

DİJİTAL ÇAĞDA EĞİTİM

Pedagoji, Etik ve Pratik

Editörler

Doç. Dr. Pınar KANIK UYSAL

Doç. Dr. Saniye Nur ERGAN



DİJİTAL ÇAĞDA EĞİTİM

Pedagoji, Etik ve Pratik

Editörler

Doç. Dr. Pınar KANIK UYSAL
Doç. Dr. Saniye Nur ERGAN

Yazarlar

Abdullah TANTA - Arzu ARIKAN - Ayşegül ÇETİNKAYA - Banu ÖZKAN - E. Özlem YİĞİT
Gökhan ÖZSOY - Gülşah KIYMIK - İbrahim TOPKARA
Meryem KONU KADİRHANOĞULLARI - Necati TAŞKIN - Özlem ELVAN
Sanem TABAK - Selinay ÖZENÇ - Süleyman Erkam SULAK
Sümeysa ÇELİK KAHRAMAN - Şule KOL - Zeynep ALTUNTAŞ - Zeynep YILMAZ ALKAN

ISBN: 978-625-382-419-8

E-ISBN: 978-625-382-428-0

DOI: 10.54637/vizetek.9786253824280

Copyright © Vizetek

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Vizetek Yayıncılık Sanayi ve Ticaret Limited Şirketine aittir. Vizetek Yayıncılık'ın izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı, elektronik, mekanik, fotokopi, manyetik, kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz.

Bu kitap, basılı ve elektronik (e-kitap) formatlarında yayımlanmaktadır.
Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazar(lar)ına aittir.

Yayın Tasarımcısı / Koordinatörü: Büşra ÇOLAKOĞLU

Kapak Tasarımı: Samet TORUN

Dizgi & Mizanpaj: Ahmet TUNÇDEMİR

Baskı: Ankara | Eylül, 2026



Seyranbağları Mah. İncesu Cad. 10/2 Çankaya/ANKARA

Tel.: (0312) 482 00 11

Web: www.vizetek.com.tr

E-mail: vizeteki yayincilik@gmail.com

Yayıncı Sertifika No: 41575

ÖN SÖZ

Bu kitabı hazırlarken aklımızda şu soru vardı: Sınıfa bir dijital araç girdiğinde neler değişiyor? Bu soruya tek bir açıdan cevap veremedik. Pedagoji, aracın öğrenmeye ne kattığını soruyor. Etik, bunun bedelini kimin ödediğini soruyor. Pratik ise ikisinin sınıfta gerçekten işe yarayıp yaramadığını soruyor. Kitaba bu üç soruyu birlikte soran bölümleri aldık. Yapay zekâ artık öğrencinin metnine de öğretmenin değerlendirmesine de karışıyor. Böyle bir dönemde hızlı cevap bulmak kolay. Biz daha yavaş düşünülmesi gereken soruları seçtik. Çok sözle az şeyin söylendiği bir çağda, az sözle çok şey söyleyebileceğimiz günlerin arayışındayız.

Bölüm yazarlarımıza ve yayınevi ekibine emekleri için teşekkür ederiz.

Doç. Dr. Pınar KANIK UYSAL

Doç. Dr. Saniye Nur ERGAN

İÇİNDEKİLER

1. BÖLÜM

Yapay Zeka ve Dijital Teknolojilerin Oyun ve Hareket Eğitiminde Kullanımı	1
Banu ÖZKAN	
Ayşegül ÇETİNKAYA	

2. BÖLÜM

Dijital Göçebelik (Nomadizm), Eğitim ve Öğretmenlik.....	18
E. Özlem Yiğit	

3. BÖLÜM

Okul Dışı Öğrenme Ortamlarında Yapay Zekâ (YZ) Kullanımı.....	46
Gülşah KIYMIK	
Abdullah TANTA	

4. BÖLÜM

İlkokulda Sınıf Yönetiminde Kanıta Dayalı Uygulamalar	71
İbrahim TOPKARA	
Süleyman Erkam SULAK	

5. BÖLÜM

Dijital Çağda Biyoloji Eğitiminde Etik.....	99
Meryem KONU KADİRHANOĞULLARI	

6. BÖLÜM

Dijital Çağda Eğitsel Video Tasarımı:	
Kuramsal Temeller, Tasarım İlkeleri ve Uygulama Örneği	114
Necati TAŞKIN	

7. BÖLÜM

Müze Eğitiminde Kültürel Mirasın Temsili ve	
Eleştirel Yapay Zekâ Okuryazarlığı	138
Özlem ELVAN	

8. BÖLÜM

Okuduğunu Anlama ve Derin Okuma..... 160

Selinay ÖZENÇ

Süleyman Erkam SULAK

9. BÖLÜM

Özel Yetenekli Bireylere Yönelik Eğitimsel Müdahaleler 180

Süleyman Erkam SULAK

Zeynep YILMAZ ALKAN

10. BÖLÜM

Öğretmenlerin Teknoloji Kullanımında
Niyetten Davranışa Farklı Kuramsal Yaklaşımlar 227

Sümeyra ÇELİK KAHRAMAN

Arzu ARIKAN

11. BÖLÜM

Dijital Çağda Eğitimde İyi Oluş ve Refah:
Öğrenci ve Öğretmen Boyutlu Bir İnceleme 257

Şule KOL

Sanem TABAK

12. BÖLÜM

Sınıf Eğitiminde Dijitalleşme Nasıl Pedagojik Değere Dönüşür? 293

Zeynep ALTUNTAŞ

Gökhan ÖZSOY

1. BÖLÜM

YAPAY ZEKA VE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN OYUN VE HAREKET EĞİTİMİNDE KULLANIMI

Banu ÖZKAN¹

Ayşegül ÇETİNKAYA²

Giriş

Teknolojinin yıllar içindeki gelişimi, bireylerin günlük yaşam alışkanlıklarından eğitim süreçlerine kadar pek çok alanı dönüştürmektedir. Özellikle dijital teknolojilerin eğitim ortamlarına giderek daha fazla dâhil olması, öğrenme süreçlerinin geleneksel yöntemlerin ötesinde yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu dönüşüm, öğrencilerin yalnızca bilgiye erişim biçimlerini değil, aynı zamanda öğrenme, iletişim kurma, problem çözme, oyun oynama ve fiziksel aktiviteye katılma biçimlerini de etkilemektedir. Oyun ve hareket eğitimi; bireylerin fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerini destekleyen, hareket yoluyla öğrenmeyi ve aktif katılımı temel alan çok boyutlu bir süreçtir. Özellikle çocukluk ve gençlik dönemlerinde oyun ve fiziksel aktivite, motor becerilerin gelişmesinin yanı sıra özgüven, iş birliği, iletişim, problem çözme ve sosyal etkileşim gibi birçok becerinin kazanılmasına katkı sağlamaktadır. Dijital teknolojilerin oyun ve hareket eğitiminde kullanımına yönelik yaklaşımlar, yalnızca teknolojik araçların eğitim ortamına dâhil edilmesiyle sınırlı değildir. Oyunlaştırma uygulamaları, öğrencilerin öğrenme sürecine yönelik motivasyonlarını ve katılımlarını artırmak amacıyla oyun unsurlarının eğitim ortamlarına uyarlanmasını sağlarken; giyilebilir teknolojiler ve akıllı saatler, fiziksel aktivite düzeyi, hareket miktarı, kalp atış hızı ve benzeri verilerin takip edilmesine olanak tanımaktadır. Bu verilerin değerlendirilmesinde yapay zekâ teknolojilerinden yararlanılması ise öğrenci performanslarının daha detaylı analiz edilmesine ve eğitim yaklaşımlarının geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları ise,

¹ Doç. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitim Anabilim Dalı

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.