı durumlar karşısında davranışlarını kontrol edebilir ve yeniden düzenleyebilirler (Jeening & Greenberg, 2009).

Bu araştırma sonuçlarına göre öğretmenlerin “Duygusal Düzenleme” ortalama puanları diğer becerilere görece daha düşük çıkmıştır. “Öz Yönetim” becerisinin bireyin sosyal duygusal gelişimi açısından önemi dikkate alınarak, prototip oluşturulmak üzere ilkokul, ortaokul ve lise düzeyi öğretmen eğitim programı tasarlanmıştır.

### **Alan Uzmanlarının Geliştirilen Web Tabanlı Öğrenme Ortamının Tasarım ve İçerik Alanları Hakkındaki Görüşleri Nelerdir?**

Araştırmacı tarafından uzman görüşü alınarak oluşturulan “Uzman Değerlendirme Formu”; tasarım alanı, içerik alanı ve genel görüş belirtme bölümleri olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Tasarım alanını on bir, içerik alanı on maddeden oluşmaktadır. Her madde Yetersiz (0-1), Geliştirilmeli (2-3), Yeterli (4-5) puanlama baremiyle doldurulmuş, verilen puanlara göre aritmetik ortalama hesaplanmıştır. Uzmanlar tarafından yetersiz veya geliştirilmesi (0-1 veya 2-3 puan alan) yönünde görüş bildirilen alanlar revize edilmiştir.

Tablo 11 ve Tablo 12 tasarım ve içerik alanında uzman puanlamaları ve web ortamının gelişime açık alanlarını içeren uzman görüşlerini yansıtmaktadır.

**Tablo 10**

*Uzman Değerlendirme Formu Tasarım Alanı Puanları ve Uzman Görüşleri*

<b>Maddeler</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>Uzman Görüşleri</b>
1- Site tasarımı hedef alınan kullanıcı düzeyine uygundur.	5	4	5	5	3	U5: Öğretmenler için geliştirilen bir site diyoruz ancak bu öğretmenler kimler, her düzey mi tüm öğretmenler mi? Kitleyi ve bu siteden ne elde edeceklerini kısaca açıklamak güzel olurdu.
2- Sitedeki grafikler yazılı metin ile uyumludur.	5	4	5	5	5	
3- Grafik tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulmuştur.	5	4	5	5	5	
4- Grafikler veya resimler sayfanın görselliğine çekicilik katmaktadır.	5	4	5	5	5	
5- Site içerisinde genel bir yerleşim planı vardır.	5	4	5	5	5	
6- Site genelinde sadelik hâkimdir.	5	4	5	3	3	U5: Çoklu ortam materyalleri açısından zengin, görsel yoğun bir site. Sade diyemeyiz.
7- Kullanılan renkler web sayfasının görselliğine çekicilik katmaktadır.	5	4	5	5	5	
8- Arka planın rengi ön plandaki içerik rengi ile uyumludur.	5	4	5	5	5	
9- Arka plan ve metin arasında uygun renk bileşimleri kullanılmıştır.	5	4	5	5	5	
10-Yazı tipi ve boyutu kullanıcı düzeyi için uygundur.	5	4	5	5	5	
11- Metin, başlık ve alt başlıklar için uygun font büyüklüğü kullanılmış ve bütünlük site genelinde korunmuştur.	5	5	5	5	5	

Tablo 11’de alan uzmanlarınca yapılan değerlendirme sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde “1-Site tasarımı hedef alınan kullanıcı düzeyine uygundur.” maddesi için U5 (Uzman 5) tarafından geliştirilmesi gereken bir puan verilmiştir. Ayrıca açıklama alanında U5 “Öğretmenler için geliştirilen bir site diyoruz ancak bu öğretmenler kimler, her düzey mi tüm öğretmenler mi?...” ifadeleri yer almaktadır. Uzman görüşü dikkate alınarak Şekil 13’de gösterildiği şekliyle web alanının giriş sayfasına, web ortamının hangi öğretmen grupları için tasarlandığını, web ortamından hangi alanda ve nasıl yararlanılacağını belirten bilgilendirme alanı tasarlanmıştır.

### Şekil 13

#### Hedef Kitle Bilgilendirme Alanı



Tablo 11’de yer alan “6-Site genelinde sadelik hâkimdir.” maddesine yönelik uzman görüşü incelendiğinde web ortamının sade olmadığı sonucu çıkmaktadır. U5 bu durumu “Çoklu ortam materyalleri açısından zengin, görsel yoğun bir site. Sade diyemeyiz.” şeklinde ifade etmiştir.

Web tabanlı öğrenme ortamında yer alan içeriklerin çeşitliliği ve kullanılan pastel renkler sebebiyle tasarım sadelik açısından olumsuz yönde etkilendiği görülmektedir. Bu duruma bağlı olarak web ortamını sadelik açısından olumsuz yönde etkilediği düşünülen bazı nesnelere uzman görüşü alınarak web ortamından çıkarılmıştır. Tablo 11’de 1. ve 6. maddeler dışında verilen uzman puanları “Yeterli (4-5)” olarak belirtilmiştir. Yeterli puan verilen ve uzman görüşü belirtilmeyen maddeler için tasarımsal olarak yeniden düzenleme yapılmamıştır.

**Tablo 11***Uzman Değerlendirme Formu İçerik Alanı Puanları ve Uzman Görüşleri*

<b>Maddeler</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>Uzman Görüşleri</b>
1-Sitenin amacı açık ve nettir.	5	5	3	5	3	U3: Sitenin amacı karmaşıktır. Kimin hangi amaçla nasıl kullanacağına ilişkin daha kapsamlı yönergeler eklenebilir. U5: Sitenin amacının ifade edildiği cümle daha koyu tonda ya da renkli yapılabilir. Girişte belirtilen ve "hayatımızın neredeyse tamamında.." diye başlayan cümle neden büyük puntolu? Vurguyu nereye vereceğimize dikkat edelim.
2-Hedef alınan kullanıcı düzeyi için anlaşılabilir ve uygundur.	5	5	5	5	3	U5: Kullanıcıların önbilgilerine dair bilgi yoktur. Konuyu hiç bilmeyen kişilere yönelik mi hazırlandı?
3-Eğitimsel amaçları kazandırmaya yardım etmektedir.	5	4	5	5	5	
4-Her sayfa az ve öz bilgi içermektedir.	5	3	5	5	5	
5-Kullanılan dil ve yönergeler açık ve sadedir.	5	4	5	5	5	
6-Site içerisinde gezinme kolaylığı sağlanmıştır.	5	4	5	5	3	U5: İçerik olmayan bağlantıları pasif yapalım.
7-Site özellikleri hedef alınan kullanıcı düzeyine uygundur.	5	4	5	5	5	
8-Bağlantılar açık bir şekilde tanımlanmıştır.	5	5	4	3	3	U3: Bağlantılar için daha net tanımlamalar ve yönlendirmeler yapılabilir. Kısaltmalardan kaçınılabilir. U4: Bağlantılar daha görünür hale getirilerek kullanıcıların dikkatini çekebilecek şekilde olmalıdır. (Bold yerine farklı renk kullanılabilir.) U5: SDÖ bohça altında diji sdö ile dijital araçlar farkı net değil.
9-Site üzerinde aranılan bilgiye kolayca ulaşılabilir.	5	5	4	5	3	U5: Aşağıya doğru scroll etmek gerekiyor.
10-Geliştirilen çevrim içi ortam "Deneyimsel Öğrenme Modeli" metodolojisine uygun olarak tasarlanmıştır.	5	4	5	5	5	

Tablo 12’de alan uzmanlarınca yapılan değerlendirme sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde 1., 2., 6., 8. ve 9. maddelere yönelik “Geliştirilmeli” olarak belirtilmiş olup 3 puan verildiği gözlenmektedir. “1-Sitenin amacı açık ve nettir.” maddesine yönelik uzman görüşleri incelendiğinde eğitim içeriklerine yönergeler eklenmesi gerekliliği, ayrıca tasarımsal açıdan vurgu, tonlama ve renklendirmelerin gözden geçirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. İfade edilen durumlar için web tabanlı öğrenme ortamındaki tüm eğitim akışları için ayrıca yönergeler oluşturularak Şekil 13’te gösterildiği gibi indirilebilir içerik haline getirilmiştir.

### Şekil 14

#### Eğitim İçerikleri İndirilebilir Yönerge İçerik Tasarımları



Site girişinde yer alan Dijital-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamının amacını ifade eden metin içeriklerindeki vurgu alanları Şekil 14’de görüldüğü şekilde tasarlanarak daha sade ve anlaşılır yapıda yeniden düzenlenmiştir.

### Şekil 15

#### Site Amacı Giriş Alanı Düzenlenmiş Görseli

## Teknoloji Destekli

## Sosyal Duygusal Öğrenme

Yaşanan küresel düzeydeki sorunlar eğitim öğretim süreçlerinin teknoloji destekli olarak tasarlanmasını gerekli kılmıştır. Bu süreçte teknolojiyi etkin kullanmanın yanı sıra öz-farkındalık, öz-yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme öğrencilerin psikolojik sağlamlığı için ihtiyaç duydukları temel beceriler haline gelmiştir. Bununla beraber öğrencilerde ilgili becerilerinin gelişimi için öğretmenlerin SDÖ becerileri alanında farkındalık kazanması ve eğitim-öğretim süreçlerinde uygulamaya dönük faaliyetler gerçekleştirilmesi önem arz etmektedir.

Çocukların ve yetişkinlerin duygularını yönetmek, bireysel ve kolektif hedeflere ulaşmak, başkaları için duygudaşlık hissedebilmek ve gösterebilmek, destekleyici ilişkiler kurmak ve bu ilişkileri muhafaza etmek, başkalarını önemseyen sorumlu kararlar vermek, sağlıklı kimlikler geliştirmek için gerekli olan bilgi, tutum ve becerileri edinme ve etkili bir biçimde uygulama süreçleri olarak tanımlanmaktadır (CASEL, 2020).

Hayatımızın neredeyse tamamında yer alan teknolojik olanaklar eğitim süreçlerinde de her geçen gün etkisini arttırmaktadır. Dijital-SDÖ teknoloji destekli olarak okul ve sınıf öğrenme ortamlarında sosyal duygusal öğrenme becerilerinin gelişimini destekleyen bir araç olarak tasarlanmıştır.

**Dijital-SDÖ aracılığı ile öğretmenler öğrencilerin sosyal ve duygusal gelişimini desteklerken teknolojiyi etkin olarak kullanacaklardır.**

Uzman 5 (U5) “2-Hedef alınan kullanıcı düzeyi için anlaşılabilir ve uygundur.” maddesi için ilgili beceri hakkında kullanıcıların bilgi sahibi olma ve olmama durumuna dikkat çekmiştir. Şekil 15’te gösterildiği üzere ön bilgiye sahip olmayan kullanıcılar için her eğitim alanının giriş kısmında ilgili beceri hakkında detaylı bilgi alabilecekleri web alanı oluşturulmuş ve bağlantı verilmiştir. Ayrıca ilgili beceri hakkında bilgi sahibi olan kullanıcılar için kısa açıklama metni bırakılmıştır.

### Şekil 16

*Ön Bilgisi Olamayan Öğretmenler İçin Yönlendirme Tasarımı Örneği*



Uzman değerlendirmesi alanında en düşük puan verilen ve en çok uzman görüşü bulunan “8-Bağlantılar açık bir şekilde tanımlanmıştır.” maddesi incelendiğinde bağlantı metinlerinin belirgin olmadığı, farklı renk kullanma gerekliliği ve bazı bağlantı ifadelerinin benzer olduğuna dikkat çekilmiştir. Şekil 16’da gösterildiği şekliyle tüm metin bağlantıları farklı renkte, kalın ve imleç üzerine geldiğinde altı çizili hale getirilmiştir.

## Şekil 18

### Bağlantı Noktaları Düzenleme Tasarım Örneği



Web tabanlı öğrenme ortamı eğitim içerikleri açısından yoğun bir içeriğe sahiptir. Bu durumdan dolayı “9-Site üzerinde aranılan bilgiye kolayca ulaşılabilir.” maddesine U5 tarafından “Geliştirilmeli” yönünde 3 puan verildiği gözlemlenmektedir. Açıklama kısmında gerekçe olarak “Aşağıya doğru scroll etmek gerekiyor.” Durumu belirtilmiştir. Bu duruma yönelik Şekil 16’da gösterildiği üzere web ortamının dinamik yapısı sadece ilgili alan görünecek şekilde ve menü bölümü sabitlenerek iyileştirilmiştir.

### Öğretmenlerin Web Tabanlı Öğrenme Ortamının Kullanılabilirliğine İlişkin Görüşleri Nelerdir?

Sınıf öğretmeni 4, branş öğretmeni 4 ve ortaokul/lise düzeyinde derse giren Bilişim Teknolojileri öğretmeni 4 olmak üzere 12 öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilen “Kullanılabilirlik Testi”, görev tamamlama, anket bölümü ve bireysel görüşme olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Görev tamamlama durumu verileri katılımcıların web tabanlı öğrenme ortamını kullanımı esnasında ekran kaydı alınarak elde edilmiştir.



**Tablo 12***Öğretmenlerin Web Tabanlı Öğrenme Ortamına İlişkin Görev Tamamlama Durumları*

Görevler	Görev Tamamlanma Durumu		Ortalama Tamamlama Süresi
	Tamamlandı	Tamamlanmadı	
SDÖ Bohça menüsünden “Öz Yönetim” sayfasına gidiniz.	12	0	1.2 saniye
Öz Yönetim” sayfasında “İlkokul Düzeyi” bölümündeki “İncele” butonuna tıklayınız. Gelen sayfada üst menüdeki “Anasayfa” alanına tıklayınız.	12	0	1.4 saniye
SDÖ Bohça menüsünü kullanarak “Deneyimsel Öğrenme” sayfasına gidiniz.	12	0	1.1 saniye
“Eğitimler” menüsünden sırasıyla “Öz Yönetim” ardından “Ortaokul” alanını tıklayınız.	12	0	1.4 saniye
“Ortaokul” sayfasında “Eğitim Akışı Boyunca Gerekli Dijital İçerikler” alanından “Aile Etkinliği” içeriğini açınız. Açılan etkinlik sayfasını inceleyiniz.	12	0	Aile Etkinliği İçeriği Açma 1.5 saniye Aile Etkinliği İnceleme 4.20 dakika
Liseye yönelik Öz Yönetim eğitiminden “Üçüncü Adım: Soyut Kavramsaldan Aktif Uygulamaya” bölümünde yer alan videoyu oynatın.	12	0	1.6 saniye
İlkokula yönelik eğitim sayfasını açınız. Eğitim içeriğinde “Eğitim Akışı Boyunca Gerekli Dijital İçerikler” bölümünde “Medya Dengem Sunum Dosyası” sayfa 15’i açınız.	12	0	5.2 saniye
SDÖ Bohça menüsü altında “Dijital Dünya ve SDÖ” alt menü bağlantısını tıklayarak ilgili sayfasına gidiniz. Sıkça Sorulan Sorular bölümünde “Teknoloji Sosyal ve Duygusal Öğrenmeyi Nasıl Etkiler?” soru alanını tıklayınız.	12	0	1.8 saniye
“Diji-SDÖ Eğitimler” bölümünde giderek “Öz yönetim” Eğitime Katıl butonuna tıklayarak ilgili sayfaya gidiniz. Gelen sayfada en alt kısmında yer alan “Ortaokul Düzeyi” bölümünde “İncele” butonuna tıklayınız.	12	0	1.9 saniye
“Öz Yönetim/Ortaokul” sayfasındaki “İlgili Kavramlar - Anahtar Kelimeler:” alanında yer alan “Medya/Medya Dengesi” anahtar kelimesine tıklayınız.	12	0	1.2 saniye

Tablo 13’de öğretmenlerinin kullanılabilirlik testi görev tamamlama durumları incelendiğinde görevlerin tüm katılımcılar tarafından tamamlandığı gözlenmektedir. Görev tamamlama süreleri incelendiğinde ise web sayfasını ilk defa kullanıyor olmalarına karşın görev tamamlama sürelerinin kısa olduğu gözlemlenmiştir.

**Tablo 13**

*Öğretmenlerin Web Tabanlı Öğrenme Ortamının Kullanılabilirliğine İlişkin Durumları Nedir?*

Kullanılabilirlik Anket Soruları	Hiç Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1- Web ortamına erişim sağlamak benim için kolaydı.	-	-	-	1	11
2- Verilen görevleri kolaylıkla tamamladım.	-	-	-	-	12
3- Eğitim içeriğinde tercih edilen web araçlarını etkili buldum.	-	-	-	2	10
4- Web sayfasında yer alan tasarımsal objeler ilgi çekiciydi.	-	-	-	2	10
5- Eğitimin içerik yoğunluğu uygundu.	-	-	1	2	9
6- Eğitim içeriğinin öğretim tasarımı etkiliydi.	-	-	-	2	10
7- Eğitim içerikleri sınıf düzeylerine uygun olarak tasarlanmıştır.	-	-	-	1	11
8- Eğitim içerikleri konuyla ilgili farkındalığımı arttırdı.	-	-	-	3	9
9- Eğitim içeriği kişisel ve mesleki gelişimime katkı sağlar niteliktedir.	-	-	-	1	11
10- Eğitim içerikleri sınıflarda kolaylıkla uygulanabilir düzeydedir.	-	-	-	1	11

Tablo 14’te yer alan anket sonuçlarına göre öğretmenlerin “Katılıyorum” ve “Tamamen Katılıyorum” alanlarında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu durum öğretmenlerin prototip olarak geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının kullanımını kolay ve etkili bulduklarını göstermektedir. Anket sonuçları tasarımın kullanıcı dostu olduğunu ve içeriğinin öğretmenler üzerinde kullanılabilirlik açısından etkili olduğuna işaret etmektedir. Ayrıca, öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin öğrenme durumlarına ve

öğretmen ihtiyaçlarına uygun bir şekilde tasarlanmış olması da yüksek puanların sebeplerinden biri olarak görülmektedir.

Bu sonuçlar, prototip olarak geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin SDÖ becerileri geliştirmek üzere öğretmen eğitim içeriği açısından öğrenme ihtiyaçlarını ve beklentilerine uygun olarak tasarlandığını, öğretmenlerin eğitim ortamlarında öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmek üzere kullanılabilir bir dijital araç olduğunu düşündüklerini göstermektedir.

### **Öğretmenlerin Web Tabanlı Öğrenme Ortamının Kullanılabilirliğine İlişkin Bireysel Görüşleri Nelerdir?**

Sosyal Duygusal Öğrenme becerileri öğretmen eğitimlerini içeren “dijisdo.com.tr” web tabanlı öğrenme ortamını değerlendirmek üzere 12 öğretmen ile bireysel görüşme yapılmıştır. Öğrencilerin SDÖ becerilerini geliştirmek amacıyla öğretmen eğitim içerikleri sunan web tabanlı öğrenme ortamını incelediğinizde “Öğrenme ortamının içerik aktarımına (metodoloji, dijital içerikler vb.) yönelik düşünceleriniz nelerdir? sorusuna yönelik verilen cevaplar içerik analizi yöntemi ile kodlanmıştır. Bulgular incelendiğinde öğretmenler ile yapılan bireysel görüşme sonucunda elde edilen veriler öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamının içerik sunumu ve aktarımına yönelik görüşleri Tablo 15’te verilmiştir.

**Tablo 14**

#### *Öğrenme Ortamının İçerik Aktarımı*

	<b>f</b>	<b>%</b>
Açık ve Anlaşılır	7	23,33
Etkili/Etkin	4	13,33
Deneyimsel Aktarım/Metodoloji	3	10,0
Dikkat/İlgi Çekici	3	10,0
Düzenli	3	10,0
Başarılı	3	10,0
İşlevsel	3	10,0
Kullanım Kolaylığı Sunan	2	6,66
Farkındalık Yaratan	2	6,66
<b>Toplam</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Tablo 15'e göre öğretmenler, öğrenme ortamının açık ve anlaşılır bir yapıya sahip olduğunu, ayrıca etkili ve etkin bir aktarımın söz konusu olduğunu vurgulamışlardır. Öğretmenlerin belirttiği en önemli noktalardan biri, web ortamının içerik tasarımında metodoloji olarak Deneyimsel Öğrenme Modeli'nin kullanılması ve bu modelin teknoloji destekli öğretime başarılı bir şekilde entegre edilmesidir. Bu durum, öğretmenlerin web sayfasını yaratıcı ve ilgi çekici bulmalarının altını çizmektedir. Ö2 ile yapılan görüşmede *“Sosyal Duygusal Öğrenmeyi anlatmak için bu platformda tercih edilen metodoloji, Deneyimsel Öğrenme Modeli, bireylerde daha kalıcı ve etkili öğrenmeyi sağlamaktadır ve bu modelin teknoloji destekli öğretime entegrasyonunun zorluğu düşünüldüğünde ortaya çıkan platformun hem yaratıcı hem de ilgi çekici olduğunu söylemek isterim. Bir öğretmenin sınıfta uygulayacağı bir etkinlik için ihtiyaç duyacağı tüm basamakların düşünülerek bunun dijital platforma başarı ile aktarılmış olması oldukça dikkat çekicidir.”* ifadelerine yer vermiştir.

Öğretmenler, web ortamının canlı, dikkat çekici, eğitici ve zengin içerikli olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca eğitim akışlarının basit, anlaşılır ve her yaş grubundan öğrencinin kullanabileceği şekilde tasarlandığını ifade etmişlerdir. Öğretmenler, web sayfasının içeriklerinin açık ve anlaşılır bir şekilde sunulduğunu ve öğretmenlere ve öğrencilere fayda sağlayacak bir eğitim ortamı oluşturulduğunu belirtmişlerdir. Ö8'in *“Öğrenme ortamının aktarımı noktasında verilen içerikler açık ve anlaşılır bir şekilde sunulmuştur. Her ayrıntı düşünülerek etkin yöntem ve tekniklerden bahsedilmiştir. Öğretmen ve öğrenciler açısından son derece faydalı ve farkındalık oluşturacak bir eğitim ortamı oluşturulmuştur.”* ifadesi araştırma bulgularını destekler niteliktedir.

Öğretmenler, web tabanlı öğrenme ortamındaki içeriklerin işlevsel ve sistematik bir şekilde hazırlandığını ve öğretmen yönlendirmelerinin anlam karmaşasına sebep olmayacak şekilde yapıldığını belirtmişlerdir. Ayrıca, öğretmenler geliştirilen web ortamının öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme beceri gelişiminde etkili olacak bir yapıda

tasarlandığını bununla beraber okul ve sınıf ortamında teknoloji aracılığıyla etkili bir şekilde kullanılabileceğini ifade etmişlerdir.

Sonuç olarak, öğretmenlerin prototip olarak geliştirilen “Diji-SDÖ” web tabanlı öğrenme ortamının içerik aktarımına yönelik olumlu görüşlere sahip oldukları tespit edilmiştir. Diji-SDÖ, öğretmenlere ve öğrencilere etkili bir şekilde sosyal duygusal öğrenme becerileri kazandırmak için araştırmaya katılan öğretmenler tarafından önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir.

“Öğrenme ortamının görsel tasarımı hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?” sorusuna yönelik içerik analizi bulguları incelendiğinde, öğretmenler web tabanlı öğrenme ortamının görsel tasarımı hakkında profesyonel görüldüğü, anlaşılır, sade olmasıyla kullanıcılar için rahatlık sağladığını belirtmişlerdir. Ayrıca, web ortamında kullanılan görsel nesnelerin konu ile ilişkili olduğunu ve her yaşa hitap edecek şekilde özenle seçildiğini ifade etmişlerdir.

**Tablo 15**

*Öğrenme Ortamının Görsel Tasarımı*

	f	%
Göz Yormayan/Sade	5	15,60
Dikkat Çekici	5	15,60
Görsellerin Yerinde Kullanımı	4	12,50
Tutarlı / Düzenli	4	12,50
İçerik ile Uyumlu	3	9,37
Hedef Gruba Uygun	3	9,37
Estetik	3	9,37
Profesyonel	3	9,37
Düzenli	2	6,25
<b>Toplam</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Tablo 16 incelendiğinde öğretmenler, web tabanlı öğrenme ortamının tasarımının göz yormayan, ilgi/dikkat çekici, içerik ile uyumlu, estetik ve profesyonel nitelikte olduğu görüşlerine sahiptirler. Öğretmenler, tasarımda kullanılan renklerin pastel tonlarda ve göz

yormayan olduğunu bununla birlikte tasarımın birbiriyle ve diğer web nesneleriyle tutarlı olduğu ve tasarımın estetik görünümüne sahip olduğunu vurgulamışlardır.

Öğretmenler, web sayfasının öğrenciler için hazırlanan içeriklerin tasarım açısından yaş gruplarına uygun olduğunu ve göz yormayan sade bir tasarımla oluşturulduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca, öğretmenler için hazırlanan içeriklerin de kolay anlaşılabilir nitelikte olduğunu ifade etmişlerdir. Soru 2'ye yönelik öğretmen görüşleri örnek olması açısından alıntı yapılarak aşağıda aktarılmıştır.

*Ö3: “Öğrenciler için hazırlanan içerikler tasarım açısından yaş gruplarına uygun, göz yormayan sade bir tasarımla oluşturulmuştur. Öğretmenler için ise kolay bir şekilde anlaşılabilir niteliktedir.”*

*Ö4: “Sayfa düzeni, aradığını bulma, renklendirme, yazı tipleri ve büyüklükleri yerli yerinde, kullanılan görseller oldukça ilgi çekici ve içerik yerleştirmesi de muhteşem.”*

Sonuç olarak, öğretmenler web tabanlı öğrenme ortamının görsel tasarımına yönelik olumlu ifadeler kullanmışlardır.

“Öğrenme ortamında beğendiğiniz/beğenmediğiniz özellikler nelerdir?” Sorusuna Yönelik öğretmen görüşleri incelenmiştir. Öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamına yönelik olumlu ve olumsuz görüşleri alınmıştır. Öğretmenler, web öğrenme ortamının anlaşılır, sade ve içeriklerin yoğun olmadığı bir yapıya sahip olduğunu vurgulamışlardır. Ayrıca, web sayfasının tasarımında kullanılan metodolojiyi, erişim kolaylığını, farklı sayfalar arası geçişi ve sayfalarda neler olduğunu keşfetmenin kolaylığını beğendiklerini belirtmişlerdir.

Tablo 17'de öğrenme ortamının öğretmenler açısından beğenilen/beğenilmeyen özelliklerine yer verilmiştir.

**Tablo 16***Öğrenme Ortamının Öğretmenler Açısından Beğenilen/Beğenilmeyen Özellikleri*

		f	%
Beğenilen	Mesleki Açıdan Faydalı	4	11,42
	Kullanım Kolaylığı	4	11,42
	Öğrenci Açısından Etkili	4	11,42
	Materyal Çeşitliliği	4	11,42
	Metodoloji	4	11,42
	Uygulanabilir	4	11,42
	İhtiyaca Cevap Vermesi	3	8,57
	Akıcı	3	8,57
	Yönergelerin Yer Alması	2	8,57
	Anlaşılır	2	8,57
Beğenilmeyen	Örnek Çeşitliliğinin Azlığı	1	2,85
<b>Toplam</b>		<b>35</b>	<b>100</b>

Tablo 17’de görüldüğü üzere öğretmenler, web sayfasının kullanımının mesleki gelişim açısından faydalı, kolay ve anlaşılır, içeriklerin seviyelere uygun ve eğitim akışının rahatlıkla uygulanabilir olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca, öğretmenler web sayfasının etkinlik tasarımlarının adım adım öğretmenlere ne yapmaları gerektiğini kurgulayan akıcı bir yapıya sahip olduğunu belirtmişlerdir. Eğitim içeriklerinin öğrenciler açısından etkili bir öğrenme sağlayacağını düşünmektedirler.

Öğretmenler, Dijital-SDÖ web ortamının sınıfta uygulanabilecek basit etkinliklere yer verildiğini ayrıca öğrencilerde farkındalık oluşması için bilinçli ekran kullanımını sağlamak amacıyla faydalı içeriklere yer verildiğini belirtmişlerdir. Bununla beraber, web ortamındaki eğitim akışını, menülerin yerleştirilmesini ve yüklenen yönerge dokümanlarını beğendiklerini ifade etmişlerdir. Bunlara ek olarak örnek çeşitliliğinin azlığı Ö6 tarafından vurgulanmıştır.

*Ö6: “Sınıf ortamında uygulanabilecek basit etkinliklere yer verilmiş. Öğrencilerde ve tabii ki bizlerde farkındalık oluşması için, bilinçli ekran kullanımı oluşturmak amacı ile oldukça faydalı içeriklere yer verilmiş. Örnek çeşitliliği artırılırsa daha verimli olacaktır.”*

Sonuç olarak, Öğretmenler web sayfasının, öğretmenlere ve öğrencilere etkili bir öğrenme ortamı sağlamak için tasarlandığı kanısındadırlar. Ancak, öğretmenlerin önerileri doğrultusunda içeriklerin çeşitlendirilmesi ve örneklerin artırılması gerektiği de ifade edilmiştir.

“Öğrenme ortamının geliştirilmesine yönelik önerileriniz nelerdir?” Sorusuna Yönelik öğretmen görüşleri incelendiğinde, 5 öğretmenin gelişime açık yönde görüş belirtmediği, 7 öğretmenin ise gelişime açık alanları belirttiği gözlemlenmektedir.

Öğretmenlerin web tabanlı öğrenme ortamının geliştirilmesine yönelik önerileri incelendiğinde örnek web araçlarının çeşitlendirilmesi göze çarpmaktadır. Ö3 bunu durumu “...Örnek web araçları çeşitlendirilebilir.” şeklinde dile getirmiştir. Ayrıca, Ö5 “*Alanda deneyim ve tecrübe sahibi uzmanlarından daha fazla görüş alınabilir.*” ifadeleriyle SDÖ alanında uzman daha fazla kişiden görüş alınması web sayfasının gelişiminde geniş bir perspektif sağlayacağına vurgu yapılmıştır. Ülkemizde yapılan çalışmaların görünür kılınması için ayrı bir bölüm açılması Ö6 tarafından “*Web sayfası içerisinde ulusal düzeyde yapılan çalışmalara ayrı bir alan açılabilir.*” önerilmiştir. Çağın ihtiyaçlarına göre içeriklerin güncellenmesi de önemli bir öneri olarak öne çıkmaktadır. Öğretmenler, web tabanlı öğrenme ortamında güncel içeriklerin kullanılmasıyla öğrencilerin daha ilgili olabileceğini düşünmektedirler. Öğrenme içeriğinin uygulanmış halini gösteren videoların eklenmesini önermektedirler. Bu sayede, öğretmenlerin konuları daha iyi anlayabileceği ve kendi öğrenme ortamlarına aktarabilecekleri ifade edilmiştir. Ö12'nin “*Video ve animasyon içeriklerinin yoğunluğu arttırılmalı.*” ifadeleri bu söylemi destekler niteliktedir.

Öneriler arasında öne çıkan bir diğer nokta ise öğrenme güçlüğü yaşayan çocuklar için ders planında revize yapılması ve bu gruplar için ayrı bir alan veya plan oluşturulması önerisidir. Bu şekilde, öğrencilerin özel ihtiyaçlarına daha iyi yanıt verilebilecekleri en önemlisi kapsayıcı olacağına vurgu yapılmıştır. Ö11 bu durumu “...*Öğrenme güçlüğü yaşayan öğrenciler için ayrıca etkinlik içeriği oluşturulabilir.*” şeklinde ifade etmiştir.



Son olarak, öğretmenlerin önerileri doğrultusunda video içeriklerine daha fazla yer verilmesi ve özellikle ilkökul bölümünde öğrencilerin dikkatini çekecek, öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirecek dijital içeriklerin (animasyon, oyunlaştırma vb.) kullanımı ile web tabanlı öğrenme ortamının zenginleştirilmesi önerilmektedir. Bu öneriler doğrultusunda Dijital-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamının içeriği ve tasarımı geliştirilerek öğretmenlere daha etkili ve verimli SDÖ öğrenme ortamı sağlanabileceği gelen geri bildirimlerden elde edilen bulgulardandır.

### **Diji-SDÖ Web Tabanlı Öğrenme Alanı Tanıtımı**

Diji-SDÖ, adında anlaşılacağı üzere “Dijitalleşme ve Sosyal Duygusal Öğrenme” kavramlarının birleşiminden oluşturulmuş bir kısaltma ifadedir. Öğrencilerin gelişimini merkeze alan bir web ortamı olduğu için bu durumu yansıtacak şekilde canlı ve pastel renkler çerçevesinde tasarım oluşturulmuştur. Araştırmacı tarafından oluşturulan web ortamında daha çok mavi, yeşil, fuşya ve turuncu renkler kullanılmıştır. Web programlama sürecinde “Mobirise” web geliştirme uygulaması, web tasarım kısmında ise “Adobe Photoshop” ve “Adobe Illustrator” programları etkin olarak kullanılmıştır. SDÖ eğitim içeriklerinin dijital olarak (video, fotoğraf, sunum vb.) oluşturulmasında yapay zekâ destekli “CANVA” uygulamasından yararlanılmıştır. Nihai tasarım “**dijisdo.com.tr**” alan adıyla erişime açılmıştır.

Web ortamı kullanıcıların istenilen alana kolay erişimi için sayfanın en üst kısmında, sayfa akışına göre değişmeyen, sabit bir menü yapısıyla oluşturulmuştur. Menü “Anasayfa”, “Eğitimler”, “SDÖ Bohça”, “Destek” ve “İletişim” bölümlerinden oluşmaktadır (Şekil 18).

### **Şekil 20**

*Diji-SDÖ Ana Menü Yapısı*



Anasayfa'da SDÖ becerilerinin neler olduğu, neden önemli olduğu ve bu becerilerin dijital dünya ile bir arada neden ele alınması gerektiği sorularını cevaplamak üzere bilgilendirme içeriği sunulmuştur. Ayrıca Şekil 19'da yer aldığı üzere Diji-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamının hedef grubu hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

## Şekil 22

### Diji-SDÖ Hedef Grup Bilgilendirme Alanı



### Öğretmenler için Teknoloji Destekli SDÖ

Diji-SDÖ öğrenme alanı öncelikli olarak bilgi iletişim teknolojileri ve dijital araçlarının öğrenme ve öğretme sürecinde etkin kullanılması sağlamak isteyen tüm eğitim profesyonelleri için geliştirilmiştir. MEB bünyesinde okullarda görev yapan Bilişim Teknolojileri Rehber Öğretmenleri, ilkökul-Ortaokul ve Lise düzeyinde branş öğretmenlerinin etkin bir şekilde kullanımına açık olan Diji-SDÖ öğrenme alanı, bir topluluk oluşturma vizyonu taşımaktadır.

Diji-SDÖ; hayatımızın vazgeçilmez parçası olan dijital dünyanın eğitim öğretimi ortamlarına dahil edilirken öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini desteklemeyi amaçlar.

Öğrencilerin dijital dünya ile kurdukları bağı, onların öz farkındalık, öz yönetim, sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme alanlarındaki gelişimleri ile güçlendirir.

[Neden Diji-SDÖ?](#)

Şekil 20'de görüldüğü üzere kullanıcıların SDÖ alanında ulusal ve global düzeyde destek unsurları sunan ağlardan haberdar olmaları, SDÖ ve Dijitalleşme içerikleri ile ilgili olarak derinleşmelerine olanak tanıyan içerik bölümleri oluşturulmuştur.

## Şekil 24

### SDÖ Uluslararası Ağlar

### SDÖ Ağlar

			
<p><b>CASEL</b> Collaborative for Academic Social Emotional Learning</p> <p>Sosyal-duygusal öğrenme kavramının eğitim alanında ilk kez yer bulması 1994 yılında CASEL'in kuruluşu ile olmuştur. Her geçen gün çalışmalarına yenisini ekleyen oluşum, eğitimciler, araştırmacılar, eğitim politikacılar ve diğer paydaşlarla birlikte çalışmaktadır.</p>	<p><b>Committee for Children</b> Second Step</p> <p>1979 yılında geliştirilen ve şu anda 70 ülkede uygulanan bir programdır. Anasınıfından 8. sınıfa kadar olan üç farklı programı mevcuttur. İkinci Adım Programı, çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerine verdiği</p>	<p><b>Common Sense</b> Project Zero</p> <p>Harvard Graduate School of Education ve Common Sense tarafından geliştirilen ve uygulanan "Project Zero" SDÖ ve dijital yetkinlikleri bir arada ele alan önemli bir çalışmadır. Bu çalışmada Öğretmenler, ebeveynler ve SDÖ</p>	<p><b>EASEL LAB</b> The Ecological Approaches to Social Emotional Learning</p> <p>Harvard Eğitim Enstitüsü'nden Dr. Stephanie Jones liderliğindeki oluşturulan EASEL, yüksek kaliteli sosyal-duygusal müdahalelerin çocukların, gençlerin, öğretmenlerin, ebeveynlerin ve toplulukların gelişimi ve başarısını desteklediğini göstermektedir.</p>

Anasayfa'da yer alan diğer bir alan Dijî-SDÖ sosyal medya hesaplarıdır. Şekil 21'de görüldüğü gibi öğretmenlerin SDÖ alanında güncel gelişmelerden haberdar olması ve yayınlanan yeni içerikler hakkında bilgi sahibi olmaları için Youtube ve Instagram hesaplarında paylaşım alanı oluşturulmuştur.

## Şekil 26

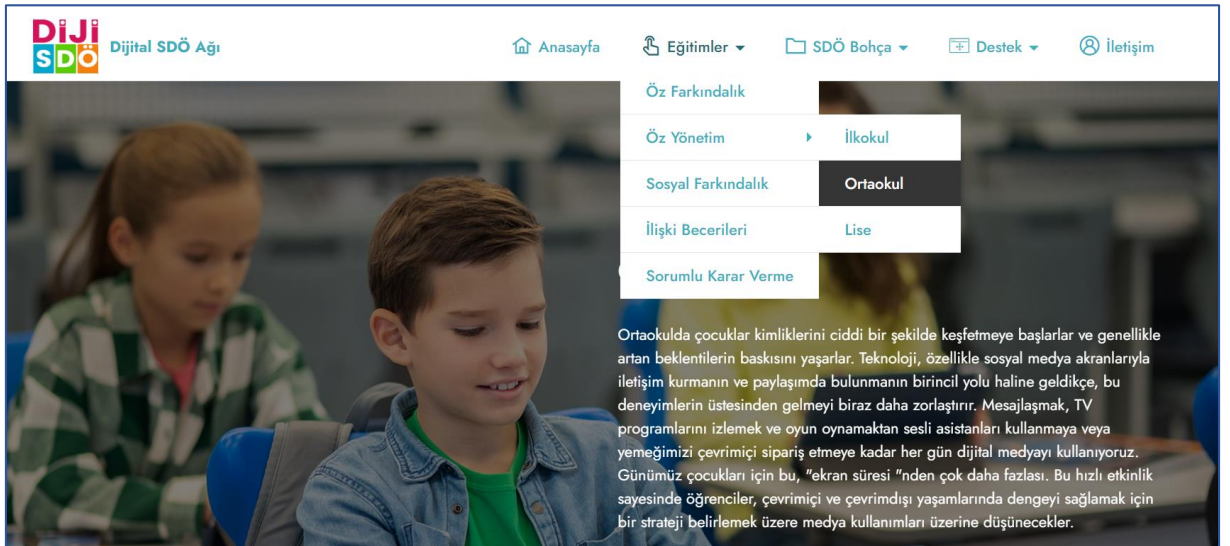
### Dijî-SDÖ Sosyal Medya Paylaşım Alanı



Anasayfa'nın alt kısmında kullanıcıların doğrudan erişimi için eğitim alanları bağlantısı yerleştirilmiştir. Ayrıca ana menüde yer alan "Eğitimler" butonu altında CASEL tarafından belirlenen "Öz Farkındalık, Öz Yönetim, İlişki Becerileri, Sosyal Farkındalık ve Sorumlu Karar Verme" SDÖ becerileri yer almaktadır. Bu çalışma kapsamında "Öz Yönetim" becerisi prototip olarak ilkökul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitim içerikleri tamamlanarak yayımlanmıştır. Şekil 22 "Eğitimler" menüsü alt bileşenlerini göstermektedir.

## Şekil 28

### Eğitimler Menü İçeriği



Eğitim içerikleri tüm öğrenci kademelerinde standart bir yapıda sunulmuştur. İlk olarak ilgili beceri hakkında kullanıcı bilgilendirilmesi yapılmıştır. Örneğin web ortamından yararlanmak isteyen bir öğretmen “Öz Yönetim” becerisi hakkında bilgi sahibi değilse Şekil 23’te görüldüğü üzere bilgilendirme sayfasına yönlendirilmektedir.

### Şekil 30

#### SDÖ Ön Bilgilendirme Alanı



Şekil 24’de Öğretmenlerin eğitime başlamadan önce eğitimin amacı ve kapsamını içeren bilgilendirme alanı yer almaktadır. Eğitimin uygulanacağı sınıf düzeyi, içeriğin uygulanabileceği grup büyüklüğü, etkinlik süresi ve eğitim boyunca gerekli materyaller hakkında detaylı bilgi sunulmaktadır.

### Şekil 32

#### Etkinlik Öncesi Bilgilendirme / Amaç Bölümü

<p><b>Sınıf Seviyesi</b></p> <p>Bu etkinlik ortaokul <b>5-6-7 ve 8. sınıf düzeyi</b> öğrenciler için uygundur. Öğrenme güçlüğü yaşayan öğrenciler varsa içerik akışını onları kapsayacak şekilde revize edebilirsiniz.</p>	<p><b>Grup Büyüklüğü</b></p> <p>Eğitim akışı farklı içerik türleri ile çeşitlendirilmiştir. Grup çalışmalarını içerdiğinden <b>15 ve üzeri</b> sayıda öğrencisi olan sınıflar için uygulanması daha uygundur.</p>	<p><b>Etkinliğin Amacı/Kapsamı</b></p> <p>Çocukların farklı medya seçimlerinin sağlıklı olup olmadığını öğrenmelerini desteklemek. Onların gerçek dünyada sorumlu seçimler yapmalarına yardımcı olmak. Kişiselleştirilmiş bir medya planı oluşturmalarına olanak tanımak. Öğrencilerinize medya alışkanlıkları üzerinde düşünme alanı açmak. Kendi yaşamlarında medya dengesini sağlamak için stratejiler geliştirme fırsatı sunmak. Günlük hayatta medya kullanım ve tüketim alışkanlıklarımızı irdelemek. Çocukların öz yönetim becerilerini fark etmelerini sağlamak ve geliştirmek.</p>
<p><b>Etkinlik Süresi</b></p> <p>Eğitim akışının ilk döngüsü 2 ders saati (<b>80 dk</b>) sürmektedir. Öğrenme görevleri, geri bildirim ve aile etkinlikleri bir sonraki hafta için <b>en az 1 ders saati</b> gerekir.</p>	<p><b>Gerekli Materyaller</b></p> <p>Renkli uzun yere yapışabilen koltuğu bantı veya sınıfı ikiye bölecek şekilde uzanan renkli ip, 3 adet renkli A4 boyutunda kâğıt, duvar yapıştırıcısı, masik.</p>	

Eğitim içerikleri “Deneyimsel Öğrenme Modeli” çerçevesinde oluşturulmuştur. Şekil 25’te kullanıcıların hem “Deneyimsel Öğrenme” hem de Diji-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamında bu modelin nasıl ele alınacağı hakkında bilgi sahibi olmaları için bilgilendirme alanı oluşturulmuştur. Ayrıca eğitime hazırlık sürecinde uygulayıcının nelere ihtiyacını olduğu belirtilmiştir.

### Şekil 34

#### Diji-SDÖ Deneyimsel Öğrenme Eğitim Tasarımı



Şekil 26’da uygulayıcıların eğitim içerisinde değinilecek kavramlar hakkında tanımlamaların yer aldığı “İlgili Kavramlar ve Anahtar Kelimeler” bölümü oluşturulmuştur. Bu bölüm tüm kademelerde konu içeriğine göre farklılaşmaktadır.

### Şekil 36

#### İlgili Kavramlar ve Anahtar Kelimeler Örneği

##### İlgili Kavramlar - Anahtar Kelimeler:

- **Dijital Medya**  
İnsanların internet veya bilgisayar ağları üzerinden bilgi paylaşmasına, iletişim kurmasına ve işbirliği yapmasına olanak tanıyan içerik (metin, ses, görüntü, video) veya cihazlar.
- **Dijital Alışkanlıklar**  
Dijital medya ve cihazlarla sık sık veya düzenli olarak yaptığımız davranışlar.
- **Kırmızı Alarm Hissi**  
Dijital medyada sizi rahatsız, endişeli, üzgün veya kaygılı hissettiren bir şey olduğunda yaşadığımız duyu durumu.
- **Medya / Medya Dengesi:**  
Bilgi edinme ve paylaşma yollarının tümü (TV, kitaplar, internet, gazeteler, telefonlar, vb.). Medya Dengesi: Medyayı sağlıklı ve diğer yaşam aktiviteleriyle (aile, arkadaşlar, okul, hobiler, vb.) dengeli bir şekilde kullanmak.
- **Kendi Gerçekliğimizde Kalmak**  
Günlük hayatta cihazlar, uygulamalar veya internet içermeyen faaliyetlerde bulunmak.

Eđitim süresince uygulayıcılar için gerekli olacak tüm içerikler indirilebilir halde erişime sunulmuştur. Şekil 27'de yer alan yapı tüm kademelerde standart şekilde oluşturulmuştur. Her eğitim için tüm eğitim akışını içeren kılavuz, eğitim sunumu, aktif uygulama ve aile etkinliği dosyaları yönerge halinde dokümantasyona dönüştürülmüştür. Ayrıca eğitim akışı içinde yer alan video, animasyon ve ya konu içeriğine göre geliştirilmiş materyaller dijital olarak indirilebilir formda bu alanda yer almaktadır.

### Şekil 38

#### Eđitim İçerikleri İndirme Alanı



### Şekil 40

#### Eđitim Akışı İndirilebilir İçerik Dosyası

## DİJİTAL DÜNYADA DENGEYİ BULMAK

**İlgili SDÖ Becerisi:** Öz Yönetim

**Sınıf Düzeyi:** Ortaokul 5 – 8

**Grup Büyüklüğü:** 15 +

**Süre:** 80 dk

**Materyaller:** Renkli uzun yere yapışabilen koli bandı veya sınıfı ikiye bölecek şekilde uzanan renkli ip, 3 adet renkli A4 boyutunda kâğıt, duvar yapıştırıcısı mastik


**Amaç / Kapsam:** Çocukların farklı medya seçimlerinin sağlıklı olup olmadığını öğrenmelerini desteklemek. Onların gerçek dünyada sorumlu seçimler yapmalarına yardımcı olmak. Kişiselleştirilmiş bir medya planı oluşturmalarına olanak tanımak. Öğrencilerinize medya alışkanlıkları üzerinde düşünme alanı açmak. Kendi yaşamlarında medya dengesini sağlamak için stratejiler geliştirme fırsatı sunmak. Günlük hayatta medya kullanım ve tüketim alışkanlıklarımızı irdelemek. Çocukların öz yönetim becerilerini fark etmelerini sağlamak ve geliştirmek

**İlgili Kavramlar / Anahtar Kelimeler:**

**Dijital Medya:** İnsanların internet veya bilgisayar ağları üzerinden bilgi paylaşmasına,

## Şekil 44

### Aktif Uygulama İndirilebilir İçerik Dosyası



## DİJİTAL DÜNYADA DENGEDE KALMAK UYGULAMA ETKİNLİĞİ

Ad – Soyad: .....
Tarih: .....

**Adım 1:**

- Hem çevrim içi hem de çevrim dışı yaptığımız farklı etkinlikleri düşünün. Aklınıza gelebildiği kadarını kutu içine yazınız.

Çevrim içi hangi aktiviteleri yapıyorsunuz?	Çevrim dışı ne tür faaliyetler yapıyorsunuz?

- Çevrimiçi ve çevrimdışı faaliyetler listenize tekrar bakın. Her birinde en çok yaptığımız iki veya üç faaliyeti daire içine alın.

## Şekil 42

### Aktif Uygulama Aile Etkinliği İndirilebilir İçerik Dosyası



## DİJİTAL DÜNYADA DENGEDE KALMAK AİLE AKTİVİTESİ

 **Etkinlik Yönergesi:**

Medyayı yeterince uyumamızı sağlayacak şekilde kullanmamız önemlidir. Ailenizin medya kullanımının herkesin ihtiyaç duyduğu uykuyu almasını sağladığından emin olmak için “Yatma Zamanı Kontrol Listesi”ni kullanın. Yardım etmesi için bir veya daha fazla aile üyesini bir araya getirin. Etkinliği birlikte yapmadan önce mutlaka aşağıdaki diyalog oturumu bilgilendirme metnini okuyun!

 **Diyalog Oturumu Bilgilendirme Metni**

Yatma vakti geldiğinde bazen bir oyun daha oynamak, bir mesaj daha göndermek veya bir e-posta daha yazmak isteriz, ancak medyayı uyku gibi bizi sağlıklı tutan faaliyetlerle doğru dengede kullanmamız gerekir. Araştırmalar, yeterince uyumamanın sadece fiziksel sağlığımızı değil, duygularımızı ve ne kadar iyi çalıştığımızı da etkilediğini gösteriyor. Kontrol listesini kullanmak, cihazlarımızın ve diğer dijital araçların uykumuzu çalmadığından emin olmak için adımlar atıp atmadığımızı görmemize yardımcı olabilir!

 Kontrol listesini birlikte gözden geçirelim ve ailemiz için doğru olan ifadelerin yanına bir onay işareti koyalım. Daha sonra yatma saatinde cihazları nasıl kullanacağımızı ayarlamak isteyip istemediğimize karar verebiliriz.

## Şekil 46

### Eğitim Sunumu İndirilebilir İçerik Dosyası



Eğitim içeriğinin aşamaları “Deneyimsel Öğrenme” döngüsünün 4 adımına göre şekillendirilmiştir. “Birinci adım: Somut Deneyimden Yansıtıcı Gözleme, İkinci Adım: Yansıtıcı Gözlemden Soyut Kavramsala, Üçüncü Adım: Soyut Kavramsaldan Aktif Uygulamaya, Dördüncü Adım: Aktif Uygulamadan Yeni Deneyimlere” bölümlerinden oluşan içeriğin döngünün hangi adımında olduğumuzu daha belirgin hale getirmek için Şekil 32’de görüldüğü gibi bir yapı tasarlanmıştır.

## Şekil 48

### Deneyimsel Öğrenme Döngüsü Bölüm İzleme Tasarımı



## DÖRDÜNCÜ ADIM

### Aktif Uygulamadan Yeni Deneyimlere

Döngünün bu adımında deneyim, bilgi ve ilişkilendirme süreçlerinden sonra çocukların kendi yaşam deneyimlerini planlamaları, uygulama yapmaları ve yeni deneyimler elde etmeleri sağlanmaktadır.



Eğitim içeriklerinde öğrenme sürecini yansıtacak şekilde aşağı yönlü bir akış oluşturulmuştur. Uygulayıcı için gerekli materyaller akış boyunca gerekli olan yerlerde web ortamına yerleştirilmiştir. Şekil 33'te görüldüğü gibi aşağı doğru ilerledikçe ilgili adımların görseli ve içerik metni gelmektedir.

## Şekil 50

### Diji-SDÖ Web İçerik Akışı Örneği

**Giriş**

Öğrencilerinizle günlük hayatta ne tür seçimler yaptıklarına dair konuşma başlatın. Örneğin yemek tercihleri, renk seçimleri, kıyafet tercihleri vb.

Günlük hayattaki seçimlerimizde olduğu gibi dijital araçları kullanırken veya içerik oluştururken de seçimler yapıp yapmadıklarınızı sorun. Örneğin video içerikleri izlemek, dijital oyun oynamak, müzik dinlemek, sosyal medya kullanmak vb. kısaca cevaplar alın.





Medya Dengem Videosu

Konuşmanızda "Hepimiz her gün izlediğimiz ve kullandığımız medya hakkında seçimler yapıyoruz. Bu seçimler izlediklerimizi, dinlediklerimizi, okuduklarımızı ve hatta çevrim içi oluşturduklarımızı içeriyor. Ancak tüm medya seçimleri aynı değildir. Aslında, farklı seçimler bize çok farklı hissettirebilir." gibi ifadelerden bahsedin. Bununla ilgili kısa videonuz olduğunu belirtin. "Medya Dengem" videosunu izletin.

Döngü içerisinde öğrencilerden yansıtma alınacak durumlarda öğrencilere yönlendirilebilecek sorular öğretmene rehberlik etmesi için ayrıca Şekil 34'te görüldüğü gibi "Yansıtma" bölümleri oluşturulmuştur.

## Şekil 52

### Yansıtma Alanı Uygulayıcılar İçin Soru Örneği

**Yansıtma**




Yansıtma sorularına geçmeden önce çocukların yaşadıkları deneyimden çıkmaları için küçük bir hareketlendirici aktivite yapabilirsiniz. Ardından aşağıdaki soruları yönelterek deneyimden gözlemlerini yansıtmasını sağlayınız.

- Çocuklar neler yaşadık? Deneyimlerini aktarmak ister misiniz?
- Medya ve dijital araçları kullanmanın farklı şekilde kullanıyor olmak size kendinizi nasıl hissettirdi?
- Medya kullanımı noktasında belirleyici unsurlar nelerdi sizce? (Burada çocuklardan gelen cevapları herkesin görebileceği bir alanda yazabilirsiniz. Örnek: Eğlence, zaman, paylaşım, sosyal medya vb.)
- Görüşlerimiz farklılaşınca arkadaşlarınızla aynı fikirde olmanızı veya fikrinizin değişmesine neler sebep oldu? Sizi ne ikna etti.
- Medya kullanım süreçlerinde ailenizin, arkadaşlarınızın ve kendi isteklerinizin ne kadar etkili olduğunu düşündünüz?
- Medya kullanım alanlarınızı gözden geçirdiğinizde daha çok hangi alanlarda dijital araçları kullandığınızı düşünüyorsunuz? Neden?
- Medya ve dijital araçları kullanım süreleriniz sizce dengeli mi?
- Aileniz ve arkadaşlarınız ile günlük hayatta yapacağınız aktivitelerden uzaklaştırdığı durumlar oluşmasında medya ve dijital araçlar ne kadar etkili?
- Medya kullanım durumlarınızı dengelemek sizce zor mu? Nasıl?
- Medya ve dijital araçlar sebebiyle planlı aktivitelerinizi kaçırdığınız veya geç kaldığınız durumlarda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?

Eđitim akışının “Akif Uygulama” olan son bölümünde öğrencilerin bireysel olarak yapacakları uygulama içerikleri yer almaktadır. Şekil 35’te yer alan bölüm öğrencilerin konu bağlamına göre yapacakları uygulama içeriğini göstermektedir.

### Şekil 54

#### Aktif Uygulama Öğrenci Etkinliği Dosyası



**DİJİTAL DÜNYADA DengeDE KALMAK UYGULAMA ETKİNLİĞİ**

Ad – Soyad: .....  
 Tarih: .....

**Adım 1:**

- Hem çevrim içi hem de çevrim dışı yaptığınız farklı etkinlikleri düşünün. Aklınıza gelebildiği kadarını kutu içine yazınız.

Çevrim içi hangi aktiviteleri yapıyorsunuz?	Çevrim dışı ne tür faaliyetler yapıyorsunuz?

- Çevrimiçi ve çevrimdışı faaliyetler listenize tekrar bakın. Her birinde en çok yaptığınız iki veya üç faaliyeti daire içine alın.

“Deneyimsel Öğrenme Döngüsü” dört adım dışında devam etmesi gereken bir durumu vurgular. Dolayısıyla öğrenme sürecinin devam etmesi için öğrencinin okul dışında etkileşim halinde olduğu, aile ile yapılacak etkinlikler tasarlanarak öğrencilerin konu bağlamında gelişimi desteklenmiştir. Her eğitim akışının son bölümünde Şekil 36’da yer aldığı alandan erişim sağlanarak aile bireyleri ile gerçekleştirilmek ve sonuçlarını sınıfla paylaşmak üzere “Aile Etkinliği” tasarlanmıştır.

### Şekil 56

#### Aile Etkinliği Erişim Alanı Örneği



Her eğitim akışının sonunda ilgili eğitimi dijital açıdan daha zengin hale getirmek amacıyla uygulayıcılar için web 2.0 araçları önerisi yapılmıştır. Şekil 37'de üç web 2.0 aracı önerisi yer almaktadır.

### Şekil 58

#### Dijital Araç Öneri Alanı

### Dijital Araçlar

Öğrencilerinizin "Öz Yönetim" becerilerini geliştirme sürecinde size destek olabilecek dijital araçlar.



**Google Uygulamaları**

Google Workspace uygulamaların kolaylığı ve çeşitliliği ile öğrencileriniz ile çok farklı alanlarda dijital içerikler üretebilirsiniz. Üstelik ortak paylaşım dosyaları oluşturarak tüm öğrencileriniz ve hatta ebeveynleri yaptığınız çalışmalara dahil edebilirsiniz.

İncele >



**Miro**

Miro esnek ve grafik tabanlı yapısıyla ortak üretim alanı sunan dijital bir uygulamadır. Öğrencilerinizin ortak yaratım süreçlerini destekleyerek farklı infografik seçenekleri sunan Miro, grup çalışmaları için oldukça fazla içerik modelini sunuyor.

İncele >



**Padlet**

Padlet ile birbirinden farklı dijital içerikler oluşturarak sınıf panosunu oluşturabilirsiniz. Tüm öğrencilerin erişimini sağlayarak sınıf içerisinde hızlı ve etkili bir paylaşım alanı yaratmak mümkün. Ayrıca Padlet okul hesabı oluşturarak ücretsiz bir şekilde kullanma olanağı sunuyor.

İncele >

Öğretmenlerin eğitim sonunda öğrencilerle yaşadıkları deneyimi Diji-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamını kullanan diğer öğretmenlerle paylaşmaları ve uygulama sürecinde yaşanan durumlar hakkında önerilerde bulunmaları için "Geri Bildirim Formu" ve "Topluluk Paylaşım Alanı" oluşturulmuştur.

### Şekil 60

#### Uygulayıcı Geri Bildirim ve Paylaşım Alanı

### Geri Bildirim

Öz Yönetim becerisini geliştirmeye yönelik Lise düzeyinde uyguladığınız Dijital Tüketim "Ekran Süresi" etkinliği hakkında görüşlerinizi bize iletebilirsiniz.

Forma Git



### Deneyimlerinizi Toplulukla Paylaşın

Sınıf içinde yaptığınız uygulamadan elde ettiğiniz deneyimi öğrenme topluluğu ile paylaşabilirsiniz.

Blog Yazısı Gönder



Öğretmenlerin SDÖ becerileri hakkında daha detaylı bilgi edinmeleri, deneyimsel öğrenme döngüsünün kuramsal yapısı ve Diji-SDÖ web ortamında nasıl ele alındığı hakkında detaylı bilgi alabilecekleri, SDÖ alanında yayımlanan güncel yayınlar ve akademik çalışmalardan haberdar olabilecekleri, öğrencilerin sosyal duygusal gelişimi süresince yararlanabilecekleri dijital araçların yer aldığı “SDÖ Bohça” menüsü oluşturulmuştur. Bohça alanında ayrıca öğretmen blog sayfası da yer almaktadır.

## Şekil 62

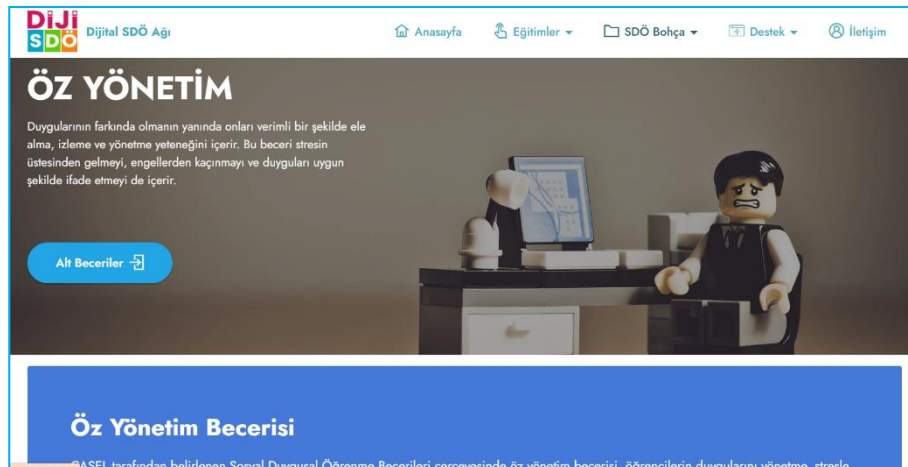
### SDÖ Bohça Menüsü Alt Bileşenleri



“SDÖ Bohça” menüsü altında SDÖ becerileri “Öz Farkındalık, Öz Yönetim, İlişki Becerileri, Sosyal Farkındalık ve Sorumlu Karar Verme” alt menüleri oluşturulmuştur. Her beceri için alt becerileri kapsayacak şekilde bilgilendirme sayfaları oluşturulmuştur.

## Şekil 64

### SDÖ Becerileri Bilgilendirme Sayfası Örneği



Öğretim tasarımının inşası sürecinde temel alınan “Deneyimsel Öğrenme Modeli” ve kuramsal yapısı “SDÖ Bohça” menüsü altında detaylı bir şekilde yer almaktadır. Bu alanda deneyimsel öğrenme yaklaşımının Dijî-SDÖ web öğrenme alanında nasıl ele alındığı detaylandırılmıştır.

## Şekil 66

### Deneyimsel Öğrenme Bilgilendirme Sayfası



Ana menü içerisinde Dijî-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamına dair destek unsurlarını içeren Şekil 42’de yer aldığı gibi alt menüler oluşturulmuştur.

## Şekil 68

### Destek Menüsü Alt Bileşenleri



## Bölüm 5

### Sonuç ve Öneriler

Bu tez kapsamında öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmek amacıyla öğretmenler için web tabanlı öğrenme ortamı oluşturulmuştur. Dijji-SDÖ adı verilen öğrenme ortamı “Hızlı Prototipleme Modeli” temel alınarak geliştirilmiştir. Bilgi toplama aşamasında SDÖ alanında literatür taraması yapılmış ve öğrenen ihtiyaçlarını belirlemek amacıyla “Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Literatür taraması ve ölçek verileri sonucunda elde edilen bulgular ışığında geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının (dijjsdo.com.tr) çerçevesi, öğretmenlerin sosyal duygusal yeterliliğin hangi durumlarda farklılaştığı, öğrenci eğitim ve öğretimi açısından nelere ihtiyaç duydukları, sosyal duygusal gelişim açısından hedef kitlenin özellikleri ve sınırlılıkları belirlenmiştir. Bu aşamada yapılan analiz sonucu tasarımın bileşenlerinin oluşmasını sağlamıştır. CASEL tarafından belirlenen öz farkındalık, öz yönetim, ilişki becerileri, sosyal farkındalık ve sorumlu karar verme becerileri temel alınarak tasarım eğitim içeriği oluşturulmuştur.

İçerik tasarımında web ortamının yapısının öğretim tasarımı ilkelerine göre belirlenmesi, kuramsal olarak ilgili kavramların öğretimi, kullanılacak dijital araçların saptanması ve tasarımın hedef grubun özelliklerini kapsamı bakımından değerlendirilmek üzere uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşü sonucunda içerik yapısı “Deneyimsel Öğrenme Döngüsü” temel alınarak tasarım oluşturulmuştur. İçerikler ilkökul, ortaokul ve lise öğrenim kademelerine göre kategorize edilmiştir. Öğretim tasarımı video, fotoğraf ve illüstrasyon içerikleri oluşturularak çevrim içi sunum, sınıf içi aktif uygulama ve aile etkinlikleri ile zenginleştirilmiştir. Her bir düzey için içerikler indirilebilir dokümanı haline getirilmiştir.

Uygulama aşaması öncesinde prototip olarak oluşturulan dijjsdo.com.tr web tabanlı öğrenme ortamı tasarım ve içerik açısından değerlendirilmek üzere beş alan uzmanı tarafından değerlendirilmiştir. Alan uzmanları tarafından yapılan değerlendirme sonuçları,

geliştirilen web tabanlı eğitim ortamının tasarım ve içerik açısından yeterli düzeyde olduğunu göstermektedir. Ortalama puanların büyük çoğunluğunun "Yeterli (4-5)" aralığında olması, alan uzmanlarının web tabanlı öğrenme ortamının tasarımı ve içeriği hakkında memnuniyet duyduklarını göstermiştir. Bu durum SDÖ web tabanlı eğitim ortamının tutarlı bir şekilde kaliteli içeriğe sahip olduğunu ve öğretmenlerin ihtiyaçlarını yansıtan bir tasarım sunduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Alan uzmanları, web tabanlı öğrenme ortamının içeriği hakkında öğretmenlerin sosyal duygusal öğrenme konusundaki bilgi ve becerilerini artırmak için uygun ve anlaşılır bir şekilde oluşturulduğu, tasarım açısından ise kullanıcıların rahatlıkla erişebileceği ve etkileşimde bulunabileceği bir yapıya sahip olduğu görüşündedirler.

Sonuç olarak, alan uzmanlarının değerlendirmesinden çıkarılacak en önemli bulgu, geliştirilen web tabanlı eğitim ortamının başarılı bir şekilde öğrencilerin sosyal duygusal gelişimi açısından öğretmenleri desteklediğini ve bu alanda öğretmenlere yönelik kapsamlı içerik sunduğunu göstermektedir. Bu değerlendirmenin sonucu olarak, Dijital-SDÖ web tabanlı eğitim ortamının öğretmenler için etkili bir eğitim aracı olduğu ve öğretmenlerin mesleki gelişimine önemli katkılar sunabileceği çıkarılabilir. Alan uzmanlarından gelen tasarım ve içerik bakımından öneriler web ortamına yansıtılmıştır. Alınan geri bildirimler çerçevesinde web tabanlı öğrenme ortamı uygulama öncesi son haline getirilmiştir.

Uygulama aşaması dört sınıf öğretmeni, dört branş öğretmeni ve ortaokul/lise düzeyinde derse giren dört bilişim teknolojileri rehber öğretmeni olmak üzere 12 öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrası öğretmenlere yönelik görev tamamlama, anket bölümü ve bireysel görüşme olmak üzere üç aşamadan oluşan "Kullanılabilirlik Testi" uygulanmıştır. Öğretmenler web tabanlı öğrenme ortamının kullanılabilirliği konusunda genel olarak olumlu görüşlere sahiptir. Öğretmenlerin verdiği yüksek puanlar, tasarımın kullanıcı dostu olduğunu ve içeriğinin öğretmenler üzerinde kullanılabilirlik açısından etkili olduğuna göstermektedir. Nitekim yapılan görüşmelerde mesleki açıdan faydalı olduğunu belirtmeleri bu bulguyu desteklemektedir. Ayrıca, öğretmenler web tabanlı öğrenme

ortamının öğrenen ihtiyaçlarına uygun bir şekilde tasarlanmış olduğunu, içeriklerin öğrenciler açısından etkili olabileceği görüşündedirler. Eğitim akşının oluşturulmasında tercih edilen metodoloji olarak “Deneyimsel Öğrenme Döngüsünün” kullanılması ve döngünün teknoloji destekli öğretime başarılı bir şekilde entegre edilmesi öğretmenler tarafından beğenilmiş ve etkili bulunmuştur. Genel olarak öğretmenler, web ortamının canlı, dikkat çekici, eğitici ve zengin içerikli olduğunu, öğretmenlere ve öğrencilere fayda sağlayacak bir eğitim ortamı oluşturulduğunu düşünmektedirler. Bu sonuçlar, prototip olarak geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının öğretmenlerin ihtiyaçlarına ve beklentilerine uygun olarak tasarlandığını, öğretmenlerin eğitim ortamlarında öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmek üzere kullanılabilir bir dijital araç olduğunu göstermektedir. Ancak, yine de verilerin sadece 12 öğretmenden elde edilmiş olması ve genelleme yapılabilmesi için daha geniş bir örnekleme tekrarlanması gerekmektedir. Kullanılabilirlik testi sonucunda web tabanlı öğrenme ortamında gerekli düzenlemeler yapılarak prototip nihai aşamaya getirilmiştir.

Alan uzmanı ve öğretmen görüşleri alınarak nihai haline getirilen tasarımın profesyonel ve anlaşılır olması, içeriklerin seviyelere uygun olması, kullanılan görsellerin dikkat çekici ve konuyla uyumlu olması öne çıkan özellikler arasındadır. Ayrıca, öğretmenlerin önerileri doğrultusunda, eğitim içeriğinin çeşitlendirilmesi, güncellenmesi ve öğrenme içeriğinin uygulanmış halini gösteren videoların eklenmesi önerilmiştir. Bu sayede, web ortamının öğretmenlerin ihtiyaçlarına daha iyi yanıt verecek ve öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmelerine daha etkili bir şekilde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Alan yazın incelendiğinde geliştirilen web tabanlı öğrenme ortamının benzer sonuçlara sahip araştırmalar yer aldığı görülmüştür. Petr ve Geraldine (2015), SDÖ alanındaki uygulamaların günlük hayata adaptasyonunda bir takım zorluklar içerdiğini bu zorlukların dijital teknolojilerin eğitim ortamlarına entegrasyonu ile kolaylaşacağını vurgulamışlardır. Ayrıca insan bilgisayar etkileşiminin SDÖ alanında önemli katkılar



sunabileceğini ifade edilmiştir. Bu çalışma kapsamında web tabanlı olarak geliştirilen Dijital SDÖ öğretmen eğitimi somut deneyim ve aktif uygulama tasarımlarıyla SDÖ'nün günlük hayat dinamiklerine adaptasyonunu konu almaktadır. Eğitimlerin katılımcılığı ön planda tutan içerik tasarımı ve ilişkilendirme özelliği ile SDÖ'nün günlük yaşam dinamikleriyle nasıl uyumlanabileceğine örnek teşkil etmektedir.

Neeru (2020), SDÖ içeriklerini AR, VR ve AI gibi BT araçları ile sınıf/öğrenme ortamına taşıyarak öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini incelemiştir. Araştırma sonucu eğitim teknolojileri ile zenginleştirilmiş SDÖ ortamı sunan uygulamaların öğrencilerin sosyal duygusal gelişimi olumlu yönde etkilediğini ve akademik başarısını arttırdığını göstermiştir. Çalışmada SDÖ içerikleri Skype in the Classroom, Empatico ve Flip Grid gibi uygulamaları ile öğrenme ortamına sunulmuş, öğrencilerin ilişkisel becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Dijital-SDÖ web tabanlı eğitim ortamı öğrencilerin SDÖ becerilerini geliştirmek üzere uygun web aracı önerileri sunmaktadır. Bünyesinde bulundurduğu eğitim akışı çerçevesinde SDÖ eğitim içeriğinin dijital araçlarla nasıl kullanılacağı yer almaktadır. Bu açıdan eğitim teknolojileri araçlarının SDÖ gelişiminde nasıl kullanılacağı konusunda öğretmenlere kılavuz niteliğinde bilgiler sunmaktadır.

Kullanılabilirlik testi kapsamında öğretmen görüşlerinde animasyon, video ve diğer dijital içeriklerle tasarımın zenginleştirilmesine vurgu yapılmıştır. Dijital-SDÖ eğitim tasarımında yer alan içerikler farklı BT araçları kullanılarak zenginleştirilebilir. Nitekim artırılmış gerçeklik uygulamaları ile SDÖ eğitimi uygulaması yapan Murphy ve Cook (2020), yaptıkları çalışmada dijital simülasyon içeriklerinin öğrencilerde sosyal duygusal gelişimi olumlu yönde etkilediği sonucuna varmışlardır.

Dijital-SDÖ öğretmen eğitimlerinde aktif uygulama sürecinde öğrenmenin kalıcılığını ve etkisini arttırmak, çocukların sosyal çevreleri ve aile ilişkilerini güçlendirmek amacıyla aile etkinliği uygulamaları tasarlanmıştır. Bu durum yaptıkları çalışmada Tinetti 2.0 SDÖ eğitim programını uygulayarak çocuklar ve ebeveynleri arasındaki duygularla ilgili konuşmaların derinliğini ve uzunluğunu etkili bir şekilde arttıran çalışma bulgularıyla

örtüşmektedir (Cerit ve ark., 2023). Dijital-SDÖ sosyal ve duygusal öğrenmenin sadece okul içinde değil çocukların sosyal çevresi ve aile ilişkileri bağlamında devam etmesi gerekliliğini gözetenek içerik ve uygulama tasarımı sunmaktadır.

Öğretmenlerin sosyal duygusal yeterliliği ve bu yeterliliği eğitim ortamlarına yansıtma becerisi olumlu sınıf iklimi ve öğrenme çıktılarına etkilemektedir (Jennings ve Greenberg, 2009). Öğrencilerin sosyal duygusal yönden gelişimini desteklemek için öğretmenin sosyal duygusal yeterliliğe sahip olması önemlidir (Schonert-Reichl, 2017; Holmes, 2017; Göl-Güven, 2017; Sönmez & Ayaz, 2019; McNaughton ve ark., 2023). Bu çalışma öğretmenlerin sadece SDÖ alanında yetkinlik kazanmasına değil aynı zamanda günümüzün en temel ihtiyaçlarından biri olan dijital yetkinlik ve teknoloji kullanımı açısından da öğretmenleri desteklemektedir. Öğretmenlerin yanı sıra eğitim profesyonellerine deneyimsel öğrenme yaklaşımı ile farklı bir metodoloji sunmaktadır.

Ronen ve Meray (2022), öğretmenlere yönelik geliştirdikleri SDÖ eğitim programını yüz yüze ve çevrim içi olarak iki gruba uygulamıştır. Tüm katılımcılara anket uygulamış ve ayrıca her iki oturuma katılan 11 öğretmen ile bireysel görüşmeler yapmışlardır. Sonuçlar çevrim içi eğitimin, öğretmen eğitiminde SDÖ yetkinliklerini teşvik etmek için yüz yüze eğitimlere etkili bir alternatif olabileceğini göstermiştir. Aynı durum bu araştırma ve tasarım süreci içinde geçerlidir. Dijital-SDÖ eğitimi öğretmenler için web tabanlı öğrenme ortamı kullanılabilirlik sürecine katılan 12 öğretmen tasarımın etkili, anlaşılır, mesleki gelişim açısından faydalı ve içerik bakımından zengin olduğunu belirtmişlerdir.

Medya ve teknoloji, öğrencilerin öğrenme, sosyalleşme ve dünyaya katılma biçimlerinin merkezinde yer almaktadır. Bu durum, öğrencilerimizin dijital yaşamlarının sosyal ve duygusal refahlarını nasıl etkileyebileceğini düşünmeyi daha da önemli hale getirmektedir. Birçok ülkede SDÖ ve dijital dünyayı birbiriyle harmanlayan, zengin içeriklere sahip uygulama örnekleri bulunmaktadır. CASEL'in SDÖ program içeriğini temel alarak Harvard Graduate School of Education ve Common Sense tarafından geliştirilen ve uygulanan "Project Zero" SDÖ becerileri ve dijital yetkinlikleri bir arada ele alan önemli

örneklerdendir. Common Sense okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise düzeyine kadar geliştirdikleri dijital vatandaşlık ve SDÖ içerikleri ile alana önemli katkı sunmaktadır. Ayrıca platform eğitim profesyonelleri ve aileler için akademik destek sunmaktadır.

Ülkemizde birçok boyutuyla gelişime açık olan SDÖ alanı, teknoloji destekli uygulamaların sayısındaki sınırlılıkla da dikkat çekmektedir. Dijital-SDÖ web tabanlı öğrenme ortamı öğretmenlerin sosyal duygusal yetkinliklerini farkındalık düzeyinde arttırmayı hedefleyen, öğrencileri var oldukları çevrimiçi akademik ve sosyal alanlarda sosyal ve duygusal olarak desteklemek açısından öğretmenlere rehber niteliğinde içerikler sunan ulusal çapta öncü çalışmalar arasında olacaktır. Prototip olarak tasarlanan “Öz-Yönetim” becerisi diğer dört beceri alanının tasarım ve içerikleri ile tamamlanarak Dijital-SDÖ tam versiyonu oluşturulacaktır.

## Öneriler

### Uygulayıcılar için öneriler:

- Dijital-SDÖ eğitim içeriklerini kullanacak öğretmenlerin kendi sınıf ortamlarının fiziksel yapısı, öğrencilerin sosyo-ekonomik seviyesine ve teknolojik imkânlarla göre içerikleri uyarlaması gerekebilir.
- Öğrenciler arasında öğrenme güçlüğü yaşayan, fiziksel veya zihinsel açıdan yeterlilik düzeyi diğer öğrencilere göre daha az olan çocuklar için eğitim akışları ihtiyaca göre revize edilebilir.
- Dijital-SDÖ içerik açısından öğrencilerin teknoloji kullanımı ve medya tüketimi üzerine odaklanmıştır. Farklı konu bağlamlarıyla eğitim akışları ve metodolojisi çeşitlendirilebilir.
- Öğrencilerin sosyal duygusal gelişimini desteklemek için eğitim içeriğine uygun olarak dijital hikâyeler, animasyonlar ve çevrim içi uygulamalar gibi dijital araçlar kullanılarak eğitim içeriği zenginleştirilebilir.

### **Arařtırmacılar için öneriler:**

- Diji-SDÖ her ne kadar web tabanlı olarak geliřtirilse de kullanıcıların ierikleri indirip kendi uygulamalarını yapmaları üzerine kurgulanmıřtır. Web ortamı yazılımsal aıdan öđretmen alıřmalarını takip eder nitelikte deđildir. Geliřtirilecek izlenebilir, dinamik ve kullanıcıların dijital veri kayıtlarını tutan bir öđrenme ortamı tasarlanabilir.
- Diji-SDÖ web tabanlı öđrenme ortamı ierik aısından öđretmen ihtiyalarının analiz edilerek oluřturulduđu bir yapıdır. Doğrudan öđretmenlerin ihtiyalarına göre sosyal duygusal öđrenme uygulama ierikleri sunan, öđrenci geliřim düzeyine göre eđitim akıřları oluřturan ve öđrencilerin SDÖ geliřimini destekleyen web aracı önerileri filtreleyen yapay zekâ destekli dijital öđrenme ortamları tasarlanarak etkililiđi incelenebilir.
- Sosyal duygusal geliřim bireyin tüm hayatı boyunca devam eden bir süreçtir. Günümüzde dijital dünya bireyin hayatı ierisinde önemli bir paya sahiptir. Diji-SDÖ web ortamı kısıtlı bir süre için öđrencinin ilgili becerilerine odaklanan öđrenme ieriđi sunmaktadır. Teknoloji destekli olarak SDÖ programlarının öđrencilerin sosyal duygusal geliřimlerini ve akademik performansını üzerindeki uzun vadeli etkilerini incelemek, bu müdahalelerin sürdürülebilirliđini deđerlendirmek faydalı olacaktır.
- Bu alıřma dijital araçlarla zenginleřtirilmiř öđrenme ortamlarının öđretmenler tarafından öđrenciler için SDÖ beceri geliřimini olumlu yönde etkilediđini ortaya koymuřtur. Dijital araçlarla zenginleřtirilmiř SDÖ web tabanlı ortamların etkisini ortaya koyacak daha fazla arařtırmaya ihtiya duyulmaktadır. Dolayısıyla eđitim teknolojileri ve SDÖ'yü farklı boyutlarda ele alacak arařtırmalar yapılmalıdır.
- Diji-SDÖ web ortamı tasarım boyutuyla her ne kadar dinamik yapıya sahip olsa da bu alanda günümüz teknolojilerine uygun daha geliřmiř web ortamları tasarlanabilir. SDÖ bileřenlerini ieren simülasyon tabanlı VR, AR ve AI gibi teknolojileri ieren

öğretim tasarımları geliştirilerek etki düzeyleri incelenebilir. İyi uygulamaların eğitim kurumlarına transferi sağlanabilir.

- Diji-SDÖ öğretmenlerin web ortamını kullanabilirliğine odaklanmıştır. Yapılacak diğer çalışmalarda doğrudan öğrenciler için uygulama içerikleri geliştirilerek SDÖ öğrenci gelişim programı tasarlanıp etkileri incelenebilir.
- Diji-SDÖ, beş temel beceriyi ele almaktadır. Web tabanlı eğitim ortamı SDÖ becerilerinin alt becerilerini içerecek şekilde genişletilebilir.

#### **Politika yapıcılar ve karar vericiler için öneriler:**

- Teknolojiyi SDÖ programlarına entegre etmedeki potansiyel engelleri ve zorlukları araştırmak ve bunların üstesinden gelmek için stratejiler geliştirmek değerli olacaktır.
- Öğrencilerin günümüz dijital dünyasında sosyal duygusal gelişimi oldukça önemli bir konudur. Öğretmenlerin SDÖ ve teknolojiyi eğitim ortamlarına etkili bir şekilde entegre edebilmeleri için sürekli mesleki gelişim ve eğitime ihtiyaç vardır. Mesleki gelişim programlarının zenginleştirilmiş, yenilikçi ve teknoloji destekli olarak tasarlanması, uygulanması ve katılımcı bir değerlendirme süreciyle sürekli güncel tutulması gerekmektedir.
- Öğretmen adaylarının yetiştirilmesinde ilgili öğretim programlarının dijital dünya ve SDÖ uygulamalarını içerecek şekilde güncellenmesi gerekmektedir. Bu konuda yapılacak çalışmalar öğretmen adaylarının hizmet öncesinde SDÖ ve dijital dünya hakkında farkındalık kazanmasına ve yetkinlik elde etmelerine katkı sağlayacaktır.
- Türkiye’de örgün, yaygın ve yetişkin eğitim müfredatlarının SDÖ bileşenleri çerçevesinde yeniden yapılandırılmalıdır. Yeniden yapılandırılma sürecinde eğitim teknolojileri ve dijital uygulamaların azami düzeyde müfredat içerisine adaptasyonu sağlanmalıdır.

## Kaynaklar

- American Association for the Advancement of Science, (1993). *Benchmarks for science literacy*. Oxford University Press.
- Abanoz, T., Ogelman, H. G., & Saraç, S. (2022). Küçük çocuklarda cinsiyete göre sosyal ve duygusal yeterlik. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 95-104.
- Adams, M., & Bell, L.A. (Ed.). (2016). *Teaching for diversity and social justice*. Philadelphia: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315775852>
- Ağırkan, M., Ergene, T. (2021). What Do We Know About Social and Emotional Learning? A Review and Bibliometric Analysis of International and National Studies . *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23 (1), 280-297. <https://doi.org/10.17556/erziefd.822759>
- Aldridge, J.M., Fraser, B.J., & Huang, T.C-L. (1999). Investigating classroom environments in Taiwan and Australia with multiple research methods. *Journal of Educational Research*, 93, 48-62. <https://doi.org/10.1080/00220679909597628>.
- Allen, K., Kern, M.L., Vella-Brodick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2016). What schools need to know about fostering school belonging: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 30(1), 1-34. <https://doi.org/10.1007/s10648-016-9389-8>.
- Aspen Institute. (2018). National commission on social, emotional and economic development. "From a nation at risk to a nation at hope" [http://nationathope.org/wp-content/uploads/2018\\_aspen\\_final-report\\_full\\_webversion.pdf](http://nationathope.org/wp-content/uploads/2018_aspen_final-report_full_webversion.pdf)
- Barbara, L. (2004). The learner-centered psychological principles: A framework for balancing academic achievement and social-emotional learning outcomes. In Joseph, Z., & Roger, W. (Ed.), *Building academic success on social and emotional learning: What does the research say?* (pp. 23-39). Teachers College Press.
- Brackett, M. A., & Caruso, D. R. (2006). *The emotionally intelligent teacher*. Ann Arbor, MI: Quest Education. <https://doi.org/10.1037/e691442007-001>

- Brady, J., & Wilson, E. (2022). Comparing sources of stress for state and private school teachers in England. *Improving schools*, 25(2), 205-220. <https://doi.org/10.1177/13654802211024758>
- Brant, R. S. (1999). Successful implementation of SEL programs. In Jonathan, C (Ed.), *Educating minds and hearts* (pp. 173-183). Teachers College Press.
- Buckman, S. R., Glick, R., Lansing, K. J., Petrosky-Nadeau, N., & Seitelman, L. M. (2020). Replicating and projecting the path of COVID-19 with a model-implied reproduction number. *Infectious Disease Modelling*, 5, 635-651. <https://doi.org/10.1016/j.idm.2020.08.007>
- Büyüköztürk, Ş. (2015). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Cerit, M., Vainer, D., & Haber, N. (2023). Tingets 2.0: Computer Vision-Powered Interactive Social and Emotional Learning Tool. In *Proceedings of the 2023 Symposium on Learning, Design and Technology* (pp. 53-59). <https://doi.org/10.1145/3594781.3594797>
- Ching, Y. H., Hsu, Y. C., & Baldwin, S. (2018). Developing computational thinking with educational technologies for young learners. *TechTrends*, 62, 563-573. <https://doi.org/10.1007/s11528-018-0292-7>
- Cohen, J. (1999). *Educating minds and hearts social emotional learning and the passage into adolescence*. Teachers College Press.
- Cohen, J. (2006). Social, emotional, ethical, and academic education: creating a climate for learning participation in democracy and well-being. *Harvard Educational Review*, 76(2), 201-237. <https://doi.org/10.17763/haer.76.2.j44854x1524644vn>
- Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning [CASEL]. (2015). *CASEL Guide: effective social and emotional learning programs: middle and high school edition*. Chicago. <http://secondaryguide.casel.org/casel-secondary-guide.pdf>

- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). *What is SEL*.  
<https://casel.org/what-is-sel/>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). *What are the core competence areas and where are they promoted?* <https://casel.org/wp-content/uploads/2020/12/CASEL-SEL-Framework-11.2020>.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) (2013). *Effective social and emotional programs preschool and primary school edition*.  
<https://casel.org/wp-content/uploads/2016/01/2013-casel-guide.pdf>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) (2019). *SEL in the classroom self-assessment*. <https://schoolguide.casel.org/resource/sel-in-the-classroom-self-assessment/>
- Dabrowski, A. (2020). *Teacher wellbeing during a pandemic: Surviving or thriving?*. Social Education Research. <https://doi.org/10.37256/ser.212021588>
- Demirci, Z. A., Bıçakçı, M. Y., & Uysal, B. (2022). Investigation of the effect of social emotional learning on peer relationships of adolescents. *Journal of Education and Future*, 21, 1-13. <https://doi.org/10.30786/jef.789061>
- Denham, S. A. & Brown, C. (2010). Plays nice with others: Social-emotional learning and academic success. *Early Education and Development*, 21(5), 652-680.  
<https://doi.org/10.1080/10409289.2010.497450>
- Dewey, J. (1990). *The school and society and the child and the curriculum*. The University of Chicago Press.
- Doğan, H. (2021). *Çocuklarda sosyal duygusal öğrenmeyi desteklemek için bilinçli farkındalığı kullanmak: Bir öğretmenin bakış açısı* (Yayın No, 694120). [Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi]. YÖK TEZ.  
[https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=tqUiYt63sTQLTpozMJ92Qjgay33aM-fG\\_xluXDLzWO2OjWNR9mZQ\\_u1iNI02vSve](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=tqUiYt63sTQLTpozMJ92Qjgay33aM-fG_xluXDLzWO2OjWNR9mZQ_u1iNI02vSve)



- Damodaran, D., Thayyullathil, R. H., Tom, M., & Sivadas, R. K. (2022). Redefining learning through social-emotional learning: A review. *International Journal of Health Sciences*, 6, 3008-3019. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS3.6250>
- Durlak, J.A., Domitrovich, C.E., Weissberg, R.P., ve Gullotta, T.P. (Ed.). (2016). *Handbook of social and emotional learning research and practice*. New York, NY: Guilford Press.
- Early, D. M., Maxwell, K. L., Ponder, B. D., & Pan, Y. (2017). Improving teacher-child interactions: a randomized controlled trial of making the most of classroom interactions and my teaching partner professional development models. *Early Childhood Research Quarterly*, 38, 57-70. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2016.08.005>
- Elias, M. J. (2003). *Academic and social-emotional learning*, Brussels: International Academy of Education.
- Elias, M. J., Elias, M., Zins, J. E., & Weissberg, R. P. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Ascd.
- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E. & Shriver, T. P. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Erbil, F. (2022). Öğretmenin sosyal duygusal öğrenmesi. *Alternatif Eğitim Dergisi*, 15, 37-45.
- Eyyam, R., & Yaratan, H. S. (2014). Impact of use of technology in mathematics lessons on student achievement and attitudes. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 42(1), 31S-42S. <https://doi.org/10.2224/sbp.2014.42.0.S31>

- Evin-Gencil, İ., Erdogan, M., Kolb, A.Y. & Kolb, D.A. (2021). *Rubric for experiential training. International Journal of Progressive Education, 17(4), 188-211.*  
<https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.366.13>
- Evin-Gencil, İ. (2020). Erken çocuklukta deneyimsel öğrenme kuramı ve biyo-ekolojik kuram: Kolb ve Bronfenbrenner. G., Yıldırım and G., Özyılmaz (Eds), *Erken çocuklukta öğrenme yaklaşımları*. PegemA.
- Fatima, S. F., & Wolf, S. (2020). Cumulative risk and newly qualified teachers' professional well-being: Evidence from rural Ghana. *Research in Comparative and International Education, 15(4), 414-436.* <https://doi.org/10.1177/1745499920926792>
- Follett, M. P. (1924). *Creative experience*. Longmans Green & Co.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Freeland, L., O'Reilly, M., Fleury, J., Adams, S., & Vostanis, P. (2022). Digital Social and Emotional Literacy Intervention for Vulnerable Children in Brazil: Participants' Experiences. *The international journal of mental health promotion, 24(1), 51-67.*  
<https://doi.org/10.32604/ijmhp.2022.015706>
- Freire, P. (1992). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Gabrielle, D. (2003). The effects of technology-mediated instructional strategies on motivation, performance, and self-directed learning. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 2568-2575). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Gandolfi, E., Ferdig, R. E., & Kratoski, A. (2021). A new educational normal an intersectionality-led exploration of education, learning technologies, and diversity during COVID-19. *Technology in Society, 66, 101637.*  
<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101637>

- Garet, M. S., Porter, A. C., Desimone, L., Birman, B. F., & Yoon, K. S. (2001). What makes professional development effective? Results from a national sample of teachers. *American educational research journal*, 38(4), 915-945. <https://doi.org/10.3102/00028312038004915>
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books, Inc.
- Göl-Güven, M. (2016). The lions quest program in turkey: teachers' views and classroom practices. *International Journal of Emotional Education*, 8(2), 60-69.
- Göl-Güven, M. (Ed.). (2020). *Çocuklukta sosyal duygusal öğrenme*. İstanbul: Yeni İnsan Yayıncılık.
- Göl-Güven, M. (2022). Sosyal ve Duygusal Öğrenmeye Dair: Tanımı, Kuramsal Çerçevesi ve Uygulamaları. *Alternatif Eğitim Dergisi*, 7(15), 9-18.
- Graham, A., Anderson, D., Truscott, J., Simmons, C., Thomas, N. P., Cashmore, J., & Bessell, S. (2022). Exploring the associations between student participation, wellbeing and recognition at school. *Cambridge Journal of Education*, 52(4), 453-472. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2031886>
- Greenberg, M. T., Weissberg, R. P., O'Brien, M. U., Zins, J. E., Fredricks, L., Resnik, H. & Elias, M. J. (2003). Enhancing school-based prevention and youth development through coordinated social, emotional, and academic learning. *American Psychologist*, 58(6-7), 466–474. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.58.6-7.466>
- Gresham, F. M. (2018). *Effective interventions for social emotional learning*. New York: Guilford Press.
- Gündeş, B. (2021). Sdö Mesleki Beceri Geliştirme Programları. Mine Göl-Güven (Ed.), *Çocuklukta Sosyal Duygusal Öğrenme içinde* (s. 235-260). İstanbul: Yeni insan.
- Görhan, M. F., & Altun, A. (2022). Investigation of teacher's role and task on the basis of social emotional learning in after-school coding courses. *Van Yüzüncü Yıl*

*Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 1016-1046.

<http://doi.org/10.33711/yyuefd.1129543>

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

Harms, P. D., & Credé, M. (2010). Emotional intelligence and transformational and transactional leadership: A meta-analysis. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 17(1), 5-17. <https://doi.org/10.1177/1548051809350894>

Harmsen, R., Helms-Lorenz, M., Maulana, R., & Van Veen, K. (2018). The relationship between beginning teachers' stress causes, stress responses, teaching behaviour and attrition. *Teachers and Teaching*, 24(6), 626-643. <https://doi.org/10.1080/13540602.2018.1465404>

Higgins, K., Huscroft-D'Angelo, J., & Crawford, L. (2019). Effects of technology in mathematics on achievement, motivation, and attitude: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 57(2), 283-319. <https://doi.org/10.1177/0735633117748416>

Hinze, J., & Morton, D. (2017). Wellbeing education for educators. *TEACH Journal of Christian Education*, 11(2), 50-57. <https://doi.org/10.55254/1835-1492.1360>

Huang, R. (2019). *Educational technology a primer for the 21st century*. Springer Nature Singapore Pte Ltd..

Holmes, T. (2017). Perceptions in a Changing World: Teachers' Attitudes Towards the Implementation of Educational Innovations with a Focus on Social and Emotional Learning. *Doctor of Education in Teacher Leadership Dissertations*.

Humphries, M. L., Williams, B. V., & May, T. (2018). Early childhood teachers' perspectives on social-emotional competence and learning in urban classrooms. *Journal of*

*applied school psychology*, 34(2), 157-179.

<https://doi.org/10.1080/15377903.2018.1425790>

James, W. (1943). *Pragmatism and four essays from the meaning of truth*. Meridian Books.

Jennings, P. A., & Frank, J. L. (2015). *Inservice preparation for educators*. In J. A. Durlak, C. E. Domitrovich, R. P. Weissberg, & T. P. Gullotta (Eds.), *Handbook of social and emotional learning: Research and practice* (p. 422–437). The Guilford Press.

Jennings, P. A., & Greenberg, M. T. (2009). The prosocial classroom: Teacher social and emotional competence in relation to student and classroom outcomes. *Review of educational research*, 79(1), 491-525. <https://doi.org/10.3102/0034654308325693>

Jerrim, J., & Sims, S. (2021). When is high workload bad for teacher wellbeing? Accounting for the non-linear contribution of specific teaching tasks. *Teaching and Teacher Education*, 105, 103395. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103395>

Jones, S. M., & Bouffard, S. M. (2012). Social and emotional learning in schools: From programs to strategies and commentaries. *Social policy report*, 26(4), 1-33. <https://doi.org/10.1002/j.2379-3988.2012.tb00073.x>

Jones, S. M., Brush, K., Bailey, R., Brion-Meisels, G., McIntyre, J., Kahn, J., ... & Stickle, L. (2017). Navigating social and emotional learning from the inside out; Looking inside and across 25 leading SEL programs: A practical resource for schools and OST providers (elementary school focus). Cambridge, MA: Harvard Graduate School of Education, Harvard University. <https://www.wallacefoundation.org/knowledge-center/Documents/Navigating-Social-and-Emotional-Learning-from-the-Inside-Out.pdf>

Jordan, S. L. (2023). *Faculty and staff perceptions of social emotional learning at the high school level: a qualitative case study*. (Unpublished Doctoral Dissertation) University of New England. [https://dune.une.edu/edu\\_diss/2](https://dune.une.edu/edu_diss/2)

- Jones, T. S., & Richey, R. C. (2000). Rapid prototyping methodology in action: A developmental study. *Educational Technology Research and Development*, 48(2), 63-80. <https://doi.org/10.1007/BF02313401>
- Karademirci, A. H. (2010). Öğretim teknolojileri: Tanımı ve tarihsel gelişimine yeniden bakmak. *Akademik Bilişim*, 10, 496.
- Kenar, İ. (2012). Teknoloji ve derslerde teknoloji kullanımına yönelik veli tutum ölçeği geliştirilmesi ve tablet PC. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 123-139.
- Kılıç, C., & Alcı, B. (2022). Validity and reliability study of Turkish form of social emotional learning questionnaire. *International Journal of Educational Research*, 13(1), 38-50.
- Kimberly, A., Schonert-Reichl. (2017). Social and Emotional Learning and Teachers.. The Future of Children, <https://doi.org/10.1353/FOC.2017.0007>
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Ed. Inc.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). *The experiential educator: principles and practices of experiential learning*. Experience Based Learning Systems, Inc.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4, 193-212. <https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>
- Kraft, M. A. (2017). Teacher effects on complex cognitive skills and social-emotional competencies. *Journal of Human Resources*, 54(1), 1-36. <https://doi.org/10.3368/jhr.54.1.0916.8265R3>

- Kremenitzer, J. P. (2005). The emotionally intelligent early childhood educator: Self-reflective journaling. *Early Childhood Education Journal*, 33(1), 3-9. <https://doi.org/10.1007/s10643-005-0014-6>
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European journal of teacher education*, 43(4), 608-622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Lapidot-Lefler, N. (2022). Promoting the use of social-emotional learning in online teacher education. *International Journal of Emotional Education*, 14(2), 19-35. <https://doi.org/10.56300/HSZP5315>
- Lazar, S. (2015). The importance of educational technology in teaching. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 3(1), 111-114. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2015-3-1-111-114>
- Lewin, K. (1951). *Field theory in social science*. Harper.
- Linares, L. O., Rosbruch, N., Stern, M. B., Edwards, M. E., Walker, G., Abikoff, H. B., & Alvir, J. M. J. (2005). Developing cognitive-social-emotional competencies to enhance academic learning. *Psychology in the Schools*, 42(4), 405-417. <https://doi.org/10.1002/pits.20066>
- Lopes, P. N. & Salovey, P. (2004). Toward a broader education: Social, emotional, and practical skills. In Joseph, Z., & Roger, W. (Ed.), *Building academic success on social and emotional learning: What does the research say?* (pp. 76-93). Teachers College Press.
- Lopes, P. N., Mestre, J. M., Guil, R., Kremenitzer, J. P., & Salovey, P. (2012). The role of knowledge and skills for managing emotions in adaptation to school: Social behavior and misconduct in the classroom. *American Educational Research Journal*, 49(4), 710-742.

- Macklem, G. L. (2014). *Preventive mental health at school: Evidence-based services for students*. Springer Science + Business Media. <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4614-8609-1>
- McNaughton, S., Rosedale, N. A., Zhu, T., Teng, L. S., Jesson, R., Oldehaver, J., ... & Williamson, R. (2023). A school-wide digital programme has context specific impacts on self-regulation but not social skills. *E-Learning and Digital Media*, 20427530231156282. <https://doi.org/10.1177/20427530231156282>
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2021). *OECD Sosyal Duygusal Beceriler Araştırması Türkiye Ön Raporu- MEB*. Retrieved from [http://www.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2021\\_09/07170836\\_No19\\_OECD\\_Sosyal\\_ve\\_Duygusal\\_Beceriler\\_Arastirmasi.pdf](http://www.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2021_09/07170836_No19_OECD_Sosyal_ve_Duygusal_Beceriler_Arastirmasi.pdf)
- Murphy, K. M., & Cook, A. L. (2020). Mixed reality simulations: A next generation digital tool to support social-emotional learning. In *Next generation digital tools and applications for teaching and learning enhancement* (pp. 1-15). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1770-3.CH001>
- Nalçacı, A., & Bektaş, F. (2013). Okul iklimi ile öğrenci başarısı arasındaki ilişki. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(13), 1-13.
- National Research Council, Division of Behavioral, Board on Science Education, & National Committee on Science Education Standards. (1996). *National science education standards*. National Academies Press.
- Neeru, Mittal. (2020). *Social emotional learning and education technology*. 04(10):163-166. <http://doi.org/10.33564/IJEAST.2020.V04I10.031>
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2017). Investigating young children's engagement with computer use as a school activity: a pilot study. *Research on e-Learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives*, 47-57. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-34127-9\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-34127-9_4)



- Odabaşı, F. (1997). Eğitimde sistem yaklaşımı ve eğitim teknolojisi. *Eğitim ve bilim*, 21(106).
- Özdemir, E. (2023). *Öğretmen adaylarına yönelik sosyal-duygusal öğrenme programının geliştirilmesi ve değerlendirilmesi* (Yayın No. 814664) [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi].YÖKTEZ  
[https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=a0OMTmEd\\_3mfOBxT8SiBTF\\_NvPHOwiGSrGRcKHbDpNLq3K9KhNzKgE7eL56mtrst](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=a0OMTmEd_3mfOBxT8SiBTF_NvPHOwiGSrGRcKHbDpNLq3K9KhNzKgE7eL56mtrst)
- Parker, Heman. (2023). *Video-based Instruction in Social-Emotional Skills*. 3(1).  
<https://doi.org/10.58361/2766-3590.1056>
- Payton, J. W., Wardlaw, D. M., Graczyk, P. A., Bloodworth, M. R., Tompsett, C. J. & Weissberg, R. P. (2000). Social and emotional learning: A framework for promoting mental health and reducing risk behaviors in children and youth. *Journal of School Health*, 70(5), 179-185. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2000.tb06468.x>
- Poulou, M. (2007). Social resilience within a social and emotional learning framework: the perceptions of teachers in greece. *Emotional & Behavioural Difficulties*, 12(2), 91–104. doi: 10.1080/13632750701315482
- Raosoft, (2004). Raosoft sample size calculator. <http://raosoft.com/samplesize.html>
- Pérez, R. S. M., Pérez, T. E. L., Pérez, R. J. M., & López, M. V. P. (2023). Technological innovation and education: a brief review of the literature. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 25-30.  
<https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.596>
- Richey, R.C., Klein, J.D. ve Nelson, W.A. (2003). Development research: Studies of instructional design and development. D.H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (2. Baskı) içinde (s.1099–1130). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Rinekasari, N. R., Jubaedah, Y., Sulastri, M. S., Arlianty, L. S., & Sholilhah, A. N. (2021). Measuring Tool of Children's Social-Emotional Development Through Digital Technology. In *6th UPI International Conference on TVET 2020 (TVET 2020)* (pp. 196-200). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210203.116>
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, cognition and personality*, 9(3), 185-211.
- Sarısoy, B., Bülent, A. L. C. I., & Erişen, Y. (2021). Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeğinin Türkçe Uyarlaması: Geçerlik-Güvenirlilik Çalışması. *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 38(2), 3-26. <https://doi.org/10.52597/buje.953597>
- Schaps, E. (2010). How a changing society changes SEL. In R. Slavin (Ed.). *Better: Evidence-based education. Social-emotional learning*, 2(2), 20-21, York: Institute for Effective Education, University of York.
- Schonert-Reichl, K. A. (2017). Social and emotional learning and teachers. *The Future of Children*, 27(1), 137-155. <https://doi.org/10.1353/foc.2017.0007>
- Shapiro, L.E. (2004). *Yüksek eq'lu bir çocuk yetiştirmek anne-babalar için duygusal zekâ rehberi*. 8. Baskı, İstanbul: Varlık Yayınları
- Slavich, G. M., & Zimbardo, P. G. (2012). *Transformational teaching: Theoretical underpinnings, basic principles, and core methods*. *Educational Psychology Review*, 24 (4), 569-608. <https://doi.org/10.1007/s10648-012-9199-6>
- Sönmez, E., & Ayaz, E. (2019). Olumlu öğrenme ortamı oluşturmada öğretmenlerin sosyal ve duygusal becerilerinin incelenmesi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(20), 29-44.
- Sutton, R. E., Mudrey-Camino, R., & Knight, C. C. (2009). Teachers' emotion regulation and classroom management. *Theory into Practice*, 48(2), 130-137. <https://doi.org/10.1080/00405840902776418>

- Tekinarslan, E. (2006). Eğitim teknolojisi: Teorik ve kavramsal temeller. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1).
- Tom, K. M. (2012) *Measurement of teachers' social-emotional competence: Development of the social-emotional competence teacher rating scale*. [Doctoral dissertation, University of Oregon.]. UO Libraries.
- Tripp, S. D., & Bichelmeyer, B. (1990). Rapid prototyping: An alternative instructional design strategy. *Educational technology research and development*, 38(1), 31-44. <https://doi.org/10.1007/BF02298246>
- Turanlı, A. S. (2009). Students' perceptions of teachers' behaviors of social- emotional support and students' satisfaction with the classroom atmosphere. *Eğitim Araştırmaları-Eurasian Journal of Educational Research*, 35, 129-146.
- Türk Sanayicileri ve İş İnsanları Derneği (TÜSİAD) (2019). *Sosyal ve Duygusal Öğrenme Becerileri: Yeni Sanayi Devriminin Eşiğinde İş ve Yaşam Yetkinliklerinin Anahtarı*-TÜSİAD. Retrieved from <https://tusiad.org/tr/yayinlar/raporlar/item/10450-sosyal-ve-duygusal-ogrenme-becerileri>
- Van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research. *Design approaches and tools in education and training*, 1-14. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1)
- Vardarlı, B. (2020). *Çocuklar için sanal gerçeklik sosyal-duygusal öğrenme becerileri eğitimi programının tasarlanması ve etkililiğinin incelenmesi: Bir karma yöntem çalışması* (Yayın No. 665283) [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK TEZ [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=9MiDp3x86xrwjpi5-14w-f3ckQkhuCfT83WBfCuFVfYWBoP\\_tdQg\\_ROeliGbeyl0](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=9MiDp3x86xrwjpi5-14w-f3ckQkhuCfT83WBfCuFVfYWBoP_tdQg_ROeliGbeyl0)
- Vlachopoulos, D. (2020). COVID-19: Threat or opportunity for online education?. *Higher learning research communications*, 10(1), 2. <https://doi.org/10.18870/hlrc.v10i1.1179>

- Wang, F. ve Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology – enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>
- Yan, X., & Gu, P. (1996). A review of rapid prototyping technologies and systems. *Computer Aided Design*, 28(4), 307-318. [https://doi.org/10.1016/0010-4485\(95\)00035-6](https://doi.org/10.1016/0010-4485(95)00035-6)
- Yılmaz, A. E. (2021). *Türkiye'deki Suriyeli mülteci öğrencilerin sosyal-duygusal öğrenme becerilerini desteklemeye yönelik dışavurumcu sanat terapisi temelli bir müfredat geliştirilmesi: Geçerlilik çalışması* (Yayın No, 692737). [Yüksek Lisans Tezi, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi]. YÖKTEZ. [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=tqUiYt63sTQLTpozMJ92QnV8RtYLtcLsAcYb-TN5pE0qFXjNRMk12ojqtG\\_QgOCT](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=tqUiYt63sTQLTpozMJ92QnV8RtYLtcLsAcYb-TN5pE0qFXjNRMk12ojqtG_QgOCT)
- Zins, J.E. & Elias, M.J. (2007). Social and emotional learning: Promoting the development of all students. *Journal of Educational and Psychological Consultation*, 17(2-3), 233-255. <https://doi.org/10.1080/10474410701413152>

### EK-A: Öğretmenlerin Sosyal-Duygusal Yetkinliklerini Değerlendirme Ölçeği (ÖSYDÖ)

Maddeler	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1-Öğrencilerimle yakın bir ilişkim vardır.						
2-Tüm öğrencilerimin nasıl hissettiklerinin farkındayım.						
3-Öğrencilerimin nasıl hissettiklerini anlama konusunda iyiyim.						
4-Öğrenciler problemleri için yanıma gelir.						
5-Öğrencilerle ilişki kurmak benim için çok zordur.						
6-Sınıfımda bir topluluk duygusu yaratırım.						
7-Öğrencilerimin aileleriyle olumlu ilişkiler kurarım.						
8-Bir öğrenci beni üzdüğünde neredeyse her zaman sakın kalırım.						
9-Öğrencilerin uygunsuz davranışlarını ele alırken sakın davranırım.						
10-Öğrenciler beni kışkırttığında, çoğunlukla üzülürüm.						
11-Eyleme geçmeden önce düşünürüm.						
12-Sınıfta çoğunlukla üzülüyorum ve nedenini anlamıyorum.						
13-Duygularımı ve hislerimi sağlıklı yollarla yönetebilirim.						
14-Bireysel ve grup farklılıklarını anlayışla karşılarım. (ör. Kültürel, dilsel, sosyoekonomik, vs.)						
15-Öğrencilerimin güvenliği, aldığım kararlarda önemli bir faktördür.						
16-Bir problem veya tartışma olduğunda bunu öğrencilerimle çözerim.						
17-Duygusal ifadelerimin öğrencilerle etkileşimlerimi nasıl etkilediğini bilirim.						
18-Yönergelerimin kültürel açıdan duyarlı olmasını sağlamak için çaba sarf ediyorum.						
19-Karar verirken öğrencilerimin iyi olma halini göz önünde bulundururum.						
20-Çalışma arkadaşlarım bir sorunu çözerken benim tavsiyemi alır.						
21-Nasıl hissettiğimi başkalarına kolaylıkla söyleyebilirim.						
22-Diğer çalışma arkadaşlarımla, çatışma durumlarında çözümleri etkili bir şekilde tartışabilirim.						
23-Okulumdaki çalışma arkadaşlarım bana saygı duyar.						
24-Okuldaki çalışma arkadaşlarımdan duygularına dikkat ederim.						
25-Ebeveynlerle konuşurken kendimi rahat hissedirim.						

### Ek-B: Alan Uzmanı Değerlendirme Formu

TASARIM ALANI	Yetersiz (0-1)	Geliştirilmeli (2-3)	Yeterli (4-5)	Açıklama
Site tasarımı hedef alınan kullanıcı düzeyine uygundur.				
Sitedeki grafikler yazılı metin ile uyumludur.				
Grafik tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulmuştur.				
Grafikler veya resimler sayfanın görselliğine çekicilik katmaktadır.				
Site içerisinde genel bir yerleşim planı vardır.				
Site genelinde sadelik hâkimdir.				
Kullanılan renkler web sayfasının görselliğine çekicilik katmaktadır.				
Arka planın rengi ön plandaki içerik rengi ile uyumludur.				
Arka plan ve metin arasında uygun renk bileşimleri kullanılmıştır.				
Yazı tipi ve boyutu kullanıcı düzeyi için uygundur.				
Metin, başlık ve alt başlıklar için uygun font büyüklüğü kullanılmış ve bütünlük site genelinde korunmuştur.				
İÇERİK ALANI	Yetersiz (0-1)	Geliştirilmeli (2-3)	Yeterli (4-5)	Açıklama
Sitenin amacı açık ve nettir.				
Hedef alınan kullanıcı düzeyi için anlaşılabilir ve uygundur.				
Eğitimsel amaçları kazandırmaya yardım etmektedir.				
Her sayfa az ve öz bilgi içermektedir.				
Kullanılan dil ve yönergeler açık ve sadedir.				
Site içerisinde gezinme kolaylığı sağlanmıştır.				
Site özellikleri hedef alınan kullanıcı düzeyine uygundur.				
Bağlantılar açık bir şekilde tanımlanmıştır.				
Site üzerinde aranılan bilgiye kolayca ulaşılabilmektedir.				
Geliştirilen çevrim içi ortam "Deneyimsel Öğrenme Modeli" metodolojisine uygun olarak tasarlanmıştır.				

### Ek-C: Öğretmen Kullanılabilirlik Testi

#### \* Görev Tamamlama Tablosu

Görev No	Görevler	Tamamlanma Durumu		Görev <u>tamamlanmadıysa</u> nedenini kısaca açıklayınız.
		<input checked="" type="checkbox"/> Tamamlandı	<input checked="" type="checkbox"/> Tamamlanmadı	
1.	SDÖ Bohça menüsü altında "SDÖ Becerileri" ardından alt menü olan "Öz Yönetim" sayfasına gidiniz.			
2.	Öz Yönetim" sayfasında "İlkokul Düzeyi" bölümündeki "İncele" butonuna tıklayın. Gelen sayfada üst menüdeki "Anasayfa" alanına tıklayınız.			
3.	SDÖ Bohça menüsünü kullanarak "Deneyimsel Öğrenme" sayfasına gidiniz.			
4.	Üst menüde yer alan "Eğitimler" menüsünden sırasıyla "Öz Yönetim" ardından "Ortaokul" alanını tıklayınız.			
5.	"Ortaokul" sayfasında "Eğitim Akışı Boyunca Gerekli Dijital İçerikler" alanından "Aile Etkinliği" içeriğini açınız. Açılan etkinlik sayfasını inceleyiniz.			
6.	Üst menüde sırasıyla "Eğitimler / Öz Yönetim / Lise" sayfasını açınız. Eğitim içeriğinde "Üçüncü Adım: Soyut Kavramsaldan Aktif Uygulamaya" bölümünde yer alan videoyu oynatın.			
7.	Üst menüde sırasıyla "Eğitimler / Öz Yönetim / İlkokul" sayfasını açınız. Eğitim içeriğinde "Eğitim Akışı Boyunca Gerekli Dijital İçerikler" bölümünde "Medya Dengem Sunum Dosyası" alanına tıklayınız. Gelen sunum dosyasından "Sayfa 15"i açınız.			
8.	SDÖ Bohça menüsü altında "Dijital Dünya ve SDÖ" alt menü bağlantısını tıklayarak ilgili sayfasına gidiniz. Sıkça Sorulan Sorular bölümünde "Teknoloji Sosyal ve Duygusal Öğrenmeyi Nasıl Etkiler?" soru alanını tıklayınız.			
9.	Anasayfa içeriğinde yer alan "Diji-SDÖ Eğitimler" bölümüne giderek "Öz yönetim" Eğitime Katıl butonuna tıklayarak ilgili sayfaya gidiniz. Gelen sayfanın en alt kısmında yer alan "Ortaokul Düzeyi" bölümünde "İncele" butonuna tıklayınız.			
10.	"Öz Yönetim/Ortaokul" sayfasındaki "İlgili Kavramlar - Anahtar Kelimeler:" alanında yer alan "Medya/Medya Dengesi" anahtar kelimesine tıklayınız.			

**\* Değerlendirme Anketi**

Madde No	Değerlendirme Soruları	1-Hiç Katılmıyorum	2-Kısmen Katılmıyorum	3-Kısmen Katılıyorum	4-Katılıyorum	5- Tamamen Katılıyorum	Açıklama (Varsa)
1	Web sayfasına erişim sağlamak benim için kolaydı.						
2	Verilen görevleri kolaylıkla tamamladım.						
3	Eğitim içeriğinde tercih edilen web araçlarını etkili buldum.						
4	Web sayfasında yer alan tasarımsal objeler ilgi çekiciydi.						
5	Eğitimin içerik yoğunluğu uygundu.						
6	Eğitim içeriğinin öğretim tasarımı etkiliydi.						
7	Eğitim içerikleri sınıf düzeylerine uygun olarak tasarlanmıştır.						
8	Eğitim içerikleri konuyla ilgili farkındalığımı arttırdı.						
9	Eğitim içeriği kişisel ve mesleki gelişimime katkı sağlar niteliktedir.						
10	Eğitim içerikleri sınıflarda kolaylıkla uygulanabilir düzeydedir.						

**\* Bireysel Görüşme Soruları**

Soru No	Sorular
1	Öğrenme ortamının aktarımına (metodoloji, dijital içerikler vb.) yönelik düşünceleriniz nelerdir?
2	Öğrenme ortamının görsel tasarımı hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
3	Öğrenme ortamında beğendiğiniz / beğenmediğiniz özellikler nelerdir?
4	Öğrenme ortamının geliştirilmesine yönelik önerileriniz neler?



## Ek-D: Eğitim Akışı Örnek Akış Dökümanı



### DİJİTAL TÜKETİM “EKRAN SÜRESİ”

**İlgili SDÖ Becerisi:** Öz Yönetim

**Sınıf Düzeyi:** Lise 9 – 12

**Grup Büyüklüğü:** 16 +

**Süre:** 45 dk

**Materyaller:** Her grup için “İhtiyaçlar ve İstekler Kartları”, zarf, yapıştırıcı ve renkli kağıtlar. Kağıt yapıştırma alanı pano olabilir veya bir flipchart kağıdı olabilir. mümkünse arka planda çalmak üzere rüzgarlı veya fırtınalı deniz yolcuğu sesi (Fırtınalı Deniz Sesi: <https://www.youtube.com/watch?v=7dT5rNNcUI8> Dalga sesi: <https://www.youtube.com/watch?v=e1U9HioSIM4&t=2384s> )

**Amaç / Kapsam:** Günlük hayatta medya kullanım ve tüketimi konusunda önceliklerimizi belirlemek. Dijital araçlar ve medya kullanımının hayatımızdaki denge durumunu belirlemek. Çocukların öz yönetim becerilerini fark etmelerini sağlamak ve geliştirmek. Öğrencilerinize medya alışkanlıkları üzerinde düşünme alanı açmak. Kendi yaşamlarında medya dengesini sağlamak için stratejiler geliştirme fırsatı sunmak.

#### İlgili Kavramlar / Anahtar Kelimeler:

**Denge:** İstekler ile yetilerin ölçülü bir şekilde bağdaşmasından ortaya çıkan uyum. Balans.

**Medya:** Bilgi edinme ve paylaşma yollarının tümü (TV, kitaplar, internet, gazeteler, telefonlar, vb.)

**Medya Dengesi:** Medyayı sağlıklı ve diğer yaşam aktiviteleriyle (aile, arkadaşlar, okul, hobiler, vb.) dengeli bir şekilde kullanmak.

**Dijital Medya:** İnsanların internet veya bilgisayar ağları üzerinden bilgi paylaşmasına, iletişim kurmasına ve işbirliği yapmasına olanak tanıyan içerik (metin, ses, görüntü, video) veya cihazlar.

**Dijital Alışkanlıklar:** Dijital medya ve cihazlarla sık sık veya düzenli olarak yaptığımız davranışlar

**Aktif Kullanım:** Gönderiler, yorumlar veya diğer iletişim ve ifade biçimleri aracılığıyla çevrimiçi katkıda bulunmak

**Pasif Kullanım:** İçeriğe tepki vermeden çevrimiçi içerikte gezinme

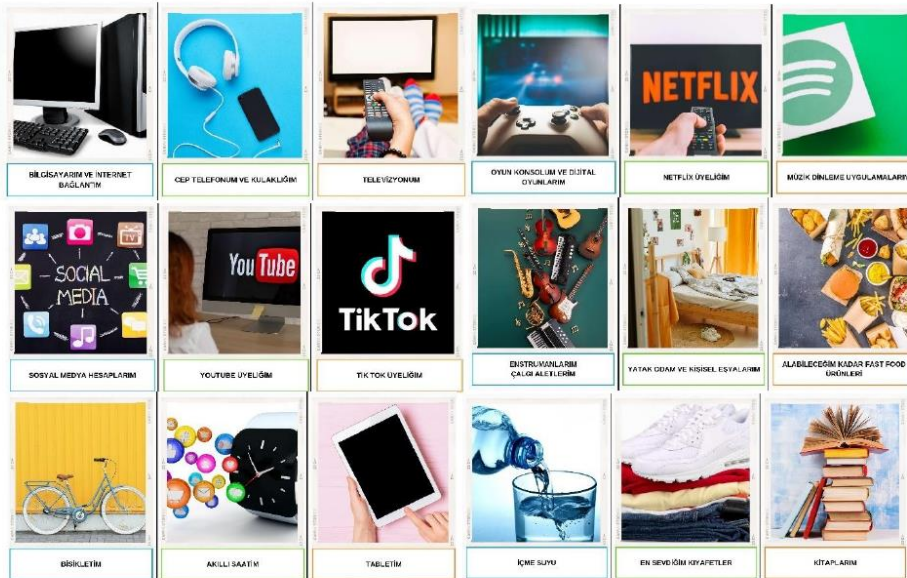
### Metodoloji:

Eğitim akışı “Deneyimsel Öğrenme Döngüsü” çerçevesinde ilerlemektedir. Bu yöntem sırasıyla “Somut Deneyim (Deneyimsel Girdi), Yansıtma, Soyut Kavramsallaştırma (Kavramsal Girdi), Aktif Uygulama (Dönüştürme)” aşamalarından oluşmaktadır.



**Derse Hazırlık Süreci:** Öğrenme alanını grup çalışmasına uygun hale getiriniz. Öğrenci sayınıza göre kaç kişilik gruplar oluşturacağınıza karar veriniz. Her grup için sayının minimum 4, maksimum 6 kişi olmasına dikkat ediniz. Her gruptaki cinsiyet dağılımının eşit ve dengeli olmasına özen gösteriniz. “İhtiyaçlar ve İstekler Kartları”nu her grup için önceden zarfa yerleştiriniz. Grup çalışmalarında her aşamada gerekli dönütleri alabilmek için Google form, Mentimeter, Kahoot, Padlet veya Miro vb. ortak çalışma alanı sağlayan çevrim içi web araçları ile zenginleştirebilirsiniz. Bu durumda öğrencilerin kullanabileceği tablet, bilgisayar veya mobil araçlar kullanılmalıdır.

### İhtiyaç ve İstek Kartları:



## Birinci Adım



### Somut Deneyimden Yansıtıcı Gözleme: (Süre 20 dk)

- Öğrencilere, yeni bir kıtaya doğru yolculuğa çıkmak ve orada yeniden bir hayat kurmak üzere olduklarını düşünmelerini isteyin. Gidecekleri yerde hiç insan yaşamamaktadır. Dolayısıyla, oraya vardıklarında yeni bir ülke kuracak öncüler olacaklarını belirtin.
- Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve daha önceden her grup için oluşturduğunuz ihtiyaçlar ve istekler kartlarını bir zarfın içerisinde her gruba bir zarf olacak şekilde verin.
- Her zarfa birkaç boş kart fazladan ekleyin. Bunların yeni ülkede yaşamak için yanlarına alacakları şeyler olduğunu söyleyin.
- Her gruptan elindeki zarfı açmalarını, bütün kartları yaymalarını ve incelemeye başlamalarını isteyin. Birkaç dakika kartlarda yazan durumlara göz atmaları için zaman verin. Boş kartların grupça ihtiyaç duyabilecekleri zarfta olmayan durumlar için kendilerinin eklemeye yapabileceklerini söyleyin.
- Dalga sesi müziğini arka planda duyulabilir hale getirin. Şimdi artık geminin yola çıkmak üzere olduğunu belirtin ve söyle bir anlatıyla başlayın:

*Başlarda yolculuk çok hoş geçiyordu. Yukarıda güneş parlıyordu, deniz de sakindi. Deniz kokusu ve mavilikler herkes için çok güzeldi. Ilık esen rüzgâr dinlendirici ve huzur vericiydi. Ancak birdenbire büyük bir fırtına çıktı ve gemi sallanmaya başladı. Öyle ki gemi batmak üzereydi! (Arka planda fırtınalı ses dosyasını açabilirsiniz.) Geminin batmaması için elinizdeki kartlardan beşini atmanız gerekiyor.*

- Gruplardan her birinden nelerden fedakârlık edeceklerine bir dakika içinde karar vermelerini isteyin. Attıklarını bir daha geri alamayacaklarını hatırlatın. Böylece atılan kartları toplayın ve bir destede bir araya getirin.
- Anlatıma geri dönün:

*Sonunda fırtına dindi. Herkes rahatladı. Ancak bu sırada gelen bir hava raporunda 5. kategoriden bir kasırganın gemiye doğru yaklaşmakta olduğu bildirildi. Kasırgadan kurtulmak için beş kartın daha denize atılması gerekmektedir! Ama bu arada umutmayın: atacağlarımız, yeni ülkenizde hayatta kalmak için ihtiyacımız olacak şeyler olmasın.*

Önceki gibi atılan bu yeni kartları da bir destede toplayın.

- Yeniden anlatmaya başlayın:

*Bunu da ucuz atlattık! Ama yeni kıtaya da neredeyse vardık. Herkes çok heyecanlı. Kıta ufukta göründü bile. Ancak tam o sırada dev bir balina gemiye çarpıyor ve gemide bir gedik açıyor. Bu durumda gemiyi daha da hafifletmek gerekiyor! Beş kart daha atılacak...*

Atılan bu yeni kartları da bir destede toplayın.

- Sonunda yeni kıtaya ulaştığınızı ve artık yeni bir ülke inşa etmeye sıra geldiğini duyurun. Gruplardan her biri ellerinde kalan kartları büyük bir kâğıda veya sınıf panosuna yapıştırın ve yeni kıtaya nelerin getirildiği de böylece herkes tarafından görülebilsin. Geride kalanlar yaşamanız, büyümeniz ve gelişiminiz için yeterli mi?
- Gruplardan her birine hazırladıkları listeyi görülebilecek bir yere asmalarını ve yeni kıtaya neleri götürdüklerini açıklamalarını söyleyin.

**Not:** Yansıtma aşamasına geçmeden öğrencileri rolden çıkarmak için kısa süreli buz kırıcı etkinliği yapmanız iyi olacaktır.

**Yansıtma (Çözümleme):** Bu aşamada sınıfınızın fiziksel koşullarına göre çember şeklinde oturmanız daha anlamlı olacaktır veya herkesin göz teması kurabileceği bir oturma düzeni oluşturunuz. Aşağıdaki soruları öğrenci topluluğunuza yönlendirin. Gelen cevaplardan döngünün diğer adımlarına referans vermek amacıyla küçük notlar alın. Öğrencilerin kendilerini rahatça ifade etmelerine olanak tanıyın. Etkinlik sonrası grup seçimlerini astığınız alanın herkes tarafından görüldüğünden emin olun.

- Bu etkinlikte neler hoşunuza gitti?
- Neyin olmasa da olacağına nasıl karar verdiniz? Neler mutlaka gerekliydi?
- Kimi kararları vermek güç müydü? Hangilerini?
- Grubunuz nelerin atılacağına nasıl karar verdi? Neyin elde tutulup neyin atılacağı konusunda grupta anlaşmazlık oldu mu? Bu tür anlaşmazlıkları nasıl çözüme bağladınız?
- Bu kartlarda yer alan durumlar dışında eklediğimiz farklı ihtiyaç ve istekler oldu mu?
- En son ortaya çıkan sonuç sizi şaşırttı mı?
- Verdiğiniz en son kararlar konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu kararlar yeni bir yerde yaşamınızı sürdürebilmek için sizce ne kadar yeterli?

- Bütün insanların ihtiyaçları aynı mıdır? Kimlerin ihtiyaçları farklı olabilir?
- Bu etkinliği ikinci kez yapsaydınız, atacağınız kartlar farklı olur muydu?
- Aslında olsun istediğiniz halde gerekli saymadığınız neler oldu?
- Hangi kartlar aslında istediğimiz, ancak yaşamak için zorunlu olmayan şeyleri temsil ediyor?
- Günlük yaşamda ihtiyaç duyduğunuz dijital araçlar ve medya içerikleri genel ihtiyaçlarınızın ne kadarını oluşturuyor?
- Dijital ihtiyaçlarınızın yaşamın devamlılığı için önemli olduğunu düşünüyor musunuz?
- Kartlar arasında aile bireyleri ve arkadaşlar, su, zaman, kitaplar, kıyafetler gibi yaşamımızda çok önemli olan şeyler de vardı. Bu ihtiyaçları günlük yaşamda dijital ihtiyaçlar ve isteklerle dengeli bir düzeyde tutabiliyor muyuz?
- Eğer----- olmasaydı (kartlardan çeşitli örnekler seçin) bu yeni ülkede neler olurdu?

**Not:** Kolaylaştırıcı olarak gelen cevapların iyi veya kötü, yanlış veya doğru olduğu bir durum olmadığını düşünerek oturumu yönetiniz. Çünkü her bireyin yaşantısı biriciktir. Deneyim, aile, eğitim, kültür ve bireysel farklılıklarına göre öğrencilerin ihtiyaçları çeşitlilik gösterebilir.

Yansıtma sürecinden sonra diğer adıma geçmeden önce öğrencilerin dikkat ve odaklanma durumuna göre ara veriniz.

## İkinci Adım



### Yansıtıcı Gözlemden Soyut Kavramsala

Döngünün bu aşaması çocukların kendi deneyim ve yaşantılarının hangi kavramlar çerçevesinde şekillendiğini gördüğü adımdır. İlk adımda aldığımız geri bildirimlere (yansıtmalara) referans vererek örneklemeler yapmak öğrenme sürecini kolaylaştıracaktır. Aşağıdaki akış dâhilinde ilerleyiniz.

- Somut deneyim adımından yola çıkarak bugünün dünyasında dijital araçların olmazsa olmazlarımız arasında yer aldığına grup seçimlerini de referans göstererek atıfta

bulunun. Hayatımızı birçok alanda kolaylaştıran dijital dünyanın bir yandan da bizi eğlenceli bir alanın içine çektiğinden bahsedebilirsiniz. Bize bu dünyanın kapılarını aralayan telefonlarımız, tabletlerimiz vb. araçlar neredeyse yanı başımızdan eksik olamamakta. Tamda bu konuşmaları derinleştirirken “Dijital Tüketim (Ekran Süresi)” sunumunda 2. slaytta yer alan “Ekran başında ne kadar ve ne yaparak zaman geçiriyoruz?” sorusunu yöneltin. Bugün bu konu üzerine derinleşeceğimizden bahsedin ve 3. slayta yer alan bugün birlikte neler öğreneceğinizi sıralayın.



- Sunumda 4. slaytı ekrana yansıtarak bugün sıkça duyduğumuz ve duyacağımız anahtar kelimelerin ne anlama geldiğini açıklayın. Kavramlara karşılık olarak öğrencilerin örnekler vermesine imkân tanıyın. Aktif kullanım için Youtube video içeriği hazırlamak, pasif kullanım için short videoları izlemek örneklerini verebilirsiniz.



- Gelen cevaplara göre 5. slaytı ekrana yansıtarak öğrencilerin kendilerini nasıl bir kullanıcı olduklarını tanımladıkları hakkında söz hakkı verin. Unutmamamız gereken en önemli konu doğru ve yanlış cevabın olmadığıdır. Öğrencilerin bu kararı kendilerinin keşfetmelerini sağlamak daha yerinde olacaktır.



- Öğrencilerden gelen paylaşımları dinledikten sonra 6. Slaytı açarak dijital medya kullanımı ve ekran süreleri hakkında çok fazla araştırma yapıldığını söyleyin. Bunların yararlı ve zararlı birçok boyutunun olduğunu belirtin. 6. – 10. Slaytta yer araştırma sonuçlarına göz atın ve bulgular üzerine tartışın. Bu eğitimi düzenlediğiniz tarihte daha güncel bulguları sunumunuza ekleyebilirsiniz.
- Son olarak 10. Slaytta yer alan medya dengesi kavramını açıklayarak günlük yaşamdaki sorumluluklarımız ve ilişkilerimizin sanal dünyamızla ne kadar ilişkili olduğu hakkında kısa bir konuşma yapın ve öğrencilerin fikirlerini paylaşımlarına izin verin.



### Üçüncü Adım



#### Soyut Kavramsaldan Aktif Uygulamaya

Döngünün bu aşamasında öğrendiğimiz yeni kavramların günlük yaşantımızla nasıl ilişkilendiğini deneyimleyeceğiz. Öğrencilerin medya tüketimlerini, neleri tüketmeyi tercih ettiklerini, dijital araçları ne şekilde kullandıklarını inceleyerek bu konu hakkında farkındalık kazanmalarını kolaylaştıracağız. Günlük yaşam pratiklerinden örnekler ile ilişkilendirerek onları kendi pratiklerini oluşturma süreci olan döngünün son adımına hazırlayacağız. Döngüde aktif uygulama aşamasına gelinceye kadarki süreci aşağıdaki yönerge adımlarını izleyerek ilerleyiniz.

- “Dijital Tüketim (Ekran Süresi)” sunumu 11. slayta yer alan 11 – 17 yaş arası gençlerin hangi uygulamaları daha çok kullandıklarını ekranda paylaşın. Öğrencilerin bu uygulamalar hakkındaki görüşlerini alın. Ardından 12. Slaytta yer alan soruları onlara yönlendirerek kendi yaşam deneyimlerini paylaşımlarını sağlayın.



- Öğrencilerin kendi deneyimlerini konuştuktan sonra 13. Sayfada yer alan 5 dakikalık videoyu izleyerek aktif uygulama adımına geçiniz.



### Dördüncü Adım



#### Aktif Uygulamadan Yeni Deneyimlere

Döngünün bu adımında deneyim, bilgi ve ilişkilendirme süreçlerinden sonra çocukların kendi yaşam deneyimlerini planlamaları, uygulama yapmaları ve yeni deneyimler elde etmeleri sağlanmaktadır. Dijital Tüketim “Ekran Süresi” Uygulama Etkinliğini basılı veya dijital olarak tüm öğrencilere sağlayın.

- Aktif uygulama adımında “Ekran Süresi: Ne Kadarı Çok Fazla?” videosundan yola çıkarak kendilerinin dijital medya içeriklerini aktif veya pasif olarak nasıl kullandıklarını sorun? Gelen birkaç cevaptan sonra izledikleri videodan yola çıkarak herkesin kendi hayatındaki dijital medya tüketimi ile ilgili olarak öz değerlendirme yapacağınızı belirtin.
- **“Dijital Tüketim “Ekran Süresi” Uygulama Etkinliği”** nin birinci kısmı dört alandan oluşmaktadır. Videodan yola çıkarak hangi sonuçları çıkarabildiklerini sorun ve birinci kısmın ilk alanına yazmalarını isteyin. Ardından gelen üç alanı doldurabilmeleri için örneklerle açıklayın.
- **“Dijital Tüketim “Ekran Süresi” Uygulama Etkinliği”** nin ikinci kısmını detaylıca yazabilmeleri için bir hafta süre verin. Bir hafta boyunca uygulama etkinliğini tamamlamaları gerektiğini belirtin.
- Tamamlanmış formları her bir öğrenci için detaylı bir şekilde inceleyin. Bireysel görüşme için randevu oluşturun. Öğrenciler ile görüşürken velilerinin olması ortak karar almak ve öz yönetim becerisinin gelişimi için anlamlı olacaktır.





- 
- Görüşmede değiřtirmek istenen dijital alışkanlıkların yerine tercih edilen davranışların hayata geçirilmesinde nelerin onları en çok zorladığı hakkında konuşun.
  - Bu süreçte öğrencileri destekleyecek aktivitelere sınıf içinde yer verin.
  - Yeni alışkanlıkların davranışa dönüşmesi uzun zaman alabilir. Bunun için çocukları etkin bir şekilde izlemeye özen gösterin.
  - Cevap formlarını her bir öğrenci için detaylı bir şekilde inceleyerek. Bireysel görüşme için randevu oluşturun. Öğrenciler ile görüşürken velilerinin olması ortak karar almak ve öz yönetim becerisinin gelişimi için anlamlı olacaktır.
  - Evde öğrenme ve deneyim sürecinin devam etmesi için **“Dijital Tüketim “Ekran Süresi” Aile Aktivitesi”** nin evde nasıl uygulanacağını öğrencilere açıklayın. Bir sonraki hafta yaşadıkları aile deneyimi hakkında sınıfta bir tartışma ve deneyim paylaşımı ortamı yaratın.

**EK-E: Arařtırma Etik Komisyonu Onay Bildirimi**

T.C.  
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Rektörlük

Tarih: 05/05/2022 10:54  
Sayı: E-35853172-300-00002164684



00002164684

Sayı : E-35853172-300-00002164684  
Konu : Etik Komisyon İzni (Yusuf ALTUNHAN)

5.05.2022

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

İlgi: 13.04.2022 tarihli ve E-51944218-300-00002134448 sayılı yazınız.

Enstitünüz Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans programı öğrencilerinden **Yusuf ALTUNHAN**'ın , **Doç. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK** danışmanlığında yürüttüğü "**Öğretmenlerin Sosyal Duygusal Yetkinliklerini Geliştirmek Amacıyla Çevrimiçi Eğitimin Tasarlanması ve Değerlendirilmesi**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **26 Nisan 2022** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN  
Rektör Yardımcısı

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Doğrulama Kodu: B65E6970-24F5-4F32-8E49-1E4B9DB7465D

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-ebys>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara  
E-posta: yazimd@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.hacettepe.edu.tr Elektronik  
Ağ: www.hacettepe.edu.tr  
Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks: 0 (312) 311 9992  
Kep: hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Çağla Handan GÜL  
Bilgisayar İşletmeni  
Telefon: 03123051008



**EK-F: Uygulama İzin Onayı**

T.C.  
MALATYA VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34259660-605.01-65924726  
Konu : Uygulama İzin Onayı  
(Yusuf ALTUNHAN)

15.12.2022

**VALİLİK MAKAMINA**

İlgi : Hacettepe Üniversitesi Rektörlüğü'nün 06/12/2022 tarih ve E-51944218-300-00002553943 sayılı yazısı.

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Yusuf ALTUNHAN'ın yürütmekte olduğu "Öğretmenlerin Sosyal Duygusal Yetkinliklerini Geliştirmek Amacıyla Çevrimiçi Eğitimin Tasarlanması ve Değerlendirilmesi" konulu tez çalışmasının, ilimizde bulunan tüm resmi okullarımızda uygulanması talebine ilişkin Hacettepe Üniversitesi Rektörlüğü'nün ilgi yazısı ilişikte sunulmuştur.

Anket-Tez Araştırma ve Değerlendirme Komisyonumuz, 14/12/2022 tarihinde yapılan toplantıda; İlgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili kurum müdürlüğü tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması, kişisel verilerin gizliliğine dikkat edilmesi kaydıyla, gönüllülük esasına göre ve araştırmacının araştırmasının bitimi tarihinden itibaren 30 gün içerisinde araştırma sonuçlarını Müdürlüğümüze bildirmesi şartı ile anket uygulaması yapmasını uygun görmüş olup, Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

NursanBERBER  
Müdür a.  
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR  
Behçet BAKIR  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdür V.

Ek:  
Tutanak ve ekleri (46 sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Şehit Hürriyet Fındıklı Caddesi

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meh-obyv>

Telefon No : 0 (422) 324 64 22

Bilgi için: Cumali UZAN

E-Posta : [orgp44@meh.gov.tr](mailto:orgp44@meh.gov.tr)

Uzman : Veri Harflama ve Kontrol İşletmeni

Kayıt Adresi : [meh.gov.tr](https://meh.gov.tr)

İnternet Adresi : <https://malatya.meh.gov.tr/> Faks : 422804549

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evris.gov.tr> adresinden 9e86-a526-3981-8e63-8de2 koda ile teyit edilebilir.



**EK-F: Etik Beyanı**

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında,

- \* tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- \* görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- \* başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- \* atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- \* kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- \* bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

17/04/2024

(İmza)

Yusuf ALTUNHAN

**EK-G: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu**

13/05/2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı Başkanlığına,

Tez Başlığı: Öğrencilerin Sosyal-Duygusal Öğrenmelerini Desteklemek Amacıyla Öğretmenlere Yönelik Geliştirilen Çevrimiçi Ortamın Kullanılabilirliğinin İncelenmesi

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmamın tamamı (kapak sayfası, özetler, ana bölümler, kaynakça) aşağıdaki filtreler kullanılarak **Turnitin** adlı intihal programı aracılığı ile kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Rapor Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı	Gönderim Numarası
13/05/2024	136	170611	17/04/2024	%11	2377986917

Uygulanan filtreler:

- Kaynaklar hariç
- Alıntılar dâhil
- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarını inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan eder, gereğini saygılarımla arz ederim.

**Ad Soyadı:** Yusuf ALTUNHAN

**Öğrenci No.:** N20135208

**Ana Bilim Dalı:** Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı

İmza

**Programı:** Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

**Statüsü:**  Y.Lisans  Doktora  Bütünleşik Dr.

**DANIŞMAN ONAYI**

UYGUNDUR.

(Prof. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK)

İmza

## EK-H: Thesis/Dissertation Originality Report

13/05/2024

HACETTEPE UNIVERSITY  
Graduate School of Educational Sciences  
To The Department of Computer Education and Instructional Technology

Thesis Title: Examining the Usability of an Online Environment Developed for Teachers to Support Students' Social-Emotional Learning

The whole thesis that includes the *title page, introduction, main chapters, conclusions and bibliography section* is checked by using **Turnitin** plagiarism detection software take into the consideration requested filtering options. According to the originality report obtained data are as below.

Time Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defense	Similarity Index	Submission ID
13/05/2024	136	170611	17/04/2024	%11	2377986917

Filtering options applied:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Educational Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

**Name Lastname:** Yusuf ALTUNHAN

**Student No.:** N20135208

**Department:** Department of Computer Education and Instructional Technology

**Program:** Computer Education and Instructional Technology

**Status:**  Masters  Ph.D.  Integrated Ph.D.

Signature

### ADVISOR APPROVAL

APPROVED  
(Prof. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK)

## EK-I: Yayınlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. <sup>(1)</sup>
- Enstitü/Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren ... ay ertelenmiştir. <sup>(2)</sup>
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. <sup>(3)</sup>

17/04/2024

(imza)

Yusuf ALTUNHAN

---

"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezinerişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3 şahıslara veya kurumlara haksız kazanç; imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanın önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir\*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.  
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir  
\*Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

