

21. YÜZYILDA

DİJİTAL ARAÇLAR

Eğitim dünyası, dijital teknolojilerin sağladığı olanaklarla büyük bir dönüşüm yaşıyor. Dijital araçlar, öğrenme süreçlerini daha etkili, etkileşimli ve bireyselleştirilmiş hale getirmek için öğretmenlere ve öğrencilere eşsiz imkânlar sunuyor. Günümüzde dijital teknolojiler, eğitim alanında büyük bir dönüşüm sağlıyor. Geleneksel sınıf ortamlarından daha çok, bireyselleştirilmiş ve teknolojiyle desteklenmiş öğrenme deneyimleri artık norm haline geldi. Öğretmenler, bu dönüşümün merkezinde yer alıyor ve dijital araçları etkili bir şekilde kullanarak öğrenme süreçlerini daha zengin hale getirme sorumluluğunu taşıyorlar.

Planlama ve Etkili İçerik Üretimi

Ders planlaması, içerik oluşturma ve verilerin takibi için etkili bir ortam sunar.

Docs ile metin tabanlı materyaller, **Slidesgo** ile görsel sunumlar, **Sheets** ile veri analizleri hazırlanabilir. **Notion** ile ders planlaması ve içerik oluşturma için özelleştirilebilir bir platform sunar. Öğrenciler ve öğretmenler için organize bir iş birliği alanı oluşturur. **Airtable** verilerin takibi ve analizine yönelik esnek bir ortam ve iş birliğini destekleyen özelleştirilebilir tablolar sunar. **Canva** görsel materyaller, infografikler ve çekici sunumlar hazırlamak için kullanılabilir. **Krea AI**, kullanıcıların yapay zekâ desteğiyle metinleri hızlıca görsellere ve videolara dönüştürerek yaratıcı içerik üretimini kolaylaştıran bir platformdur. **HeyGen**, metin tabanlı içerikleri yapay zekâ destekli avatarlar ve doğal seslendirme ile hızlıca profesyonel videolara dönüştüren bir platformdur. **ElevenLabs**, metinleri doğal ve duygusal tonlamalarla insan benzeri seslere dönüştüren yapay zekâ destekli bir ses sentezi platformudur. **DeepSearch**, IBM Research tarafından geliştirilen ve yapay zekâ kullanarak büyük belge koleksiyonlarını toplayan, dönüştüren, düzenleyen ve arama yapılabilir hale getiren bir platformdur. Bu sayede, patentler ve araştırma makaleleri gibi kamuya açık belgelerdeki spesifik bilgileri erişilebilir kılar. **Cursor**, yapay zekâ destekli bir kod editörüdür. Geliştiricilerin kod yazma, düzenleme ve anlama süreçlerini daha verimli hale getirmek amacıyla tasarlanmıştır.

Eğitimde Katkısı: bu araçlar iş birliğine dayalı bir çalışma ortamı sunarak birden fazla kişinin eş zamanlı çalışmasına olanak tanır ve bu durum, grup projelerinde verimliliği artırır (Johnson, 2021). Ayrıca, ders materyallerini daha ilgi çekici hale getirerek öğrencilerin dikkatini toplar ve öğrenme sürecine aktif katılım sağlar

(Smith, 2020). Bulut tabanlı depolama imkânı, kullanıcıların materyallere her yerden erişmesini sağlarken zaman kazandırır ve kaynak yönetimini kolaylaştırır (Brown, 2019).

Faydaları: Zaman kazandırır ve çalışma materyallerinin bulutta saklanması mümkün kılar.

Etkileşimli Sunum Araçları

Ders sırasında öğrencilerin ilgisini çekmek ve aktif katılımı teşvik etmek için **Mentimeter** veya **Nearpod** gibi araçlar kullanılabilir. **Slide AI, Tome, Synthesia, Slidesgo, Decktopus, Gamma, Plus AI, Beautiful.ai, Slidebean, Simplified** gibi araçlar sunum yapma sürecini basitleştirir. Kullanıcılar istedikleri metni sisteme ekleyerek işe başlarlar. Bu metin, akıllı algoritmalarının içeriği analiz edip yapılandırarak sunumun temelini oluşturur ve görsel olarak çekici bir formata dönüştürür. Bu araçlar, anketler, sınavlar ve iş birliği etkinlikleri sunarak öğrenme sürecini destekler.

AI Sunum Oluşturucu İpuçları

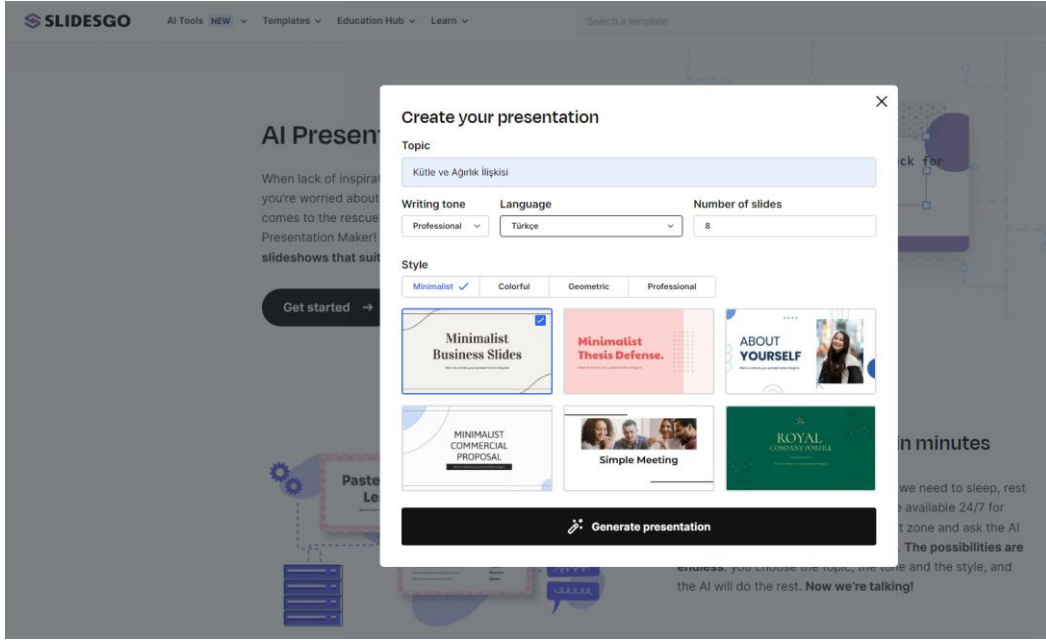
- ✓ **Stok İçerikler:** Görseller, videolar ve seslerle zenginleştirme sunanları seç.
- ✓ **Metin Girdileri:** Komut tabanlı veya özelleştirme sunanları tercih et.
- ✓ **Kullanım Kolaylığı:** Zaman kazandıran, basit arayüzlü olanları seç.
- ✓ **Fiyat:** Ücretsiz veya bütçene uygun planları değerlendir.
- ✓ **Çıktı Formatları:** PPT, video ya da PDF gibi çeşitli formatlara izin verenleri tercih et.



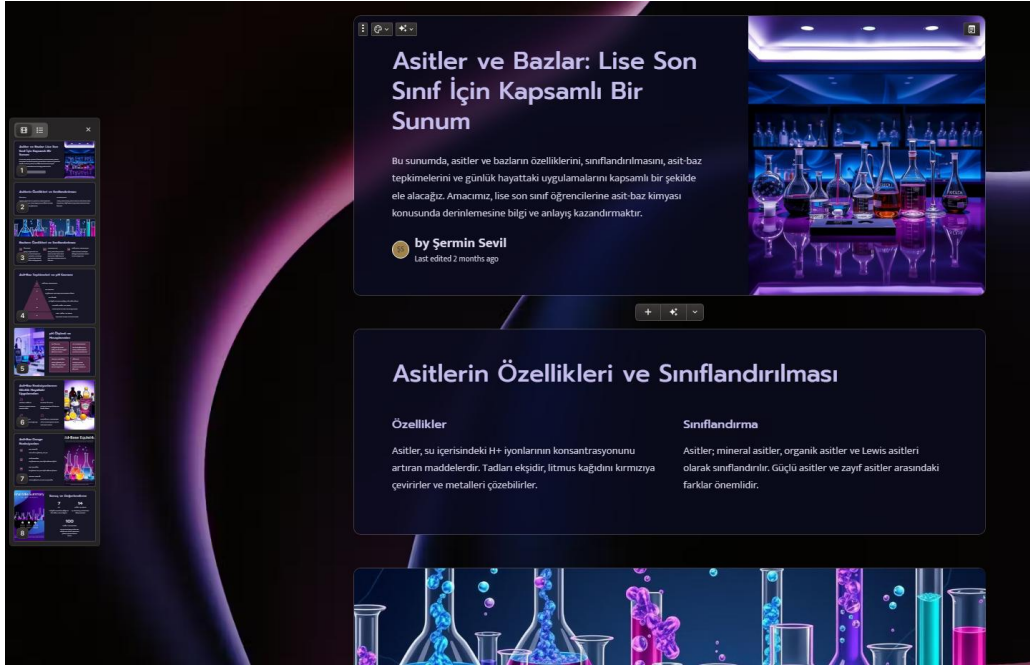
Eğitimde Katkısı: Öğrencilerin öğrenmeye aktif olarak dahil olmasını sağlar ve öğretmenlerin gerçek zamanlı geri bildirim almasına olanak tanır (Gonzalez, 2019).

Faydası: Öğrencilerin dikkatini çeker, derse olan ilgiyi artırır ve öğretmenlerin öğrencilerinin anlamadıkları noktaları tespit etmelerini kolaylaştırır.

Örnek Uygulama-1(Slidesgo)



Örnek Uygulama-2(Gamma)



Oyunlaştırma Platformları

Kullanım Önerisi: Dersleri eğlenceli hale getirmek ve öğrencilerin motivasyonunu artırmak için **Kahoot!**, **Quizizz** gibi oyunlaştırma araçları kullanılabilir. **Classcraft**, Eğitim odaklı bir oyunlaştırma platformu. Öğrencilerin derslere katılımını ve davranışlarını ödüllendirerek etkileşimi artırır. **Duolingo**, Dil öğrenimini oyunlaştırır. Dersleri seviyelere ve ödüllere dayalı bir formatta sunar. **Motimate**, Çalışan eğitimlerini oyunlaştırır. Katılımcıların öğrenme süreçlerine aktif katılımını sağlar. **Gamelearn** E-öğrenme için oyunlaştırılmış bir platform. Liderlik, müşteri ilişkileri ve zaman yönetimi gibi becerilere odaklanır.

Eğitimde Katkısı: Oyunlaştırma, öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirirken öğrencilerin rekabet ve iş birliği becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Johnson ve diğerleri, 2022).

Faydası: Bilgi kalıcılığını artırır, öğrenciler arasında pozitif bir rekabet ortamı yaratır. Öğrencilerin motivasyonunu artırmak, öğrenme süreçlerini desteklemek ve etkileşimi artırmak için tasarlanmıştır.

Örnek Uygulama(Quizizz)

The screenshot displays the Quizizz platform interface. On the left, there is a sidebar with navigation icons. The main area shows a search bar with "Tam sayılar" and a list of quizzes. The selected quiz is "Tam Sayılar" (6th Grade - 17 Qs). The right panel shows a question: "Aşağıdaki cümlelerin hangisinde ifade edilen tam sayının işareti diğerlerinden farklıdır?" (Which of the following sentences has a different sign for the integer mentioned?). The options are: "Bir dalgaç deniz seviyesinin 20 m altına dalmıştır." (A diver dived 20 m below sea level), "Bu alışverişten 10 lira kâr ettim." (I made a profit of 10 liras from this shopping), "Otopark zeminin 2 kat altındadır." (It is 2 floors below the ground level), and "Hava sıcaklığı sıfırın altında 5 derecedir." (The temperature is 5 degrees below zero). The correct answer is "Bu alışverişten 10 lira kâr ettim." (I made a profit of 10 liras from this shopping).

The screenshot displays the Quizizz platform interface for flashcards. The main area shows a search bar with "Soru'dan bilgi kartları oluşturun" and a list of flashcards. The selected flashcard is "17/17 sorular bilgi kartları olarak oluşturuldu" (17/17 questions created as flashcards). The right panel shows a flashcard with the question: "13 sayısına eşit olan sayı nedir?" (What is the number equal to 13?). The answer is "+13".

Dijital Öğrenme Yönetim Sistemleri

Kullanım Önerisi: **Google Classroom**, **Moodle** veya **Canvas**, ders planlamasını kolaylaştırır ve öğrencilerin öğrenme materyallerine her an erişim sağlamasına olanak tanır. Ayrıca **Blackboard Learn** çevrim içi eğitim ve içerik yönetimi için güçlü bir platform, **Edmodo**, öğretmen, öğrenci ve veliler için bir sosyal öğrenme platformu.

Eğitimde Katkısı: Yapay zekâ destekli Dijital Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS), öğrenci öğrenme süreçlerini kişiselleştirme ve izleme olanakları sunarak bireysel öğrenme hızlarına göre uyarlanmış materyaller sağlar (Smith & Johnson, 2021). Aynı zamanda, gerçek zamanlı analizlerle öğretmenlere öğrencilerin ilerlemesi hakkında bilgi vererek hedefe yönelik müdahalelere olanak tanır (Brown, 2020). İşbirliğini destekleyen özellikler, grup çalışmaları ve etkileşimli öğrenme ortamlarını teşvik eder (Lee, 2019). Bulut tabanlı yapıları sayesinde öğrenme materyallerine her yerden erişim sağlanarak zaman kazandırır ve erişilebilirliği artırır (Taylor, 2022).

Faydası: Öğrenciler için merkezi bir öğrenme ortamı sunar ve öğretmenlerin değerlendirme süreçlerini daha verimli hale getirir.

Yapay Zekâ Destekli Araçlar

Kullanım Önerisi: Yapay zekâ destekli araçlar, eğitim süreçlerinde öğrenciler ve öğretmenler için çeşitli çözümler sunar:

ChatGPT: Öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmesine yardımcı olur, metin analizi yapar ve geri bildirim sağlar. **Perplexity AI**, yapay zekâ destekli bir arama motorudur. Kullanıcıların sorularına gerçek zamanlı, güvenilir ve kaynakları belirtilmiş yanıtlar sunar. **Grammarly:** Yazılı metinlerin dilbilgisi, yazım ve üslup açısından geliştirilmesini destekler. **Khan Academy AI:** Öğrencilere bireysel öğrenme deneyimi sunar, konuları ayrıntılı olarak açıklar ve pratik testler sağlar.

EdTech AI (Adaptive Learning Systems): Öğrenci davranışlarını analiz ederek öğrenme materyallerini kişiselleştirir.

Google AI Tools (Socratic): Öğrencilerin sorularını yanıtlayarak kavramsal öğrenmeyi destekler. **Turnitin AI:** Öğrenci çalışmalarını analiz ederek intihal kontrolü yapar ve akademik bütünlüğü teşvik eder. **Gradescope AI**, sınavların, ödevlerin ve projelerin otomatik olarak değerlendirilmesini sağlayarak öğretmenlerin iş yükünü azaltan ve öğrencilerin hızlı geri bildirim almasını mümkün kılan yapay zekâ destekli bir değerlendirme platformudur.

Eđitimde Katkısı: Yapay zekâ, öğrenme ve öğretme süreçlerini dönüştürerek çeşitli avantajlar sunar:

Öğretmenlerin İş Yükünü Azaltma: Ödevlerin değerlendirilmesi ve öğrenme analitiđi gibi rutin görevleri otomatikleştirerek öğretmenlere zaman kazandırır (Smith & Brown, 2022).

Bireyselleştirilmiş Öğrenme: AI araçları, öğrencilerin bireysel hız ve ihtiyaçlarına göre içerikler sunarak öğrenme verimliliđini artırır (Taylor, 2023).

Erişilebilirlik: Yapay zekâ tabanlı konuşma ve metin dönüştürme araçları, özel gereksinimi olan öğrencilere öğrenim süreçlerinde destek sağlar (Lee, 2021).

Etkileşimli Öğrenme: Öğrencilerin oyunlaştırılmış eğitim araçlarıyla daha fazla motive olmasını sağlar (Johnson, 2020).

Faydası: Öğrenciler, bireysel öğrenme deneyimlerini optimize edebilir ve öğrenme materyallerine erişimde esneklik kazanır (Taylor, 2023). Öğretmenler, rutin görevlerden kurtularak daha fazla zaman ve enerji kazanır (Brown, 2022). Öğrenciler, AI araçları sayesinde hızlı ve detaylı geri bildirimler alarak eksiklerini giderir (Smith & Lee, 2021). Öğrencilerin teknoloji kullanım becerilerini artırarak gelecekteki iş dünyasına hazır olmalarını sağlar (Johnson, 2020).

Örnek Uygulama-1(Chatgpt)

ChatGPT 4o

"5 yaş grubu çocuklar için diş fırçalamanın önemini anlatan, renkli ve eğlenceli bir masal oluşturun. Masalda farklı cinsiyetlerde çocuklar yer alsın ve macera dolu bir hikaye anlatılsın. Masala sihirli unsurlar ekle, örneğin konuşan hayvanlar veya büyülü bir diş fırçası gibi. Hikaye basit ve çocukların anlayabileceği bir dille olsun, görsellerle desteklenebilecek şekilde renkli ve canlı tasvirler içersin. Ana mesaj diş temizliği ve sağlıklı alışkanlıkların önemi olsun."

Tabii! İşte bu prompta uygun, 5 yaş grubu çocuklara yönelik bir masal:

Tırtıl Tom ve Büyülü Fırça Macerası

Bir zamanlar Yeşil Orman'ın içinde, Tırtıl Tom adında meraklı bir tırtıl yaşardı. Tom, dişleri olmayan ama yine de parlak bir gülümsemeyi çok seven bir tırtıldı. Günlerden bir gün, ormanda dişlerini hiç fırçalamayan Can ve Ceren adında iki kardeşle tanıştı. Can'ın dişlerinde çikolata lekeleri, Ceren'in dişlerinde ise limonata kalıntıları vardı.

Tom, "Merhaba Can ve Ceren! Dişlerinizi hiç fırçalamıyor musunuz?" diye sordu.

Can omuzlarını silkerek, "Fırçalamak çok sıkıcı," dedi.

Ceren ekledi, "Hem dişlerimiz zaten sağlam görünüyor!"

Tam o sırada, gökyüzünden pırl pırl bir ışık belirdi. Işık, çocukların önüne büyülü bir diş fırçası bıraktı. Fırça, altın renginde kılıfı olan, konuşan bir fırçaydı.

"Merhaba! Ben Büyülü Fırça. Sağlıklı ve parlak bir gülümseme için buradayım," dedi Fırça neşeyle.

"Ama dikkat! Eğer dişlerinizi fırçalamazsanız, Çürük Canavar sizi bulur!"

Can ve Ceren bir an korkuyla birbirlerine baktılar. "Çürük Canavar mı?!" diye bağırdılar.

ChatGPT 4o

Diş Fırçatama Masalı

Tırtıl Tom ve Büyülü Fırça Macerası

Bir zamanlar Yeşil Orman'ın içinde, Tırtıl Tom adında meraklı bir tırtıl yaşardı. Tom, dişleri olmayan ama yine de parlak bir gülümsemeyi çok seven bir tırtıldı. Günlerden bir gün, ormanda dişlerini hiç fırçalamayan Can ve Ceren adında iki kardeşle tanıştı. Can'ın dişlerinde çikolata lekeleri, Ceren'in dişlerinde ise limonata kalıntıları vardı.

Tom, "Merhaba Can ve Ceren! Dişlerinizi hiç fırçalamıyor musunuz?" diye sordu.

Can omuzlarını silkerek, "Fırçalamak çok sıkıcı," dedi. Ceren ekledi, "Hem dişlerimiz zaten sağlam görünüyor!"

Tam o sırada, gökyüzünden pırl pırl bir ışık belirdi. Işık, çocukların önüne büyülü bir diş





Örnek Uygulama-2(perplexity)

Atatürk'ün Devrimleri

Sources

İnkılapları - Atatürk İnkıpları ve İnkılap Tarihi Bölüm Başkanlığı | AKÜ
aitt.aku.edu

Atatürk'ün Devrimleri - İzmir Özel Saint-Joseph Fransız Lisesi
www

Atatürk Devrimleri - Atatürk Ansiklopedisi
ataturkansiklopedisi... Show all

Answer

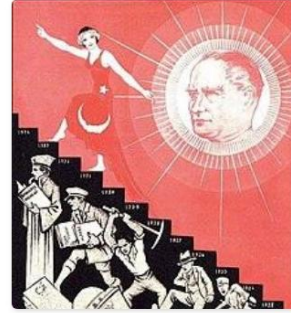
Atatürk'ün devrimleri, Türkiye Cumhuriyeti'nin modernleşme sürecinde önemli bir rol oynamış ve ülkenin çağdaş uygarlık seviyesine ulaşmasını hedeflemiştir. Bu devrimler, beş ana başlık altında toplanabilir:

Siyasal Devrimler

- Saltanatın Kaldırılması:** 1 Kasım 1922'de Osmanlı saltanatı sona erdirildi.
- Cumhuriyetin İlanı:** 29 Ekim 1923'te Türkiye Cumhuriyeti kuruldu.
- Halifeliğin Kaldırılması:** 3 Mart 1924'te halifelik kaldırıldı, bu da laik bir devlet yapısının temellerini attı ^{1 2 3}.

Toplumsal Devrimler

- Kadınlara Eşit Haklar:** 1926-1934 yılları arasında kadınlara seçme ve seçilme hakkı tanındı, bu da toplumsal cinsiyet eşitliğini sağladı.
- Şapka ve Kıyafet Devrimi:** 25 Kasım 1925'te gerçekleştirilen bu devrimle birlikte geleneksel kıyafetler modern giysilerle değiştirildi.
- Tekke ve Zaviye Kapatılması:** 30 Kasım 1925'te dini kurumlar kapatıldı, laik bir topluluk yapısı oluşturuldu ^{2 4}.



Etkileşimli Öğrenme Platformları

Kullanım Önerisi: Etkileşimli öğrenme platformları, öğrenci-öğretmen iş birliğini ve iletişimini desteklemek için tasarlanmıştır: **Edmodo:** Öğrencilerle iletişim kurmak, ödevler paylaşmak ve değerlendirme yapmak için uygun bir sosyal öğrenme platformu. Seesaw: Öğrencilerin bireysel veya grup projelerini paylaşmasını ve öğretmenlerin bu süreçleri takip etmesini sağlar. **Padlet:** Beyin fırtınası ve bilgi paylaşımı için görsel ve etkileşimli bir pano ortamı sunar. **Flip (eski adıyla Flipgrid):** Öğrencilerin video tabanlı yanıtlarla düşüncelerini ifade etmelerini teşvik eder. **Google Classroom:** Eğitim materyallerini dağıtma, görevleri izleme ve iş birliği yapma süreçlerini kolaylaştırır. **Nearpod:** Etkileşimli sunumlar ve öğrenci katılımını ölçen etkinliklerle öğrenme sürecini zenginleştirir. **Course Hero,** öğrencilerin ders materyallerine, ödev çözümlerine ve öğrenme kaynaklarına erişim sağlayarak akademik başarıyı destekleyen bir çevrimiçi eğitim platformudur. **Fetchy,** belge ve veri işlemlerini otomatikleştiren, metinleri hızlıca analiz eden ve düzenleyen yapay zekâ destekli bir otomasyon platformudur. **MathGPTPro,** öğrencilerin matematik problemlerini çözmesine, adım adım açıklamalarla öğrenmesini destekleyen ve karmaşık hesaplamaları hızla gerçekleştiren yapay zekâ tabanlı bir matematik platformudur. **Cognii,** yapay zekâ destekli bir eğitim platformudur; açık uçlu sorulara yanıtları değerlendirerek kişiselleştirilmiş geri bildirim sağlar ve öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. **Magic School,** büyülü bir akademidir. Burada çocuklar, sihirli güçlerini keşfeder ve geliştirmek için eğitim alırlar. Okul, konuşan kitaplar, uçan kalemler ve büyülü hayvanlarla doludur. Öğrenciler, hem dostluk hem de cesaret dolu maceralara atılırken, sihrin sorumlulukla kullanılmasını öğrenirler. Her ders, onları hem fantastik hem de gerçek dünyada daha güçlü bireyler olmaya hazırlar!

Eğitimde Katkısı: Etkileşimli platformlar, öğrenme süreçlerine çok yönlü katkılar sağlar. Öğrencilerin grup çalışması yapmasını teşvik eder ve iş birliği becerilerini geliştirir (Martin, 2021). Öğretmenler, öğrencilerin çalışmalarını gerçek zamanlı izleyip rehberlik ederek öğrenmeyi destekler (Taylor & Smith, 2022). Platformlar, dijital materyallere her yerden erişim sağlayarak öğrenme esnekliğini artırır (Johnson, 2020). Öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirir (Lee, 2021).

Faydası: Öğretmenler, ödev dağıtımı, takibi ve değerlendirme süreçlerini kolaylaştırarak zamandan tasarruf eder. Öğrenciler, kendi projelerini oluşturup paylaşabilir ve diğer öğrencilerin çalışmalarından öğrenir. Öğretmenler, her öğrencinin bireysel ihtiyaçlarına göre öğrenme materyalleri sunabilir (Martin, 2021). Eğlenceli ve oyunlaştırılmış etkinlikler, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla ilgi göstermesini sağlar (Johnson, 2020).

Örnek Uygulama(Magic School)

The screenshot shows the Magic School AI tool interface. The interface is purple and white. It features a search bar at the top, a sidebar with navigation options like 'Magic Tools', 'Raina (Chatbot)', 'Output History', 'Launch to Students', 'Love', 'Training', 'Share the Magic', 'Student AI Literacy', and 'Upgrade'. The main content area is divided into 'Favorites', 'Recommended For You', and 'All Tools' sections. 'Favorites' includes 'Professional Email', 'E-mail Responder', and 'E-mail Family'. 'Recommended For You' includes 'YouTube Video Summarizer', 'Rubric Generator', 'Academic Content', 'Unit Plan Generator', and 'Informational Texts'. 'All Tools' includes 'Image Generator', 'Presentation Generator', 'Text Rewriter', 'Lesson Plan', and 'Multiple Choice Quiz / Assessment'. A 'Create a Custom Tool' button is also visible.

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

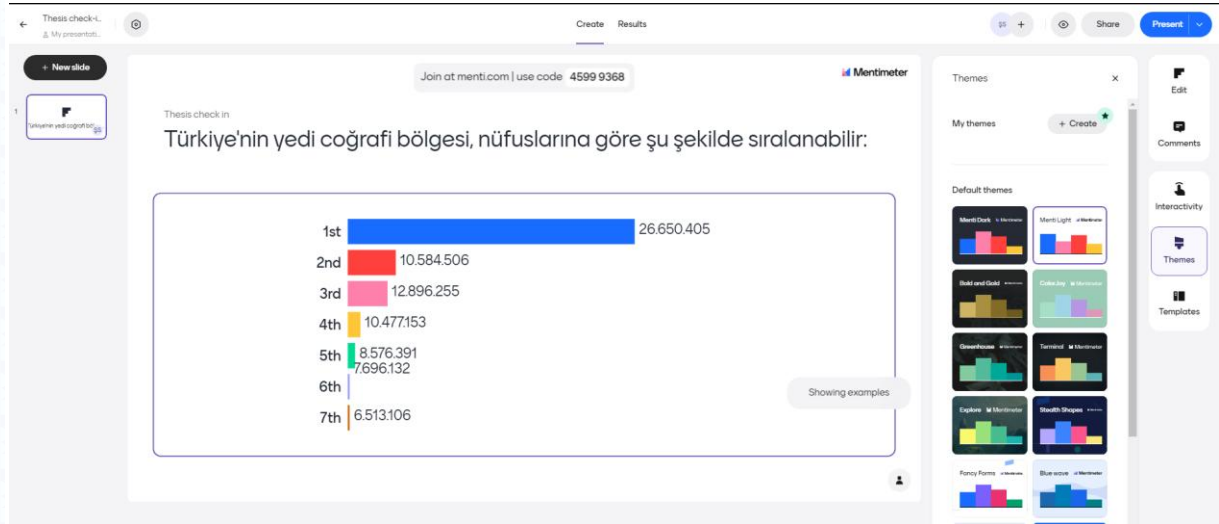
Öğretmenler, ders içeriklerini videolar aracılığıyla sunarken, öğrencilerin aktif bir şekilde takip etmelerini sağlar. Öğrencilerin ders içeriğini ne kadar kavradığını ölçmek için hızlı testler yapılabilir.

Kullanım Önerisi: Edpuzzle: Videoların içine gömülü testler ekleyerek öğrencilerin öğrenme düzeylerini ölçer. **Socrative:** Canlı sınavlar ve testler için kullanılır. **Google Forms:** Testler, anketler ve hızlı değerlendirmeler için esnek bir platform. **Kahoot!:** Eğlenceli ve oyunlaştırılmış quizler ile öğrenmeyi pekiştirir. **Quizizz:** Kişiselleştirilmiş quizler ve detaylı öğrenci performansı analizi sağlar. **Socrative:** Öğrencilerin gerçek zamanlı yanıtlarını toplar ve analiz eder. **Mentimeter:** İnteraktif anketler ve quizler ile öğrenci katılımını artırır. **Edulastic:** Standart tabanlı testler ve otomatik değerlendirme özellikleri sunar. **Turnitin:** Akademik çalışmalarda intihal kontrolü yapar ve yazma becerilerini geliştirir.

Eğitimde Katkısı: Bu araçlar, değerlendirme süreçlerini hem öğretmenler hem de öğrenciler için dönüştürür: Gerçek zamanlı değerlendirme imkânı sunarak öğrenme sürecine anında rehberlik sağlar (Taylor & Martin, 2021). Öğrenci performansına dair detaylı veriler sunarak öğretim süreçlerini iyileştirmeye olanak tanır (Smith, 2020). Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına yönelik geri bildirim sunar (Lee, 2021). Oyunlaştırılmış araçlar, öğrencilerin öğrenme sürecine daha aktif katılımını sağlar (Johnson, 2019).

Faydası: Otomatik değerlendirme özellikleri, öğretmenlerin zaman kazanmasını sağlar. Grafikler ve raporlar ile öğrenme sonuçlarının daha iyi anlaşılmasını sağlar (Taylor & Smith, 2021). Turnitin gibi araçlarla intihal önlenir ve akademik bütünlük sağlanır. Mentimeter ve Kahoot! gibi araçlarla dersler daha interaktif hale gelir. Online sınavlar ve değerlendirme araçları, uzaktan eğitim süreçlerini destekler.

Örnek Uygulama(Mentimeter)



Dijital Araçların Etik Kullanımı

Dijital araçlar eğitimde büyük fırsatlar sunsa da bunların etik kullanımı son derece önemlidir. İşte dikkat edilmesi gereken bazı noktalar:

Veri Mahremiyeti ve Güvenliği: Öğrenci ve öğretmenlerin kişisel verilerinin korunması esastır. Dijital araçlar kullanılırken, kişisel verilerin toplanması, saklanması ve paylaşılması süreçlerinde gizlilik politikalarına uyulmalıdır (Taylor, 2023).

Eşit Erişim ve Fırsat Eşitliği: Teknolojiye erişim imkânları her öğrenci için aynı olmayabilir. Dijital araçların kullanımı, tüm öğrencilerin eşit öğrenme fırsatlarına sahip olmasını desteklemelidir (Smith, 2021).

Akademik Dürüstlük ve İntihal Önleme: Dijital kaynakların kolay erişilebilir olması, intihal riskini artırabilir. Öğrencilerin etik kurallara uygun davranmaları teşvik edilmeli ve gerekli denetimler yapılmalıdır (Johnson & Lee, 2022).

Telif Haklarına Saygı: Kullanılan dijital materyallerin telif haklarına dikkat edilmeli ve lisanslı içerikler kullanılmalıdır. Aksi takdirde yasal sorunlar ortaya çıkabilir (Brown, 2020).

Siber Zorbalık ve Dijital Vatandaşlık: Öğrencilerin çevrimiçi ortamda saygılı ve sorumlu davranışlar sergilemeleri teşvik edilmelidir. Siber zorbalığın önlenmesi için bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır (Lee, 2021).

Kaynakça

- Anderson, J. (2020). Learning management systems in education. London: Academic Press.
- Brown, T. (2020). The impact of AI-driven learning management systems on education. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-56.
- Brown, T. (2020). The role of ethical considerations in digital learning environments. *Educational Research and Development*, 8(3), 23-34.
- Davis, K. (2022). Ethics in digital education. Washington, DC: Educational Research Institute.
- Gonzalez, M. (2019). Interactive teaching tools in modern classrooms. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 34-50.
- Johnson, R. (2019). Gamification in student assessments: A new approach. *Educational Innovations Journal*, 6(5), 56-67.
- Johnson, R. (2020). Digital learning platforms: Enhancing accessibility and engagement. *International Journal of Digital Education*, 8(4), 78-89.
- Johnson, R., & Lee, C. (2022). Promoting academic integrity through AI tools. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 78-89.
- Johnson, S., et al. (2022). Gamification in education: A new approach. *Teaching and Learning Journal*, 12(3), 67-80.
- Lee, C. (2019). Collaborative learning environments: Benefits and challenges in digital education. *International Journal of Digital Learning*, 8(2), 78-89.
- Lee, C. (2021). Accessibility in education with AI tools. *International Journal of Digital Learning*, 9(4), 23-34.
- Lee, C. (2021). Cyberbullying prevention in digital classrooms. *International Journal of Digital Learning*, 10(2), 89-100.
- Lee, C. (2021). Personalized feedback in digital assessment platforms. *International Journal of Learning Sciences*, 9(4), 89-101.
- Lee, C. (2021). Interactive tools for modern classrooms. *Educational Technology Review*, 12(5), 101-112.
- Martin, R. (2021). Collaborative learning through interactive platforms. *Journal of Educational Research*, 15(3), 34-45.
- Martin, R. (2021). Transparency in data usage for educational technology. *Journal of Educational Policy*, 16(4), 56-67.

- Martin, T. (2021). Collaborative learning environments. Cambridge: Future Learning Press.
- Smith, A. (2020). Designing for student engagement. New York: Learning Innovations.
- Smith, J. (2020). Data-driven approaches to student evaluation. *Advances in Educational Research*, 14(3), 67-78.
- Smith, J. (2021). Equity in technology access for students. *Advances in Digital Education*, 9(4), 34-45.
- Smith, J., & Brown, T. (2022). AI in education: Reducing teacher workload. *Journal of Educational Technology*, 14(3), 56-67.
- Smith, J., & Johnson, R. (2021). Personalized learning through AI in education. *Advances in Educational Research*, 15(4), 101-112.
- Taylor, L. (2023). Artificial intelligence in education. Boston: AI Learning Press.
- Taylor, P. (2022). Cloud-based learning systems and their role in education. *Journal of Cloud Computing in Education*, 6(1), 23-30.
- Taylor, P. (2023). Privacy and security in digital education tools. *Journal of Educational Ethics*, 12(3), 45-56.
- Taylor, P. (2023). Personalized learning through AI tools: A transformative approach. *Advances in Learning Technology*, 18(2), 78-89.
- Taylor, P., & Martin, R. (2021). Real-time assessment tools in education: Benefits and challenges. *Journal of Educational Technology*, 16(2), 34-45.
- Taylor, P., & Smith, J. (2022). Balancing technology use in education for student well-being. *Educational Health Journal*, 5(1), 34-45.
- Taylor, P., & Smith, J. (2022). The role of feedback in student-centered learning environments. *Advances in Learning Sciences*, 10(2), 56-67.
- <https://slidesgo.com/>
- <https://workspace.google.com/products/sheets/>
- <https://www.notion.com/>
- <https://www.airtable.com/>
- <https://www.canva.com/>
- <https://www.slidesai.io/tr>
- <https://tome.app/>
- <https://www.synthesia.io/>
- <https://www.decktopus.com/>
- <https://gamma.app/tr>
- <https://plusai.com/>
- <https://www.beautiful.ai/>
- <https://slidebean.com/>
- <https://simplified.com/>
- <https://www.hmhco.com/programs/classcraft?srsId=AfmBOoogBXleEg0fXlBzixmZTosUuitGQZuN503r0uqlejSjz13273p->
- <https://tr.duolingo.com/>
- <https://www.motimateapp.com/>
- <https://www.game-learn.com/en/>

- <https://edu.google.com/workspace-for-education/products/classroom/>
- <https://moodle.org/?lang=tr>
- <https://openai.com/index/introducing-canvas/>
- <https://chatgpt.com/>
- <https://www.grammarly.com/>
- <https://www.khanacademy.org/college-careers-more/ai-for-education>
- <https://seesaw.com/>
- <https://padlet.com/>
- <https://www.getflip.com/>
- <https://nearpod.com/>
- <https://www.socrative.com/>
- <https://kahoot.com/>
- <https://quizizz.com/?lng=tr>
- <https://www.socrative.com/>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://app.edulastic.com/login>
- https://www.turnitin.com/login_page.asp?lang=tr
- <https://www.coursehero.com/>
- <https://www.gradescope.com/>
- <https://www.fetchy.com/>
- <https://www.mathgptpro.com/>
- <https://www.cognii.com/>
- <https://www.krea.ai/>
- <https://www.heygen.com/>
- <https://www.perplexity.ai/>
- <https://elevenlabs.io/>
- <https://www.cursor.com/>
- <https://app.magicschool.ai/tools>

Şermin SEVİL
Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü