

# ÖĞRENCİLER İÇİN İSTE STANDARTLARI

## 1. Yetkin Öğrenen

Öğrenciler bilimin ışığı doğrultusunda teknolojiden yararlanarak hedeflerini seçerken o hedefleri başarırken ve örneklerken etkin bir rol oynarlar. Öğrenciler:

- kişisel öğrenme hedeflerini saptarlar, teknolojiyi kullanarak bu hedeflere ulaşacak stratejileri belirlerler ve kazanımlarını arttırmak için bu stratejileri öğrenme sürecine yansıtırlar.
- öğrenme sürecini destekleyecek şekilde iletişim ağları kurarlar ve öğrenme ortamlarını kişiye özel hale getirirler.
- çalışmaları hakkında bilgi sağlayacak ve çalışmalarını geliştirecek geribildirimler almak ve öğrendiklerini farklı yollarla göstermek için teknolojiden yararlanırlar.
- teknoloji işlemlerinin temel kavramlarını anlarlar, seçim yapma yeteneklerini ortaya koyarlar, mevcut teknolojileri kullanırlar ve aksaklıları giderirler, yeni ortaya çıkan teknolojileri araştırmak için bilgilerini kullanırlar.

## 2. Dijital Vatandaş

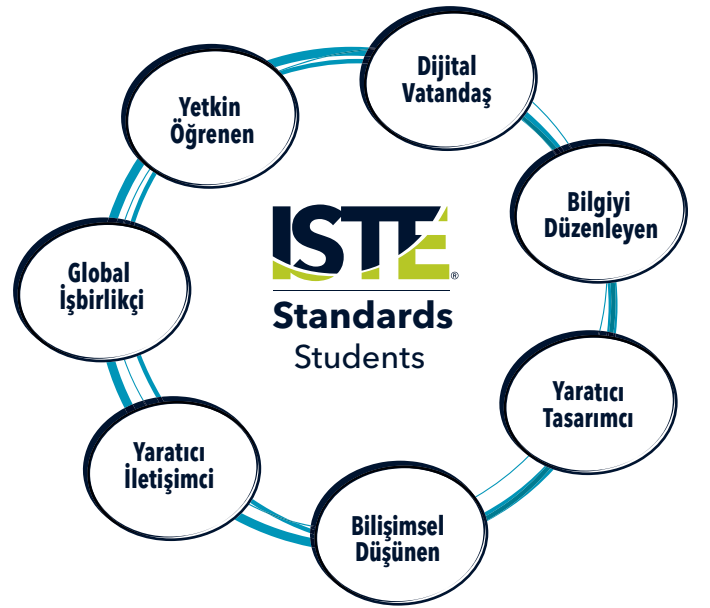
Öğrenciler iletişim içindeki dijital dünyada yaşamının, öğrenmenin ve çalışmanın haklarını, yükümlülüklerini ve olanaklarını bilirler ve güvenli, yasal ve etik biçimde davranırlar ve bu tür davranışa örnek olurlar. Öğrenciler:

- kendi dijital kimliklerine ve itibarlarına sahip çıkarlar ve dijital dünyada yaptıklarının kalıcı olduğunun bilincinde olurlar.
- teknolojiyi kullanırken, online sosyal iletişim sırasında ve network ağındaki cihazları kullanırken olumlu, güvenli, yasal ve etik davranış sergilerler.
- fikri mülkiyetin anlamını kavrarlar ve başkalarının fikir ürünlerini kullanırken ve paylaşırken fikir haklarına karşı yükümlülüklerinin bilincinde olurlar.
- kendi verilerini dijital mahremiyeti ve güvenliği koruyacak şekilde düzenlerler ve online işlemleri izlemek için kullanılan veri toplama teknolojisinin bilincinde olurlar.

## 3. Bilgiyi Düzenleyen

Öğrenciler birçok kaynağı dijital araçlarla eleştirel bir şekilde araştırarak bilgiyi yapılandırır, yaratıcı ürünler ortaya koyar, kendileri ve başkaları için anlamlı öğrenim deneyimleri oluştururlar. Öğrenciler:

- kendi entelektüel veya yaratıcı arayışları için bilgiye ve kaynaklara ulaşmak amacıyla verimli araştırma stratejileri planlarlar ve uygularlar.
- verilerin, medyanın ve diğer kaynakların doğruluğunu, bakış açısını, güvenilirliğini ve konuyla ilgisini değerlendirirler.
- çeşitli araçlar ve yöntemler kullanarak dijital kaynaklardan bilgi araştırıp, aralarında anlamlı bağlantılar veya sonuçlar çıkartılabilecek veriler toplarlar.
- gerçek yaşam sorunlarını etkin biçimde irdeleyerek, fikirler ve kuramlar geliştirerek, yanıtlar ve çözümler arayarak bilgi oluştururlar.



## 4. Yaratıcı Tasarımcı

Öğrenciler yeni, yararlı veya yaratıcı çözümler bularak sorunları belirlemek ve çözmek için çeşitli teknolojileri kullanırlar. Öğrenciler:

- fikir üretmek, kuramları test etmek, yaratıcı ürünler ortaya koymak veya gerçek sorunları çözmek için üzerinde dikkatle düşünülmüş bir tasarım sürecini bilirler ve uygularlar.
- tasarım sınırlamalarının ve olası risklerin göz önünde tutulduğu bir tasarım sürecini planlamak ve yönetmek için kullanacakları dijital araçları seçerler.
- bir döngü içindeki tasarım sürecinin bir parçası olarak, ilk örnekleri geliştirirler, test ederler ve bunlarda rötuş yaparlar.
- belirsizlikleri hoşgörülle karşılarlar, azimli olurlar ve açık uçlu sorunlarla uğraşma becerisine sahip olduklarını gösterirler.

## 5. Bilişimsel Düşünen

Öğrenciler teknoloji yöntemlerinin çözüm geliştirme ve çözümleri test etme gücünden yararlanarak sorunları anlayacak ve çözecek stratejiler geliştirirler ve kullanırlar. Öğrenciler:

- çözüm arayışı sırasında veri analizi, soyut model ve algoritmik düşünce gibi teknoloji destekli yöntemlere uygun şekilde sorunların tanımını yaparlar.
- veri toplarlar, konuyla ilgili veri setlerini belirlerler, dijital araçlarla verileri analiz ederler, verileri problem çözmeyi ve karar almayı kolaylaştıracak şekilde kullanırlar.
- sorunları bileşenlerine ayırırlar, kilit bilgilere erişirler, karmaşık sistemleri anlamak veya sorun çözmek için tanımlayıcı modeller geliştirirler.
- otomasyonun nasıl işlediğini kavrarlar ve otomatik çözümler oluşturmak ve test etmek için gereken aşamaları geliştirmek üzere algoritmik yaklaşımdan yararlanırlar.

## 6. Yaratıcı İletişimci

Öğrenciler kendi amaçlarına uygun platformları, araçları, formatları ve dijital medyayı kullanarak anlaşılır biçimde iletişim kurarlar ve kendilerini yaratıcı biçimde ifade ederler. Öğrenciler:

- buluşlarının veya iletişimin arzu edilen hedeflere ulaşmalarını sağlayacak doğru platformları ve araçları seçerler.
- özgün eserler ortaya koyarlar veya dijital kaynakları bilinçli biçimde ve sorumluluk içinde yeni buluşlarıyla kaynaştırırlar.
- görsel betimleme, modeller veya simülasyon gibi çeşitli dijital nesnelere oluşturarak veya kullanarak karmaşık fikirleri açıklıkla ve verimli biçimde iletirler.
- içerikteki mesajı veya biçimi hitap ettikleri kitleye uygun şekilde yayınlarlar veya sunarlar.

## 7. Global İşbirlikçi

Öğrenciler başkalarıyla işbirliği yaparak, yerel veya global takım çalışmalarına verimli katılarak, dijital araçları bakış açılarını genişletmek ve öğrenimlerini zenginleştirmek amacıyla kullanırlar. Öğrenciler:

- farklı kültür ve geçmişten gelen öğrencilerle iletişim kurmak ve karşılıklı anlayış geliştirmek için dijital araçları kullanırlar.
- ortak çalışma teknolojilerini kullanarak sorunları farklı bakış açılarından ele almak amacıyla arkadaşlarıyla, uzmanlarla, toplumun diğer üyeleriyle işbirliği yaparlar.
- ortak bir amaç doğrultusunda etkin olarak çalışmak için çeşitli görevler ve sorumluluklar üstlenerek proje ekiplerine yapıcı katkılarda bulunurlar.
- yerel ve küresel sorunları irdelerler, ortak çalışma teknolojilerini kullanarak çözüm arayışında başkalarıyla birlikte çalışırlar.

Öğrenciler için ISTE Standartları (iste.org). Türkçe çeviri, Özel Amerikan Robert Lisesinin (Robert Kolej, İstanbul) katkılarıyla hazırlanmıştır.

ISTE Standards® © 2016 International Society for Technology in Education. ISTE® is a registered trademark of the International Society for Technology in Education. If you would like to reproduce this material, please contact permissions@iste.org.