İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
2008
İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

İKTİSADİ, İDARİ VE SOSYAL BİLİMLER FAKÜLTESİ

YENİ MEDYA VE İLETİŞİM BÖLÜMÜ

“ KODLAMAYA UZAK DEĞİLSİN! ”

KURUMSAL SOSYAL SORUMLULUK PROJESİ

KAPANIŞ RAPORU

İSTANBUL

2024

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER i

TABLOLAR LİSTESİ ii

ŞEKİLLER LİSTESİ iii

1. PROJEYE İLİŞKİN BİLGİLER 1

2. GENEL DEĞERLENDİRME 2

2.1. Temel Web Tasarımı 2

2.2. Oyunlaştırma 2

2.3. Siber Zorbalık 3

2.4. İçerik Üretimi 3

2.5. Yeni Medya Okuryazarlığı 4

3. BÜTÇE DAĞILIMI 4

4. KATILIMCI MEMNUNİYETİ VE DEĞERLENDİRME ANKETİ 5

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME 9

EKLER 11

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Bütçe Dağılımı..... 4

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Hangi okuldan katılım sağladınız? 5

Şekil 2. Proje organizasyonunu nasıl tanımlarsınız? 5

Şekil 3. Eğitmenin beceri düzeyi ve yanıt verme konusundaki yetkinliği 6

Şekil 4. Eğitimin içeriği 6

Şekil 5. En beğendiğiniz/etkilendiğiniz/faydalandığınız ders hangisiydi? 7

Şekil 6. Bu eğitimlerin daha uzun zamanlı ve daha geniş içeriklerle tekrarlanmasını ister miydiniz? 7

Şekil 7. Gelişim Üniversitesini tercih etmeyi düşünüyor musunuz? 8

Şekil 8. İstanbul Gelişim Üniversitesini tercih etmenizde bu etkinliğin faydası oldu mu? ... 8

1. PROJEYE İLİŞKİN BİLGİLER

Projenin Adı: "Kodlamaya Uzak Değilsin!"

Projenin Tarafları: 1- İstanbul Gelişim Üniversitesi
İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi
Yeni Medya ve İletişim Bölümü

2- T.C. Arnavutköy Kaymakamlığı
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Projenin Süresi: 2 ay

Projenin Bütçesi: 28.137,50.-TL

Koordinatörler:

Doç. Dr. Taylan Maral	-	İstanbul Gelişim Üniversitesi
Hasip Turhan	-	Arnavutköy İlçe Milli Eğitim Müdürü

Proje Eğitmenleri:

Doç. Dr. Taylan Maral	- Oyunlaştırma
Dr. Öğr. Üyesi Eren Efe	- Temel Web Tasarımı
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Sinav	- Siber Zorbalık
Dr. Öğr. Üyesi Özlem Çetin Öztürk	- Yeni Medya Okuryazarlığı
Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir Büyükbingöl	- İçerik Üretimi

Eğitime Katılan Öğrenci Sayısı: 150

Projede Yer Alan Liseler:
- Taşoluk Anadolu Lisesi
- Arnavutköy Anadolu Lisesi
- Şehit Selçuk Gürdal Anadolu Lisesi
- Durusu Hüseyin Ökten Anadolu Lisesi
- Hadımköy Anadolu Lisesi

2. GENEL DEĞERLENDİRME

Kurumsal sosyal sorumluluk projesi kapsamında gerçekleştirilen "Kodlamaya Uzak Değilsin!" projesi, Arnavutköy Kaymakamlığı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile birlikte gerçekleştirilmiştir. Proje kapsamında İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenen 5 Anadolu Lisesi içerisinden seçilen 11 ve 12nci sınıf öğrencilerine, Yeni Medya ve İletişim Bölümümüz tarafından planlanan eğitimler verilmiştir. Bu eğitimler özellikle İstanbul ilinde olup, merkezi lokasyonlara uzak olan ve eğitim ihtiyacını karşılayamayan bölgelerdeki öğrencilerin gelişimlerine katkı sağlamayı, üniversite tercihlerinde gerek okulumuzu gerekse bölümümüzü tanımalarını amaçlamaktadır. Eğitimler 5 farklı başlıkta 5 farklı bölümümüz akademisyenleri tarafından verilmiştir. Bu eğitimler; Temel Web Tasarımı, Oyunlaştırma, İçerik Üretimi, Siber Zorbalık ve Yeni Medya Okuryazarlığı eğitimleridir. Verilen eğitimlerin içerikleri, eğitim süreçlerinin derslere göre analizi de başlıklar halinde değerlendirilmiştir.

2.1.Temel Web Tasarımı – Dr. Öğr. Üyesi Eren Efe

Misafir öğrencilerin, eğitimin uygulama içermesi sebebiyle konuya ilgilerinin yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Bununla birlikte temel bilgisayar kullanma becerilerinin ise oldukça düşük olduğu dikkat çekmektedir. Bu nedenle kodlama, tasarım ve benzeri içeriklerden oluşan bir eğitim programı yerine veya bunlarla birlikte temel bilgisayar kullanımına yönelik eğitim içeriğinin de bir sonraki dönem düzenlenecek olan benzeri projelere eklenmesi yerinde olacaktır. Ayrıca öğrencilerin genel olarak dijitalleşme, dijital kültür gibi konularda bilgi ve farkındalık sahibi olmadıkları; bahsedilen bu teknolojilerle ilişkilerinin yalnızca kullanıcı/tüketici konumunda olduğu gözlemlenmiştir. Teknik eğitimler kadar bu teknolojilerin tarihsel-toplumsal içeriklerinin de temel bir düzeyde lise öğrencilerine aktarılması faydalı olacaktır.

2.2.Oyunlaştırma – Doç. Dr. Taylan Maral

Bu derste oyun ve oyunlaştırma (gamification), oyunlaştırmanın farklı alanlardaki uygulamaları, oyunlaştırmaya yönelik çalışmalar, oyunlaştırmanın avantajları ve risklerini değerlendirmek amaçlanmaktadır. Disiplinler arası bir yaklaşımla oyunlaştırmanın amacı ve yönelimleri, oyunlaştırma ile ilgili güncel gelişmeler, oyunlaştırma ile ilgili fikirlerin geliştirilmesi, bu fikirlerin olumlu/olumsuz yönlerinin değerlendirilmesi konuları eğitim kapsamında öğrencilere aktarılmıştır. Temelde oyun kavramıyla başlayan eğitim, oyun ve oyunlaştırmanın tarihçesi ile birlikte iş ve sosyal hayattaki uygulama örnekleri ile devam etmiştir.

Öğrencilerin daha çok bilgisayar oyunlarına yoğun ilgisi olduğu gözlemlenmiş, konunun eğlenceli olması nedeniyle etkileşim yüksek motivasyonla sağlanmıştır. Zaman kısıtlaması nedeniyle yeteri kadar uygulama örneği öğrencilere yaptırılamamasına rağmen, oyunlaştırma

uygulamaları ile öğrenciler arasında mini yarışma düzenlenerek telefonları aracılığıyla etkileşimli olarak katılmaları sağlanmıştır. Genel olarak eğitime katkıları, katılımları ve ilgileri memnuniyet verici olarak gözlemlenmiştir.

2.3.İçerik Üretimi – Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir Büyükbingöl

İçerik üretimi eğitiminde kaliteli içerik üretebilmek, iletişim kurmak, marka bilinirliğini artırmak, etkileşim kurmak, pazarlama yapmak ve takipçi kitlenin kalıcı hale gelmesini sağlamak için kullanılan yöntemler ve bu yöntemlerin önemi tarihsel altyapı ile birlikte verilerek uygulama örnekleri yapılmıştır. Resimlerden, videolardan, grafiklerden ve daha fazlasından faydalanılarak gerçekleştirilen stratejik bir iletişim faaliyeti olan içerik üretimi yoluyla farklı ortamların farklı mesajlaşma biçimine uygun üretimler yapılabileceği gösterilmiştir. Böylece belirli bir hedef kitleyi çekmek, ilgi uyandırmak ve etkileşim sağlamak da mümkün olmaktadır. Dolayısıyla sosyal medyada belirlenen hedeflerin gerçekleştirilmek üzere şekil almayı bilmek, hitap kitleyi tanımak ve ona göre üretim yapmanın yolları genel olarak öğretilmiştir. Genel itibariyle eğitim içeriğinde içerik üretiminin genel kuralları çerçevesinde bilinçli ve hedefe uygun üretimlerin nasıl yapılabileceği görsel tasarım ve içerik üretimi programlarıyla uygulamalı olarak gösterilmiştir.

Genel olarak bakıldığında uygulama içermesi nedeniyle öğrencilerin ilgisini çektiği görülmüş ancak öğrencilerin temel bilgisayar becerilerinin yetersiz olduğu da gözlemlenmiştir.

2.4.Siber Zorbalık – Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Sinav

Çevrimiçi zorbalık ya da sanal zorbalık olarak da adlandırılan siber zorbalık, birey veya grup tarafından diğerlerine, bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığı ile düşmanlık ve korkutma amaçlı yazılı/görsel unsurların kasıtlı ve düzenli şekilde gönderilmesidir. Rahatsız etme, iftira, taklit ve tehdit etme, utandırıcı bilgi ve belge yayınlama, şantajda bulunma gibi eylem ve söylem türleri ile gerçekleştirilen bu teknolojik zorbalık türü, yeni iletişim teknolojileri ile ilişki halinde bulunan bireyin mağduru ve/veya faili olduğu bir durumu anlatmaktadır. Siber zorbalık temalı bu ders kapsamında öğrencilere öncelikle şiddet kavramının tanımı, şiddetin türleri ve çeşitleri hakkında temel bilgiler verilmiştir. Ardından bir şiddet türü olan siber zorbalık ile geleneksel zorbalık arasındaki farklara değinilerek, siber zorbalığın ruhsal, duygusal ve fiziksel etkilerinin neler olabileceği bilimsel araştırmalarda elde edilen sonuçlar üzerinden değerlendirilmiştir. Bu sayede yeni iletişim teknolojileri ile yoğun ilişki içerisinde bulunan gençlerin çevrimiçi zorbalığa ilişkin bilinç geliştirmeleri sağlanmaya çalışılmış ve öğrencilerle etkileşimli bir eğitim gerçekleştirilmiştir.

Öğrencilerin genel olarak sosyal medya kullanmalarından dolayı eğitime ilgi gösterdikleri ve katılım sağladıkları görülmüştür.

2.5.Yeni Medya Okuryazarlığı – Dr. Öğr. Üyesi Özlem Çetin Öztürk

Yeni Medya Okuryazarlığı eğitimi, yeni medyanın etkileşimsellik, kişiselleştirilebilirlik ve kesintisiz erişilebilirlik gibi özellikleriyle birlikte, konvansiyonel medyadan faklı olarak kitlelerin edilgen tüketici konumundan üretici konuma da geçerek üre-tüketici oldukları dijital medya ortamlarında enformasyonu tüketme ve üretme yetkinliklerini içermektedir. Yeni medya okuryazarlığı, hem konvansiyonel medya için geçerli olan medyanın toplumsal işlevleri ve ekonomi politik yapısı göz önünde tutularak medya içeriğinin anlam inşa süreçlerinin kavranmasını hem de dijitalleşmenin ortaya çıkardığı olanakların ve risklerin kavranarak dijital medya ekosistemin içerisinde kullanıcıların üre-tüketici olarak var olmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Hem kullanıcının dijital medya ekosisteminin olanaklarından yararlanabilme yetkinliği kazanmasını hem de siber zorbalık, ısrarlı takip, nefret söylemi, kişisel veri suistimali gibi risklerin farkında olarak bunların faili ve mağduru olmamasını sağlamayı hedeflediğimiz eğitime öğrencilerin ilgisi memnuniyet verici seviyededir. Günlük yaşantılarında sosyal medya içeriklerini üreten-tüketen bireyler olmaları, gençlerin bu konuya olan ilgilerini artırmıştır.

3. BÜTÇE DAĞILIMI

Projenin gerçekleştirilmesindeki tüm harcama ve maliyet İstanbul Gelişim Üniversitesi tarafından karşılanmıştır. Bu kapsamda harcama dağılımı misafirlerin yemekleri, sunulan ikramlar (çay-su-kuru pasta), öğrencilere dağıtılan tanıtım çantaları, öğrencilerin ulaşımları için sabah okula getiren ve akşam alındıkları yerlere geri götürülen servis bedelleri bütçeyi oluşturan kalemlerdir.

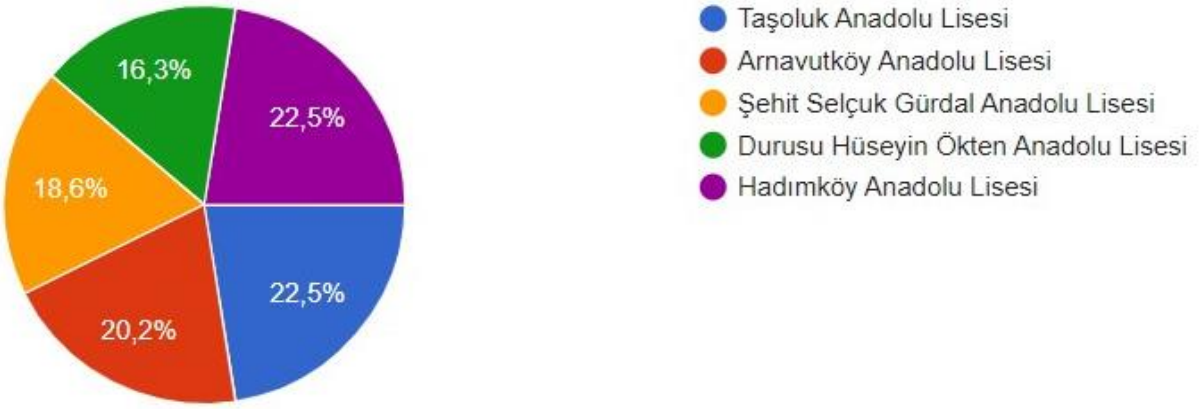
Tablo 1. Bütçe Dağılımı

TARİH	5 HAFTALIK ETKİNLİK MALİYETİ				
	Sandviç	Meyve Suyu	Yemek	Ulaşım	İkram+Eşantiyon
7.03.2024	₺1.500	₺450	₺1.400	₺1.225,00	₺1.000,00
18.04.2024	₺1.500	₺450	₺1.400	₺1.400,00	₺1.000,00
25.04.2024	₺1.500	₺450	₺1.400	₺1.312,50	₺1.000,00
2.05.2024	₺1.500	₺450	₺1.400	₺1.575,00	₺1.000,00
9.05.2024	₺1.500	₺450	₺1.400	₺875,00	₺1.000,00
ARA TOPLAM	₺7.500	₺2.250	₺7.000	₺6.387,50	₺5.000,00
	₺9.750		₺7.000	₺6.387,50	₺5.000,00
	₺16.750			₺6.387,50	₺5.000,00
TOPLAM	**₺28.137,50**				

4. KATILIMCI MEMNUNİYET VE EDEĞERLENDİRME ANKETİ

Proje süresince katılım sağlayan 5 Anadolu Lisesinden 150 öğrenci ve ilgili öğretmenlerine bağlantı gönderilerek proje hakkında sorular sorulmuş ve değerlendirmeleri istenmiştir. 129 katılımcının cevapladığı sorulara verilen yanıtlar ve istatistikleri değerlendirilmiştir.

Soru 1. Hangi okuldan katılım sağladınız?



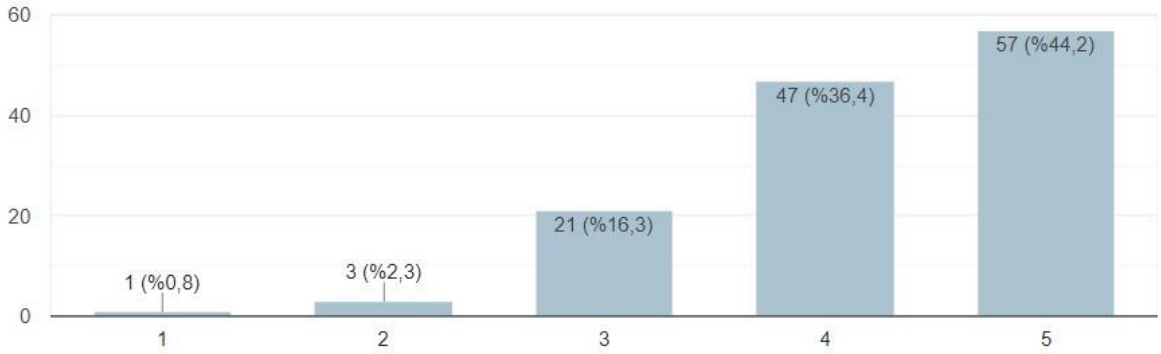
Şekil 1.

Ankete katılımın 29'ar kişi ve %22,5 oranlarıyla Hadımköy Anadolu Lisesi ve Taşoluk Anadolu Lisesinden olmuştur.

Soru 2. Proje organizasyonunu nasıl tanımlarsınız?

(1 beğenmedim- 5 çok beğendim)

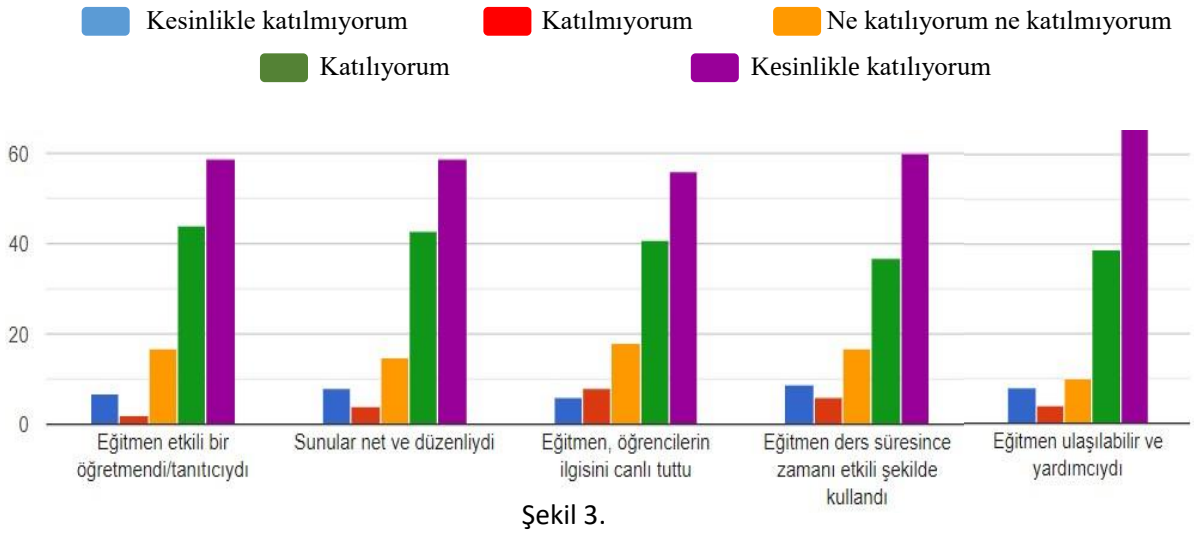
Proje organizasyonunun genel itibariyle katılımcılar tarafından beğenildiği verilen cevaplardan da görülmektedir.



Şekil 2.

1 Beğenmedim ile 5 Çok Beğendim arasında yapılan tercihlerde 4 ve 5 puan veren katılımcıların oranı %80,6 olarak, sayısı ise 104/129 olarak ölçülmüştür.

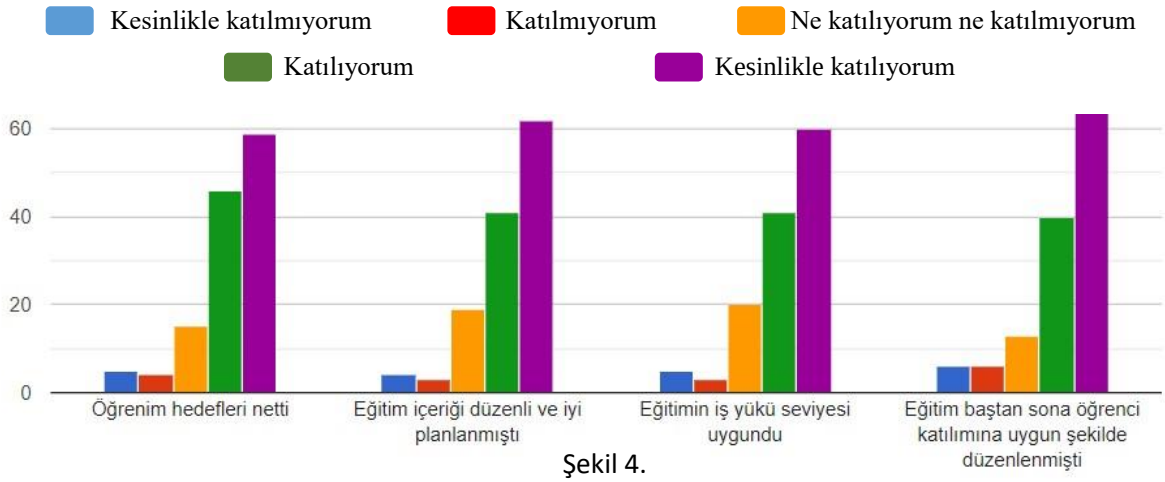
Soru 3. Eğitmenin beceri düzeyi ve yanıt verme konusundaki yetkinliği



Şekil 3.

Bu başlıkta tüm sorulara en çok 'Kesinlikle katılıyorum' cevabı verilmiş, tüm eğitimlerden hocalarımızın etkin bir eğitim verdiği, zamanı etkili kullandıkları ve ilgilerini canlı tuttukları değerlendirilmiştir. %60,4 ortalama oranla eğitmenin beceri düzeyi ve yeterliliği konusunda başarılı bulunmuş ve Yanıtlara 'Katılıyorum' başlığı da eklendiğinde ortalamanın yüksek olduğu ve eğitmenin başarılı bir süreç geçirdiği değerlendirilmiştir.

Soru 4. Eğitimin içeriği

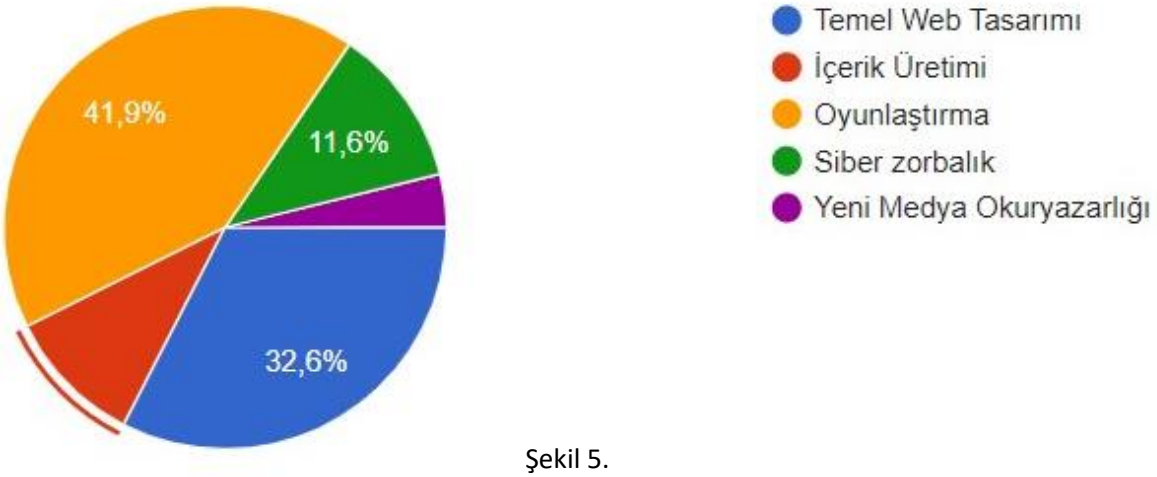


Şekil 4.

Katılımcıların eğitimin içeriğine yönelik soruya verdiği cevaplardan, eğitim içeriklerinin planlı, öğrenci odaklı ve amacına uygun olduğu değerlendirilmektedir. Bu kategoride sunulan alt kırılımlara ortalama %61,25 oranla 'Kesinlikle katılıyorum' yanıtını veren öğrencilerin, ikinci en çok verdikleri cevap ise 'Katılıyorum' olarak gözlemlenmiştir.

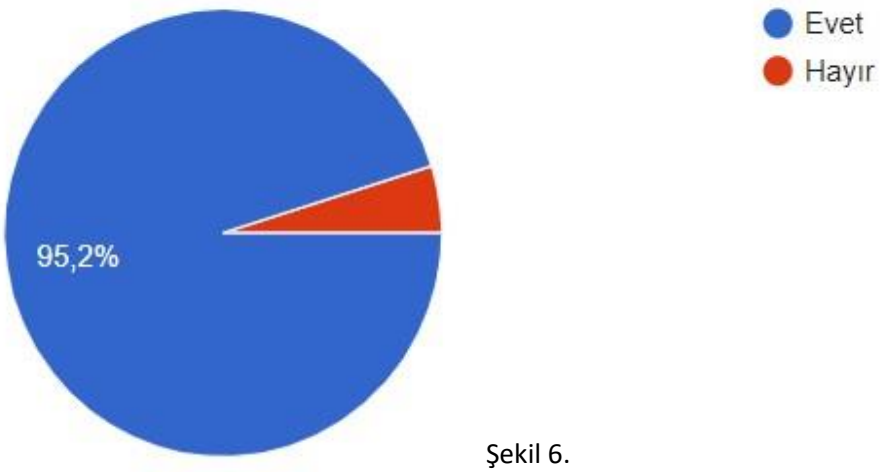
Soru 5. En beğendiğiniz/etkilendiğiniz/faydalandığınız ders hangisiydi?

Katılan öğrencilere aldıkları eğitimler arasında en çok beğendikleri / etkilendikleri / faydalandıkları dersler de sorulmuştur. Bu soruya 54 öğrenci %41,9 oranla 'Oyunlaştırma' cevabını vermiş, ikinci olarak 42 öğrenci %32,6 oranla Temel Web Tasarımı cevabını vermiştir. Üçüncü en beğenilen ders %11,6 ile 'Siber Zorbalık', onu takiben dördüncü en beğenilen ders %10,1 ile 'İçerik Üretimi' ve son olarak %3,9 ile 'Yeni Medya Okuryazarlığı' dersi olmuştur.



Şekil 5.

Soru 6. Bu eğitimlerin daha uzun zamanlı ve daha geniş içeriklerle tekrarlanmasını ister miydiniz?

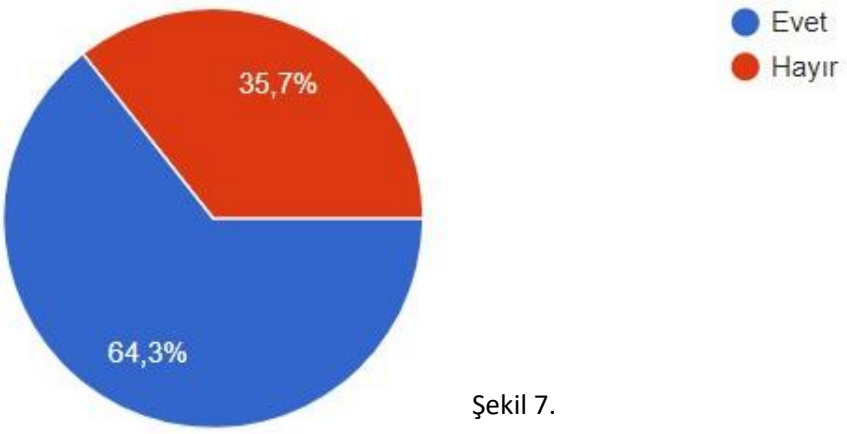


Şekil 6.

Soru 7. Gelişim Üniversitesini tercih etmeyi düşünüyor musunuz?

Bu eğitimlerin temel amacı kurumsal sosyal sorumluluk olsa da okulumuzun tanıtım faaliyetlerine katkıda bulunmak, üniversite öğrencisi adaylarına farkındalık oluşturmak hedeflerimiz arasında yer almaktadır. Bu amaçla yapılan etkinliğin, üniversite öğrenci adayları arasında üniversitemizi tercih etmesine etki edip etmediğinin de ölçülmesi amaçlanmaktadır.

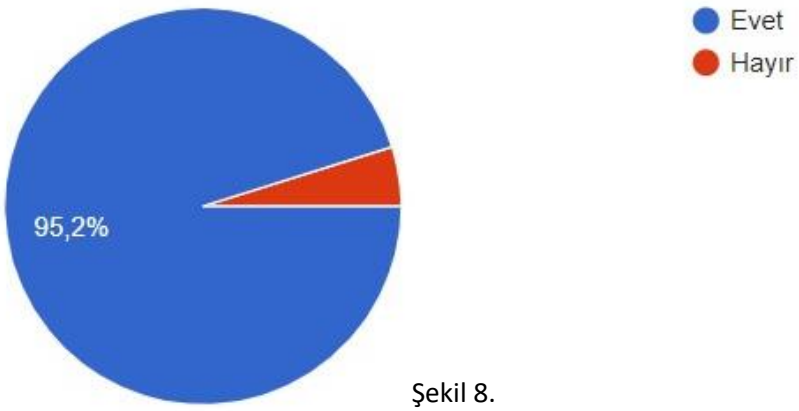
Katılımcılara İstanbul Gelişim Üniversitesini tercih edip etmemeleri sorulmuş, 83/129 kişi ve %64,3 oranla 'Evet' cevabı alınmıştır.



Şekil 7.

Soru 8. İstanbul Gelişim Üniversitesini tercih etmenizde bu etkinliğin faydası oldu mu?

Katılımcılara bir önceki soruyla bağlantılı olarak tercihlerinde etkinliğin faydası olup olmadığı sorulmuştur. Bu soruya sadece bir önceki soruya 'Evet' cevabını veren öğrenciler dahil edilmiştir. Bir önceki soruya 'Evet' cevabını veren 83 öğrenciye "İstanbul Gelişim Üniversitesini tercih etmenizde bu etkinliğin faydası oldu mu?" sorusu yöneltildiğinde 79 kişi %95,2 oranla 'Evet' cevabını vermiştir. Elde edilen bu oranla etkinliğin İstanbul Gelişim Üniversitesinin tercih ve tanıtımında etkili olduğu sonucu da elde edilmiştir.



Şekil 8.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Lise öğrencilerine yönelik olarak gerçekleştirilen eğitim programları, temel web tasarımı, oyunlaştırma, içerik üretimi, siber zorbalık ve yeni medya okuryazarlığı konularında kapsamlı bilgiler sunmuştur. Bu eğitimler, öğrencilerin dijital dünya ile ilişkilerini derinleştirmeyi, farkındalıklarını artırmayı ve teknik becerilerini geliştirmeyi hedeflemiştir. Her bir eğitimden alınan geri bildirimler ve gözlemler doğrultusunda, genel bir değerlendirme yapılmıştır.

Öğrenci İlgisi ve Katılımı: Eğitimlerin çoğunda öğrencilerin yüksek ilgisi ve katılımı gözlemlenmiştir. Uygulamalı ve interaktif yaklaşımlar, öğrencilerin motivasyonunu artırmış ve derslere aktif olarak katılmalarını sağlamıştır. Özellikle oyunlaştırma ve içerik üretimi konuları, öğrencilerin ilgi alanlarına hitap etmiş ve etkileşimli etkinlikler aracılığıyla yüksek motivasyonla katılım sağlanmıştır.

Temel Bilgisayar Becerileri: Öğrencilerin temel bilgisayar kullanım becerilerinin yetersiz olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, özellikle web tasarımı ve içerik üretimi gibi teknik bilgi gerektiren eğitimlerde, öğrenme sürecini zorlaştırmıştır. Gelecek dönemlerde düzenlenecek eğitim programlarına, temel bilgisayar kullanımına yönelik içeriklerin eklenmesi, öğrencilerin dijital becerilerini geliştirecektir.

Dijital Kültür ve Farkındalık: Öğrencilerin dijitalleşme ve dijital kültür konularında bilgi ve farkındalık düzeylerinin düşük olduğu gözlemlenmiştir. Dijital teknolojilerle ilişkilerinin genellikle kullanıcı ve tüketici düzeyinde kaldığı, bu nedenle dijital dünyanın tarihsel ve toplumsal boyutlarını kavramakta zorluk çektikleri tespit edilmiştir. Teknik eğitimlerin yanı sıra dijital teknolojilerin tarihsel ve toplumsal içeriklerinin de öğrencilere aktarılması, dijital dünyadaki rollerini anlamalarına yardımcı olacaktır.

Eğitim İçeriklerinin Etkililiği: Her bir eğitim, kendi konusu çerçevesinde kapsamlı bilgiler sunmuş ve öğrencilerin belirli konularda yetkinlik kazanmalarını sağlamıştır. Oyunlaştırma eğitimi, disiplinler arası yaklaşımla oyun ve oyunlaştırmanın farklı alanlardaki uygulamalarını ele almış ve öğrencilerin ilgi ve katılımını yüksek düzeyde tutmuştur. İçerik üretimi eğitimi, stratejik iletişim faaliyetleri ve hedef kitleye uygun içerik üretme yöntemleri konusunda öğrencilere değerli bilgiler sunmuştur. Siber zorbalık eğitimi, çevrimiçi zorbalığın türleri ve etkileri konusunda öğrencilerin bilinç düzeyini artırmıştır. Yeni medya okuryazarlığı eğitimi ise, dijital medya ekosisteminde bilgi tüketme ve üretme yetkinliklerini kazandırmayı amaçlamıştır.

İnteraktif ve Uygulamalı Yaklaşımlar: Öğrencilerin ilgisini çeken ve katılımı artıran en önemli faktörlerden biri, eğitimlerin interaktif ve uygulamalı yaklaşımlar içermesidir. Mini yarışmalar, grup çalışmaları ve uygulama örnekleri, öğrencilerin aktif katılımını sağlamış ve

öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmiştir. Ancak, zaman kısıtlaması nedeniyle bazı eğitimlerde yeterli uygulama örnekleri yapılamamıştır. Gelecekte, daha fazla uygulama ve interaktif etkinlik ile eğitimlerin desteklenmesi önerilmektedir.

Dezavantajlar: Kullandığımız bilgisayar laboratuvarında havalandırmanın yetersiz olması, bilgisayarların bir kısmının çalışmaması, laboratuvarda bulunan sandalyelerin bir kısmının kırık olması fiziki ortam açısından dezavantaj oluşturmuştur. Ayrıca misafir öğrencilere verilen tanıtım çantalarının içeriğinin yetersiz olması, öğrenci memnuniyetini ve kurum itibarını etkilemiştir. Öğrencilere sağlanan yeme-içme desteğinin yetersiz kalması, daha fazla lojistik desteğe ihtiyacımız olduğunu da ortaya çıkarmıştır.

Projenin genel olarak hedefine ulaştığı görülmekle birlikte, Üniversitemizin tercih ve tanıtımında etkili olduğu da yapılan anket çalışmasıyla ölçülmüştür. Etkinliğe katılanlar eğitimin amacına uygun olduğunu ve eğitmenlerin başarılı olduğunu ifade ederken, Üniversite tercihlerinde İstanbul Gelişim Üniversitesini tercih edebileceklerini, bu tercihlerinde gerçekleştirilen etkinliğin faydası olduğunu da yapılan ankette ifade etmişlerdir.

Projenin kapanış programına Arnavutköy İlçe Milli Eğitim Müdürü Hasip Turhan ve Fakültemiz Dekanı Prof. Dr. Kenan Aydın davet edilmiş, kendilerine plaket takdim edilmiştir.

Eğitim programları eksiklere rağmen başarılı geçmiş ve öğrencilerin dijital dünya ile ilişkilerini güçlendirmiştir. Ancak, öğrencilerin temel bilgisayar becerilerinin yetersizliği ve dijital kültür konusundaki farkındalık eksiklikleri, eğitimlerin etkisini sınırlamıştır. Gelecekte düzenlenecek eğitim programlarında; temel bilgisayar eğitimine, dijital kültür ve farkındalığa, interaktif uygulamaların ağırlığına dikkat edilerek gelecekte düzenlenecek eğitim programlarının daha etkili ve kapsamlı olacak, öğrencilerin dijital dünyada daha bilinçli ve yetkin bireyler olarak yetişmeleri sağlanacaktır.

EKLER






İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ
İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ


TANBUL
ELİŞİM
ERSİTESİ