



BÜYÜK KOLEJ

**DİJİTAL VATANDAŞLIK
POLİTİKASI**

İÇİNDEKİLER

1. Dijital Vatandaşlık Politikası

- 1.1. Dijital Vatandaşlık Politikası Nedir?
- 1.2. Dijital Vatandaşlık Politikasına Neden İhtiyacımız Var?
- 1.3. Dijital Vatandaşlık Politikasının Hedef Kitleleri Kimlerdir?

2. Dijital Vatandaşlığın 9 İlkesi

- 2.1. Dijital Erişim
- 2.2. Dijital Ticaret
- 2.3. Dijital İletişim
- 2.4. Dijital Okuryazarlık
- 2.5. Dijital Etik
- 2.6. Dijital Güvenlik
- 2.7. Dijital Hak ve Sorumluluklar
- 2.8. Dijital Sağlık
- 2.9. Dijital Hukuk
 - 2.9.1. Kişisel Verilerin Korunması

3. Dijital Kaynaklar ve Erişim

- 3.1. Okulumuzda Kullanılan Dijital Kaynaklar

4. Eğitim Kurumu Olarak Sorumluluklarımız

- 4.1. Yönetimsel ve İdari Sorumluluklar
- 4.2. Öğretmen Sorumlulukları
- 4.3. Öğrenci Sorumlulukları

5. Politikanın Gözden Geçirilme Süreci

1. Dijital Vatandaşlık Politikası

1.1 Dijital Vatandaşlık Politikası nedir?

Teknolojinin gelişimiyle birlikte 21. yy eğitim becerilerinde de ciddi bir ilerleme kaydedilmiştir. Bu ilerleme ile eğitim, iletişim, iş birliği, sosyal etkileşim ve üretim gibi alanlar dijital ortama taşınmıştır. Dijital vatandaşlık, bireyin bilgi ve iletişim kaynaklarını kullanırken; bu kaynakları sorgulayan, uygun ve etik bir şekilde online kararlar alabilen, teknolojiyi kötüye kullanmayan, dijital çağda iletişim kurarken takım çalışmalarını da doğru davranışlara ve dijital platformlara yönlendiren anlamına gelmektedir.

1.2 Dijital Vatandaşlık Politikasına neden ihtiyacımız vardır?

Büyük Kolej, tüm okul toplumunun değişen ve gelişen dünyaya ayak uydurmasını ve bu doğrultuda eğitim müfredatları ve programlarını hazırlamasını amaçlamaktadır. Bu sebeple dijital vatandaşlığı, internet, teknolojik kaynaklar, akıllı cihazlar, elektronik uygulamalar ve dijital platformlar gibi iletişim kaynaklarının güvenli, doğru ve etik kullanımı için destekler.

1.3 Dijital Vatandaşlık Politikasının hedef kitleri kimlerdir ve neyi amaçlamıştır?

Büyük Kolej dijital vatandaşlık politikası, tüm yönetici, öğretmen ve öğrencileri kapsayarak ilkokuldan liseye kadar tüm seviyelerde başta bilişim teknolojileri ve yazılım dersi olmak üzere bir çok dersin müfredatına entegre edilmiştir. Bu entegrasyon 21. yy. becerileri kapsamında günbegün güncellenmektedir. Öğrencilerin, bu politikaları benimseyerek, hem öğrenme yaşantılarına hem de sosyal hayatlarına adapte etmeleri amaçlanmıştır. Gelişen ve değişen dünyada bilinçli ve etik davranışları konusunda farkındalık oluşturmaları sağlanmaktadır. Bilgiye doğru ve güvenilir kaynaklardan ulaşması hedeflenmektedir.

Dijital Vatandaşlık, 2, 3, 4 kodlama; 5. ve 6. Sınıf bilişim teknolojileri ve yazılım dersleri müfredatında bulunmakta olup “Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder. Bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder. Dijital vatandaşlık uygulamalarının kullanım amaçlarını ve önemini kavrar. Dijital kimliklerin gerçeği yansıtmayabileceğini fark eder. Dijital paylaşımların kalıcı olduğunu ve kendisinden geride izler bıraktığını fark eder.” gibi kazanımları öğrenciler edinmektedir. Bilgi güvenliği ve dijital suçlar hakkında bilgi sahibidirler.

2. Dijital Vatandaşlığın 9 İlkesi

2.1. Dijital Eriřim

Bireyin, bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanıldığı araçlardan kendi amaçları doğrultusunda yararlanabilmesidir. Bu süreç, bireysel ihtiyaçlarla ilişkili gerekli tüm yazılım ve donanım uygulamalarını, ilgi alanlarına uygun teknoloji temelli içerik ve servislere erişimi ve bu konuda ihtiyaç duyulan sosyal ve teknik destek ile performans katkısının alınabilmesini kapsamaktadır. Teknolojinin doğru ve etkili kullanılması için her bireyin eşit imkanlarda dijital erişime ulaşması amaçlanmaktadır.

2.2. Dijital Ticaret

Elektronik ortamlarda ürün ya da hizmet satın almak için yeterli bilinç düzeyine ulaşma ve finansal anlamda kişisel bilgilerin korunması amaçlanmaktadır. İnternette alışveriş ile riskleri bilmeli, güvenli alışveriş yapabilmeli, yanıltıcı içeriklere kanmamalıdır.

2.3. Dijital İletişim

Bilgi iletişiminin sağlanması, farklı iletişim kaynaklarının doğru ve zamanında kullanılmasıdır. İnternette konuştuğu, paylaşımda bulunduğu diğer kişilerle saygılı bir iletişim kurabilmeli, İnternet ortamında kişisel bilgilerinin gizliliğini kötü niyetli insanlardan koruyabilmelidir.

2.4. Dijital Okuryazarlık

Öğrenme ve öğretme sürecinde teknolojinin de kullanıldığının farkında olarak, bilgiyi doğru olarak üretmek, edinmek ve paylaşmaktır. Bilişim teknolojilerini ve interneti etkili biçimde kullanabilmeli, dijital araçlarla üretebilmelidir.

Gelişen teknolojik gelişmeler dahilinde öğrenme programları uygulanırken dikkat ettiğimiz hususlar sağlık, kişisel becerilerin artırılması, öğrenmenin kolaylaştırılması ve problemlere farklı çözümler bulabilme kabiliyetinin geliştirilmesidir. Bu amaçla okulumuzda kullanılan bilgisayar destekli dersler haricinde STEM çalışmaları yapılmaktadır.

Öğrencilerin gelecekteki yaşamları için becerilerin ve yeteneklerin gelişimini desteklemek amacıyla bilgisayar derslerinde ve STEM çalışmalarında uygulamalı projelere yer verilmektedir. Okul öncesi düzeyinde bilgisayarsız kodlama ve elektronik devre tasarımı dersi, ilkökul düzeyinde Kodlama ve STEM dersi, ortaokul düzeyinde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi, lise düzeyinde Bilgisayar Bilimleri dersi verilerek problem çözme, bilgi-işlemsel düşünme, iş birlikçi çalışma, algoritma tasarımı gibi becerileri edinmeleri sağlanmaktadır.

Robotik kodlama için Lego ve Arduino setlerimiz; STEM çalışmaları için uygun ahşap robotik setleri, sphero, stop motion setleri, elektronik devre elemanları, 3D kalemler ve 3D yazıcı bulunmakta olup eğitimleri kulüpler ve dersler aracılığıyla devam etmektedir. Bilgisayar Laboratuvarımızda Microsoft Office , Pyhton, Adobe Cloud (Tüm ürünleri), Sketchup, Kodu Game Lab. programlarının haricinde internet tabanlı Adobe MIT App Inventor, Scratch, Tinkercad, Arduino, S4A ve Solidworks programları kullanılmaktadır. Kullanıcıların bilgisayarlarında anlık olarak neler yaptıklarını görebilmek için Veyon Master programı kullanılmaktadır.

Yapılan çalışmalar neticesinde her geçen gün öğrencilerimizin teknolojik gelişim ve becerileri artmaktadır. Öğrencilerimizin yaptıkları çalışmaları okulumuzun web sitesinde ve okulumuzun sosyal medya hesaplarında yayınlamaktayız. Yapılan çalışmaları öğrencilerin kendi aralarında paylaşmaları için yıl sonunda Coding Challenge (Bilişim Şenliği) gerçekleştirmekteyiz.

Okulumuzdaki tüm sınıf seviyelerine hitap eden şenliğimiz aynı zamanda velilerimize ve dışarıdan katılımlara açık gerçekleşmektedir. Şenliğimizde amacımız Bilişim Teknolojileri ve Yazılımın önemini anlatmak, güncel teknolojileri arz eden firmalar ile katılımcıları tanıştırmak, STEM çalışmalarının atölye ve sergiler aracılığıyla yaygınlaşmasını sağlamak, kodlama ve tasarım atölyelerine erişim şansı olmayan çocuklarımızı keşif sürecine dahil etmektir.

Bilişim şenliği – Coding Challenge içeriklerimiz şu şekildedir:

- ✚ Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik uygulamaları
- ✚ Üç boyutlu çıktı ve üç boyutlu yazıcı örnek ve sunumları
- ✚ Mobil programlama uygulamaları
- ✚ Arduino(Elektronik Devre Tasarımları) uygulamaları
- ✚ Kodlama ve Tasarım yardımcı kitap örnek ve tanıtımları
- ✚ Robotik kodlama atölye ve sunumları
- ✚ Teknoloji ve tasarım proje sergisi
- ✚ Kodlama ve tasarım sergi ve uygulamaları

Ayrıca internet ve yazılı materyaller haricinde öğrencilerimizi çeşitli sergi ve atölyelere götürerek onların diğer okul, eğitim kurum ve kuruluşları ile de bilgi paylaşımı yapmasını sağlamaktayız. Bunun yanında First LEGO League Explore ve Challenge etkinlikleri ile öğrencilerin problem çözme, takım çalışması ve inovatif düşünme becerileri desteklenir. STEM odaklı projeler ve yarışmalar öğrencilerin öğrenme sürecine somut kazanımlar sağlar.

2.5. Dijital Etik

Dijital ortamda başkalarının haklarına saygılı olma, bilişim araçlarının ne zaman ve nasıl kullanılması gerektiğinin farkındalığına sahip olmaktır. Gerçek yaşamda olduğu gibi internette de etik değerlere saygılı olmalı, ahlak çerçevesinde yapması gereken davranışlar sergilemelidir.

2.6. Dijital Güvenlik

Bireyin sanal ortamda kendi bilgi ve donanım güvenliğini sağlayacak önlemleri alması demektir.

Donanım haricinde de güvenlik yazılımları ile ilgili aşağıdaki önlemler alınmıştır.

- 1- İşletim sistemleri güncel hale getirilmiş, otomatik güncellemeleri aktif hale getirilmiştir.
- 2- Kullanılan anti-virüs ve güvenlik yazılımları güncel hale getirilmiştir.
- 3- Laboratuvar ve kütüphanede kullanılan öğrenci bilgisayarlarına timefreeze ve deepfreeze programları yüklenmiş ve ayarlarının değiştirilmemesi sağlanmıştır. Ayrıca bu bilgisayarlara Veyon Master programı yüklenerek anlık öğretmen kontrolü sağlanmıştır.
- 4- İnternet güvenliği için Firewall yazılımı değiştirilmiş. WatchGuard UTM cihazı alınmıştır. Gelişmiş loglama ile kullanım daha güvenli hale getirilmiştir. Okul gereksinimleri dahilinde gelen talepler ile güvenlik yazılımı güncel tutulmaktadır.

2.7. Dijital Hak ve Sorumluluklar

Dijital araçları kullanırken kendini özgürce ifade etme hakkına sahip olma ve kendisine karşı işlenen bilişim suçlarının farkında olarak bunlardan şikayetçi olma ve bu sorumluluğa sahip olarak hareket etmektir. İnternette kendisine yapılmasını istemediği davranışları başkalarına da yapmamalıdır. Başkalarının içeriklerini izinsiz kullanmamalıdır.

2.8. Dijital Sağlık

Dijital dünyanın getireceği fiziksel ve psikolojik sağlık sorunlarından haberdar olmaktır. Bilişim teknolojilerini ve interneti kullanırken fiziksel ve zihinsel sağlığını korumalı, bağımlılık derecesinde kullanımdan kaçınmalıdır.

2.9. Dijital Hukuk

Dijital ortamlar için yapılan hukuki düzenlemelerin farkında olma, bu kurallara uyma ve uymayanları uyarma bilincidir. Gerçek hayatta suç olan tüm davranışların İnternette de yapılmasının suç olduğunu bilir, buna uymayanları ilgili birimlere bildirir.

2.9.1. Kişisel Verilerin Korunması

Okulumuzda kişisel verilerin korunması için bazı çalışmalar yapılmaktadır.

- 1 -Antivirüs yazılımı ve Firewall ile dışarıdan gelebilecek tehditlere karşı önlemler alınmaktadır.
- 2- Ortak klasör ve dosya alanlarına sadece tanımlı kullanıcılar tarafından erişilebilmektedir.
- 3- Kullanılan programlara erişim yetki matrisi dahilinde gerçekleştirilmektedir.
- 4- Sistem yedekleri düzenli olarak fiziksel başka ortamlara aktarılmaktadır.
- 5- DLP (Data Loss/Leak Prevention – Veri Kaybı/Sızıntısı Önleme) ile ilgili çalışmalar yapılmaktadır.

3. Dijital Kaynaklar ve Erişim

3.1 Büyük Kolej, sınıflarında kablosuz internet erişimini ve modern eğitim araçlarını destekler.

3.2Büyük Kolej, öğrencilerin dijital araçlarını kişisel öğrenme aracı olarak kullanmalarını destekler.

3.3 Büyük Kolej, teknolojinin sınıflarda doğru kullanımı konusunda öğretmenlerini hizmet içi eğitimler ile destekler.

3.4Büyük Kolej, öğrencilerine global çevrim içi veri tabanlarına erişim imkanı sunar.

Okulumuz teknoloji alt yapısı gelişen çağa uygun olarak sürekli olarak yenilenmekte ve ihtiyaçlara uygun hale getirilmektedir. Okulun genelinde 194 masaüstü, 30 taşınabilir ve 2 adet sunucu(server) bilgisayar bulunmaktadır. Ofis bilgisayarlarına bağlı 51 adet yazıcı bulunmaktadır. Okul katlarında ve ortak kullanım alanlarında kablosuz internet mevcuttur (Toplam 24 adet Access point). Öğrencilerimizin dersleri daha iyi anlayabilmeleri için her sınıfta sabit internet hattı, bilgisayar, ses sistemi ve projeksiyon cihazları (84 adet) bulunmaktadır. Laboratuvarlar başta olmak üzere sınıflarımızın bir kısmında (33 adet) akıllı tahta bulunmaktadır. Bilgisayar Laboratuvarında ayrıca 1 adet 3D yazıcımız ve 12 adet 3D kalemimiz bulunmaktadır.

Okulumuz bilgisayar sistemlerinde güncel lisanslı programlar kullanılmaktadır. Sınıflarımızda Ofis programları haricinde kademelere bağlı olarak internet alt yapısı kullanan eğitim programları(Morpa, Okulistik, Sebit Wecloud, Class Dojo vb.) kullanılmaktadır. Ana binada 2 adet Bilgisayar laboratuvarımız ve bir adet STEM sınıfımız bulunmaktadır. Bilgisayar Laboratuvarlarında kullanılan programlar güncel ve ihtiyaçlara cevap verebilecek düzeydedir.

Robotik kodlama için Lego ve Arduino setlerimiz; STEM çalışmaları için uygun ahşaprobotik setleri, cubetto, DOC Robotlar, stop motion setleri, elektronik devre elemanları, Makey Makey setleri, 3D kalem ve yazıcılar bulunmakta olup eğitimleri kulüpler ve dersler aracılığıyla devam etmektedir.

Bilgisayar Laboratuvarımızda Microsoft Office , Pyhton, Adobe Cloud (Tüm ürünleri), Sketchup, Kodu Game Lab. programlarının haricinde internet tabanlı Adobe MIT App Inventor, Scratch, Tinkercad, Arduino, S4A ve Solidworks programları kullanılmaktadır. Kullanıcıların bilgisayarlarında anlık olarak neler yaptıklarını görebilmek için Veyon Master programı kullanılmaktadır.

Okulumuz İnternet alt yapısı 100/100Mbit Metro internet alt yapısı kullanmaktadır. Network ağıımız okulun her tarafına hizmet verecek şekilde tasarlanmış olup. Kullanıcıların güvenli şekilde internet kullanımı için Firewall (BerqNET bq300) kullanılmaktadır. Ayrıca kablosuz ağlara şifre ile kullanıcılar rahatlıkla bağlanabilmektedirler. Kullanıcı bilgisayarlarının ortak paylaşım alanlarına yetkileri dahilinde şifre ile girişleri mümkündür. Ayrıca Muhasebe, Revir, Ölçme-Değerlendirme, Satış programları ve web tabanlı öğrenme programlarına giriş için kullanıcı yetkili ve şifreli bir yapı kullanılmaktadır.

Okulumuz network alt yapısı, bilgisayar donanım ve yazılımları ihtiyaçlara uygun olarak güncellenmektedir. Veriler periyodik olarak Qnap yedekleme ünitesine ve Server'a güvenli şekilde yedeklenmektedir.

Akıllı tahta kullanımını yaygınlaştırmak için mevcut sistem problemlerinin (Cihazların işletim sistemleri ile ilgili uyumsuzluğu) giderilmesi ile ilgili çalışmalar yapılmaktadır. Büyük Kolej'de öğretmenlerin ve öğrencilerin yapay zekâ teknolojilerini, dijital içerik araçlarını ve çevrim içi öğrenme platformlarını etik, bilinçli ve verimli biçimde kullanmalarını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Amaç; her branşta 21. yüzyıl becerilerini güçlendiren, üretken ve yenilikçi öğrenme ortamları oluşturmaktır.

Yapay Zekâ ve Dijital Kaynakların Zümrelere Göre Kullanımı

3.6. Ortak Kullanılan Dijital Araçlar (Tüm Kademeler)

- Canva: Görsel tasarım, sunum ve proje posterini hazırlama.
- Kahoot, Blooket, Wordwall: Oyun tabanlı ölçme-değerlendirme ve etkileşimli etkinlikler.
- ChatGPT ve Google Gemini: Metin üretimi, proje planlama, yazılı anlatım desteği.
- Quizlet: Kavram ve kelime öğretiminde flashcard yöntemiyle tekrarı kolaylaştırır.
- YouTube ve Epic!: Görsel-işitsel öğrenme ve dijital kütüphane kaynakları.

3.7. İlkokul Kademesi

- Night Zookeeper ve Cambridge One: İngilizce yazma ve dinleme becerilerini destekler.
- Twinkl: MEB müfredatına uygun etkileşimli içerikler.
- Padlet ve Morpa Kampüs: Öğrenci paylaşımları, çevrim içi etkinlik alanları.
- Cubetto, Makey-Makey, DOC Robot: Kodlama ve problem çözme odaklı erken STEM uygulamaları.

3.8. Ortaokul Kademesi

- Sebit VCloud ve Okulistik: Öğrenci ödev ve test paylaşım platformları.
- GeoGebra ve Plickers: Matematikte etkileşimli öğrenme ve anlık değerlendirme.
- Scratch, Tinkercad ve mBlock: Kodlama, elektronik devre tasarımı ve robotik uygulamalar.
- ChatGPT, Copilot ve Sonix: Yazı geliştirme, ses-metin dönüştürme ve içerik düzenleme.
- Logic Pro X ve GarageBand: Müzik derslerinde ses işleme ve besteleme uygulamaları.

3.9. Lise Kademesi

- Python, HTML5, SolidWorks: İleri seviye kodlama ve tasarım becerileri.
- Canva Magic Write ve Suno.AI: Görsel tasarım ve yapay zekâ destekli sunum üretimi.
- Leonardo.AI ve RunwayML: Görsel hikâyeleme, video düzenleme ve dijital sanat uygulamaları.
- GeoGebra, Kahoot! AI Quiz Creator: Yapay zekâ destekli ölçme ve değerlendirme.
- Notion ve Google Workspace: Dijital proje yönetimi ve ortak çalışma araçları.

4. Eğitim Kurumu Olarak Sorumluluklarımız

4.1 Yönetimsel ve İdari Sorumluluklar

4.1.1 Okul Müdürlükleri, Bilişim Teknolojileri Zümresi ile birlikte okulun dijital vatandaşlık politikasını her yıl gözden geçirir.

4.1.2 Büyük Kolej, Dijital Vatandaşlık konusunun okul toplumunda içselleştirilmesi ve yaygınlaştırılması konusunda eğitimcilere destek olur, gerekli kaynak/zaman/imkanları oluşturarak müfredat planlamalarının gerektiği gibi yürütülmesini sağlar ve aldığı geri bildirimleri değerlendirir.

4.1.3 Büyük Kolej, çocuklara ait tüm görsel ve yazılı materyalin kullanımında 'çocuğun üstün yararı' çerçevesinde hareket eder. Herhangi bir çocuk betimlemesini, çocuğun tecrübelerini, kimliğini ve onurunu korurken adil davranır. Fotoğraf, film, kamera görüntüsü, ses kaydı veya kişisel geçmişleri kullanılmadan önce ebeveyn/koruyucu veya bakıcı kişilerden sözlü (ana dillerindeki) ve yazılı izinler alınır. Tüm bunlara ek olarak tüm veri ve içerikler (isimler, fotoğraflar, dosya çalışmaları) okullarda güvenli bir şekilde korunur.

4.1.4 Büyük Kolej, Bilişim Teknolojileri Eğitimi Müfredatı planlarında, BT dersinin olduğu her seviyede öğrencilere, Dijital Vatandaşlık eğitimi ve kaynakları sağlar.

4.2. Öğretmen Sorumlulukları

4.2.1. Öğretmenler ders içeriklerini verirken farklı öğrenme ihtiyaçlarına yönelik farklı dijital kaynaklardan yararlanmaktadırlar. Çevrim içi öğrenme ve oyun temelli öğrenme gibi yöntemler sunan, bir kısmı interaktif içeriklerden oluşan kaynaklardan birkaçı şu şekildedir: Kahoot, Plickers, Sebit V-Cloud, Okulistik, Mopakampüs, Codeix Dijital Platformu.

4.2.2. Öğretmenler öğrencilere bilgi güvenliği ve dijital etik kurallarını hem teorik hem de uygulamalı şekilde verirler.

4.2.3. Öğretmenler, veli ve öğrencilerle Google Classroom platformu aracılığıyla hızlı ve sağlıklı bir iletişim kurar. Ödev, haber, fotoğraf, duyuru ve diğer benzer paylaşımları dijital etik kurallarına uygun şekilde paylaşırlar.

4.2.4. Her senenin başında veliye yönelik Google Classroom eğitimleri düzenlenir. Bilişim Teknolojileri öğretmenleri veliye dijital etik kurallarından, hızlı iletişim sağlayabilmek için Google Classroom'dan bahsederler.

4.2.5. İhtiyaç duyulması halinde ilgili birim öğretmenleri(Bilişim Teknolojileri, Pdr Birimi) diğer öğretmenlere ya da velilere yönelik teknolojik araçların doğru kullanımı üzerine eğitim ve sempozyumlar düzenler.

4.2.6. Öğretmenler e-okul sistemi aracılığıyla veliler ile öğrencilerin akademik başarıları, davranış durumları, okudukları kitaplar, katıldıkları yarışmalar, sanat ve spor alanında gösterdiği başarımlar vb bilgileri paylaşır.

4.3. Öğrenci Sorumlulukları

- 4.3.1. Tüm okul paydaşlarının olduğu gibi öğrencilerin de adsoyad@buyukkolej.k12.tr şeklinde kurumsal e-posta hesabı vardır. Bu hesap aracılığıyla birçok online ortama giriş yapabileceğini, mezun olma veya okuldan ayrılma durumunda mail hesaplarının askıya alınacağını bilir.
- 4.3.2. Google classroomu, e-posta hesabını, bu hesaba entegre olarak çalışan ve okul genelinde kullanılan diğer dijital arayüz ve uygulamaların gündelik olarak kontrol edilmesi gerektiğini bilir.
- 4.3.3. Bilgi güvenliğini önemser. Kullanıcı ad ve şifrenin özel olduğunu farkındadır.
- 4.3.4. İntihal yapmaz. Hazırladığı ve ödev ve sunumlarda herhangi bir alıntı yaptığında mutlaka kaynak belirtir.
- 4.3.5. Öğretmenlerinin yönerge ve talimatlarına uyar.
- 4.3.6. Dijital vatandaşlık bilinciyle dijital ortamlarda etik, sorumlu ve saygılı davranır.
- 4.3.7. Teknolojiyi aktif kullanır. Dijital ortam ve alanları bilgi güvenliğine özen göstererek keşfeder ve öğrenim kaynaklarını genişletir. Keşiflerini sınıf arkadaş ve ilgili öğretmeniyle paylaşır.
- 4.3.8. Dünyada gelişen teknolojilerden haberdardır ve takip eder.

5. Politikanın Gözden Geçirilme Süreci

Bu politika, her yıl güncellenmekte olup öğretmenlere seminer dönemlerinde yapay zekâ uygulamaları, dijitalleştirme ve yenilikçi eğitim teknolojileri üzerine hizmet içi eğitimler verilmektedir. Öğretmenlere her yıl seminer dönemlerinde yapay zekâ, dijitalleşme ve Web 2.0 araçları üzerine eğitimler verilmektedir. Bu eğitimler, öğretmenlerin ders içeriklerini zenginleştirmeleri, öğrenci katılımını artırmaları ve öğrenme süreçlerini bireyselleştirmeleri amacıyla düzenlenir. Eğitim sonunda öğretmenlerin dijital okuryazarlığı güçlenir, yenilikçi ve üretken öğrenme ortamları oluşturma becerileri artar. Bu politika, gereksinimlere bağlı olarak her yıl gözden geçirilir.