



Sosyal Bilimler
EKEV AKADEMİ
dergisi

Makalenin geliş tarihi: 20.01.2025
1.Hakem Rapor Tarihi: 03.03.2025
2.Hakem Rapor Tarihi: 13.03.2025
Yayına Kabul Tarihi: 01.04.2025

eISSN:2148-0710 - pISSN:1301-6229

İLETİŞİM-ORTAM TEMELLİ DİJİTAL ARAÇLARIN DİN EĞİTİMİNDEKİ FONKSİYONU VE SINIFLANDIRILMASI

Bülent KOÇOĞLU*

Öz

Bu çalışmanın amacı, tüm eğitim bileşenlerinin kullandığı veya kullanabileceği iletişim ve ortam temelli araçların neler olduğu üzerinde durmak ve bu doğrultuda donanım ve yazılım temelli dijital araçlarla elde edilen içeriklerin paylaşımı sırasında iletişim ve ortam tabanlı araçlardan nasıl istifade edileceğini analiz etmektir. Aynı zamanda, kolay ulaşılabilir, uygun fiyatlı, kullanıcı dostu olmak, nasıl bir alt yapıyla, kimler tarafından ve nerelerde kullanılabileceği gibi asgari kriterler zemininde, bu araçları sınıflandırmaktır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Bunun için literatür taraması yapılmış ve ilgili kaynaklar incelenerek çalışmanın konusu açısından çıkarımlar yapılmıştır. Bunun için genel eğitimle birlikte din eğitimi alanında kullanılan iletişim ve ortam temelli dijital araçlarla ilgili alan yazın taranmış ve böylece araştırmanın verilerine ulaşılmıştır. Ulaşılan veriler kullanıcıya, kullanıldığı yere ve kullanım amacına uygun olarak tasnif edilmiştir. Elde edilen verilerin dokümantasyonu araştırma problemiyle ilişkilendirilmiştir. Çalışmanın sonucunda günümüz eğitim ve din eğitiminde kullanılan veya kullanılabilecek video, fotoğraf barındırma/paylaşma platformlarının oldukça fazla olduğu, iletişim tabanlı bire bir/toplu, sesli/görüntülü, yazışma/paylaşım yapma uygulamalarından da yaygın bir şekilde istifade edildiği görülmüştür. Bu araçlarla öğrenme-öğretme süreçlerinin daha sağlıklı, etkili ve kalıcı hale gelmesi, öğrenciler açısından derslerin daha eğlenceli, katılımcı ve etkileşimli bir hale dönüşmesi için tüm paydaşların zihinsel anlamda hazır ve beceri hususunda yeterli olabilmeleri amacıyla dinamik bir eğitime tabi tutulmaları gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Din eğitimi, İletişim ve Ortam temelli dijital araçlar, Sınıflandırma.

Function and Classification of Communication-Environment Based Digital Tools in Religious Education

Abstract

The aim of this study is to focus on the communication and media-based tools that all educational components use or can use, and to analyze how communication and media-based tools can be utilized in the sharing of content obtained through hardware and software-based digital tools. It also aims to classify these tools on the basis of minimum criteria such as being easily accessible, affordable, user-friendly, with what kind of infrastructure, by whom and where they can be used. In the study, document analysis method, one of the qualitative research methods, was used. For this purpose, a literature review was conducted and inferences were made in terms of the subject of the study by examining the relevant sources. For this purpose, the literature on communication and media-based digital tools used in the field of religious education as well as general education was reviewed, and thus the data of the study were obtained. The data obtained were classified according to the user, the place of use and the purpose of use. The documentation of the data obtained was associated with the research problem. As a result of the study, it was seen that there are quite a lot of video, photo hosting/sharing platforms that are used or can be used in today's education and religious education, and communication-based one-to-one / collective, audio / video, correspondence / sharing applications are also widely used. In order for the learning-teaching processes to become healthier, more effective and permanent with these tools, and for the lessons to become more fun, participatory and interactive for students, all stakeholders should be subjected to dynamic training in order to be mentally ready and competent in terms of skills.

Keywords: Religious education, Communication and Media-based digital tools, Classification.

* Dr. Başöğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Muratpaşa, Antalya, <https://orcid.org/0000-0002-1244-7526>, bulentakademi23@gmail.com

1. Giriş

Dijital çağ, sanal bir düzlemde bireyi ve kurumu; bireyin yaşı, cinsiyeti, görevi, zevkleri, nerede olduğu, kurumun ise hangi sektörde yer aldığı ve coğrafyada bulunduğu fark etmeksizin kendi potasında eritmektedir. Ortaya çıkan bu yeni paradigma kendisine, bilgisayar ve mobil cihazlar aracılığıyla bilgi alıp verebilmesi için zaman ve mekân kısıtlamasını tamamen kaldırarak sınırsız bir alan oluşturmuştur (Ergüney, 2017; Işık, 2007). Birçok ürün ya tamamen ya da kısmen dijitalleşerek elektronik bir sermayeye dönüşmüştür. Uluslararası şirketler; hazırladıkları oyunları, çeşitli görselleri, videoları gelişen internet ağ sistemiyle çoklu ortamlara veya bireysel kullanıcılara sunarak büyümelerine devam etmektedir. Müzik, sinema ve medya gibi sektörler neredeyse tamamen dijital mecralar üzerinden kullanıcılara ulaşmaktadır (Castells, 2008). Bununla birlikte devlet hizmetlerinin, eğitim ve eğlence sektörünün büyük bir bölümü de elektronik ortama taşınmıştır. Kendi özel ve sanal dünyasına kapanan bireyin iletişimi ve sosyalleşmesi de bu değişim ve dönüşümün etkisiyle farklı bir format kazanmıştır. Özellikle, görsel iletişimin geliştirilmesiyle birlikte yeni deneyimlerin yaşandığı yeni bir dijital süreç başlamıştır (Sunal, 2016). Bilgisayar, mobil iletişim araçları, internet gibi bileşenler standart enformatik iletişimin dışında birçok materyali aynı anda kullanabilme imkânıyla; müzik, fotoğraf, video, metin gibi içeriklere erişebilmeyi kolaylaştırmıştır (Ormanlı, 2012). Yaşamakta olan bu dijital dönüşüm süreci, iletişim ve ortam temelli araçların oluşturduğu rüzgârın da etkisiyle örgün eğitim ve din eğitiminin tüm kademelerine farklı biçimleriyle sirayet etmeye başlamıştır. Bu bağlamda, tüm eğitim paydaşlarının iletişim ve ortam tabanlı araçları kullanarak öğrenme-öğretme sürecinin daha verimli ve sağlıklı yürütülmesi noktasında üzerlerine düşeni yapmakla mükellef oldukları söylenebilir.

Günümüz dünyasında insan yaşamında kullanılan dijital araçların en fazla kendisine yer bulduğu alan dijital iletişim araçları olmuştur. Bu yeni iletişim kanalı dünyayı tamamen küresel bir köy hâline getirmiş, mevcut kültürü etkileyerek yepyeni alışkanlıklar başlatmıştır (McLuhan & Powers, 2020). Bu yeni yaşam paradigmasının en güçlü aktörlerinden iletişim merkezli dijital araçlar, bireylerin ve grupların dijital ortamda etkileşimde bulunmasını, bilgi paylaşmasını ve iletişim kurmasını sağlayan çeşitli yazılımsal uygulamalardır. Ortam merkezli dijital araçlar ise, iletişim için geliştirilmiş uygulamalarla benzer özellikler taşısa da daha karmaşık ve birçok aracın üzerinde çalışmasını sağlayan platformlardır. İletişim tabanlı araçlarla kullanıcılar bire bir/toplu, sesli/görüntülü, mesajlaşma, yazışma ve paylaşım yapma imkânına sahiptirler. Ortam merkezli araçlarla ise kullanıcılar, içerik hazırlama, video, fotoğraf, müzik barındırma ve aynı zamanda sosyal medya mecraları gibi kanallar üzerinden paylaşma fırsatına sahip olurlar. Bu her iki araç grubu için, din eğitimi alanında çok yaygın olarak kullanılma potansiyeline sahip oldukları söylenebilir. Bu çerçevede önem kazanan bir diğer konu ise, insanın gündelik yaşamına, eğitim ve din eğitimine güçlü bir şekilde etki eden bu dijital uygulamaların, tanınması, sınıflandırılması ve ne tür rollere sahip olduklarının da öncelikli olarak bilinmesi gerekmektedir.

Dijitalleşme, insanların tercihlerini şekillendirirken, elinde tuttuğu ve yönettiği algı gücü sayesinde karar alma işleyişini dolaylı olarak biçimlendirmektedir. Düşünme, araştırma, öğrenme, karar verme ve pratiğe aktarma safhalarında dijital aygıtlar, insanın yeni ve modern danışmanı olarak değerlendirilmektedir (Özcan & Keskin, 2020). İnsanın bireysel veya sosyal yaşamı, eğitim ve çalışma hayatı farklı bir boyuta taşınırken, Web 2.0 (Deperlioğlu & Köse, 2010) teknolojisiyle gelişen dijital iletişim araçları yüz yüze görüşmeyi ve fiziksel teması saf dışı bırakarak, iletişimi yazılı ve görsel bir niteliğe dönüştürmektedir (Turhan, 2017). Günümüz dünyasında küreselleşmenin de etkisiyle bilgi, hacmi çok büyük ve geniş bir havuza dönüşmüştür. Çeşitli platformlar ve dijital mecralar kanalıyla bilgiye daha kolay ve mikronlarla ifade edilen zaman dilimlerinde yani çok hızlı ulaşılabilir (Şahin, 2003). Dijital iletişim, telekomünikasyon ve bilişim teknolojileri aracılığıyla, dünyanın dört bir ucunda gerçekleşen bir haberi eş zamanlı olarak kullanıcılarına ulaştırmaktadır. Bilginin fazlalığı ve

erişim kolaylığı, bireyde ister istemez, kendisine ulaşan bilginin doğru olup olmadığı sorunsalını doğurmuştur (Çubukçu & Bayzan, 2013). Bu durumun, eğitim sistemi içerisinde yer alan tüm bileşenleri de etkileyerek yaklaşım, yöntem, program, müfredat gibi temel dinamiklerin yeniden değerlendirilmesini zorunlu kıldığı söylenebilir. Bununla birlikte bu yeni paradigmanın, din eğitim yöntemi ve tekniklerinin gözden geçirilmesini lüzumlu hale getirdiği ve din eğitimcilerinin yeni beceriler elde etmelerini zorunlu kıldığı da ifade edilebilir.

Günümüz eğitim dünyasında tartışılan, teknoloji olmalı mı olmamalı mı konusunu yerini, rolünün ne olduğu, kontrollü kullanımın mümkünlüğü ve zararlı yönlerinin filtrelenmesine bırakmıştır (Kaya, 2006). Bunun gerçekleşebilmesi için, tüm bileşenlerin kendisini hazırlaması, dijital araçların kullanımına dönük bilgi ve becerilerini yükseltmesi zaruri bir hale gelmiştir (Bacanak vd., 2003). Yapılan alan yazın taramasında iletişim ve ortam temelli dijital araçların din eğitimindeki rolünün, yurt içinde ve yurt dışında yapılan birçok bilimsel araştırmada da tartışıldığı görülmüştür. Bunlar arasında (Atan & Kocasaraç, 2022; Çevik, 2004; Karasu, 2018; Kılavuz, 1998; Koç, 2021; Konuk & Güntaş, 2019; Korkmaz, 2017; Kurtoğlu-Erden & Uslupehlivan, 2020; Mashudi, 2024; Nasaruddin vd. 2023; Taştekin, 2003; Yaşlı, 2007; Yeşil, 2003) gibi sıralanabilecek araştırmalar birtakım ortak yönlere sahiptirler. Araştırmalardaki benzerliklerin en dikkat çeken yönleri; iletişim ve ortam temelli dijital araçların ders esnasında ve sonrasında daha etkin kullanılması, öğrenci ve öğretmenlerce kullanım sırasında yaşanan sorunların giderilmesi, şehir ve kırsal kesim arasında internet bağlantısındaki sorunlardan kaynaklı eşitsizliğin giderilmesi gibi hususlardır. Aynı zamanda, yeni eğitim paradigmasına göre bir müfredat çalışmasının hazırlanması zorunluluğu ve İslam dini üzerindeki etkilerine yönelik tutum geliştirilmesi gibi mevzular, varılan ortak sonuçlar olarak zikredilebilir.

Alan yazında ulaşılan araştırmaların genel karakteristiğine bakıldığında üzerinde durulan konuların daha çok eğitimde kullanılan dijital araçların eğitim paydaşları açısından avantaj ve dezavantaj bağlamında değerlendirilmeleri içerdiği görülmektedir (Atan & Kocasaraç, 2022). Günümüz eğitim sektöründe destek alınan araçların çeşitliliğinin artmış olması, aynı amaca hizmet edecek materyallerin birbirine entegre edilerek kullanılması gibi oluşan durumlar, bu araçların sınıflandırılmasını zorunlu kılmaktadır (Elvan & Mutlubaş, 2020). Eğitimde kullanılan dijital araçlar genel olarak yazılım, donanım, iletişim ve ortam temelli araçlar olarak tasnif edilebilir. Ayrıca kullanıcıya, kullanıldığı yere ve hangi bileşenlerle kullanılabileceğine göre bir alt sınıflandırma daha yapılabilir. Buradan hareketle konunun genişliği göz önünde bulundurularak bir sınırlandırma yapıldığında, bu araştırmada “iletişim-ortam temelli dijital araçların din eğitimindeki fonksiyonu nasıldır ve sınıflandırılması nasıl yapılır?” ibaresi, problem cümlesi olarak belirlenmiştir. Eğitimin ana paydaşları olan öğrenci, öğretmen ve yöneticilerin iletişim ve ortam temelli dijital araçları nerelerde ve nasıl kullandıkları konusu ise bir alt problem olarak değerlendirilmiştir. Eğitimde kullanılabilecek dijital araçların neler olduğu ve çeşitli benzerlikler bazlı gruplandırmayı hedefleyen bu çalışma, okuyucu ve araştırmacılar açısından odaklı incelemelere vesile olacağı için önemli hale gelmektedir.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Araştırmada yer alan bilgiler, doküman incelemesi yoluyla alan yazın taraması yapılarak oluşturulmuştur. Alan yazın taraması; günümüzdeki ya da geçmişteki verilerin tamamının gözden geçirilmesi yaklaşımıyla uygulanmaktadır (Şimşek, 2012). Doküman incelemesi, nitel araştırma yöntemlerinden biri olarak veri toplama ve toplanan verinin öneminin tartışılması, problemle ilişkisinin kurulması ve bilginin tasnifine destek olmaktadır (Balci, 2018). Araştırmada veriler kitap, makale, sempozyum bildirileri ve öğrenci tezleri incelenerek elde edilmiştir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Genel eğitimle birlikte din eğitimi alanında kullanılan iletişim ve ortam temelli dijital araçlarla ilgili ulusal ve

uluslararası literatür taranmıştır. Elde edilen veriler kullanıcısına, kullanıldığı yere ve kullanım amacına uygunluğu gibi nitelikleriyle sınıflandırılmış ve veriler, içerik analizi ile analiz edilerek yorumlanmıştır. Bu çerçevede, iletişim ve ortam temelli dijital araçların din eğitimindeki rolünü, farklı açılardan değerlendirmeye tabi tutan kitap, bildiri, makale gibi çalışmaların elde ettikleri sonuçlar ışığında, din eğitimine katkısı üzerinde durulmuştur.

2.2. Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak; kitap, makale, sempozyum bildirileri ve yüksek lisans ve doktora öğrenci tezlerinden istifade edilmiştir. Bunun için genel eğitimle birlikte din eğitimi alanında kullanılan iletişim ve ortam temelli dijital araçlarla ilgili ulusal ve uluslararası alan yazın taranmış ve böylece araştırmanın verilerine ulaşılmıştır. Ulaşılan veriler kullanıcısına, kullanıldığı yere ve kullanım amacına uygun olarak tasnif edilmiştir. Elde edilen verilerin dokümantasyonu araştırma problemiyle ilişkilendirilmiştir.

2.3. Verilerin Analizi

Araştırma neticesinde ulaşılan iletişim ve ortam temelli ürünler çok daha fazla olmasına rağmen, bu araştırmanın hacimsel yapısı düşünülerek mecburi bir sınırlandırma yoluna gidilmiştir. Ağırlıklı olarak, ücretsiz ya da düşük bütçeli, kullanıcı dostu, yaygın ve basit kullanım gibi niteliklere sahip olanlar tercih edilmiştir. Dijital aracın türü, hangi amaçlar için kimler tarafından nerelerde kullanıldığı veya kullanılabileceği gibi bilgilere yer verilmesinin nedeni; kullanıcıların, dijital okuryazarlıklarına katkı sağlamaya çalışmaktır. Araştırmaya alınan özellikleri itibarıyla iletişim ve ortam temelli olan dijital araçlar, kısa açıklamalarıyla analiz edilmiş ve sınıflandırılmıştır.

2.4. Araştırma Etiği

Çalışmada özgünlüğe dikkat edilirken bilimsel çalışmalarda uygulanan etik kurallarına dikkat edilerek kaynak incelemeleri yapılmıştır.

3. Bulgular

Din eğitiminde kullanılan veya kullanılabilecek yazılım temelli dijital araçlar, çeşitli boyutları göz önünde bulundurularak birbirinden farklı başlıklar altında gruplanabilir. Aynı zamanda kullanım amacına ve kullanıcısına göre tasnif yapmak mümkün olmakla birlikte iletişim ve ortam temelli özellikleri ayrı ayrı değerlendirip sınıflandırmak da söz konusu olabilir. Araştırmada konu edinilen örnek uygulamalar merkezli bir analiz yapıldığında ise günümüzde bu araçların çoğunun, iletişim ve ortam olmak üzere her iki vasfı birlikte ihtiva ettikleri görülmüştür. Günümüzde eğitim ve din eğitiminde kullanılan veya kullanılabilecek dijital araçlar çok fazla olmakla birlikte araştırma hacmini aşmamak adına bu alandaki bulgular; “İçerik Hazırlama, Video, Fotoğraf, Müzik Barındırma/Paylaşma ve Sosyal Medya Platformları” ve “İletişim Tabanlı Bire Bir/Toplu, Sesli/Görüntülü, Yazışma/Paylaşım Yapma, Blog Oluşturma ve Mesajlaşma Uygulamaları” ile iki grup halinde sınırlandırılarak değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Bu bilgilere ait bulgular aşağıda Tablo 1 ve Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 1*İçerik Hazırlama, Video, Fotoğraf, Müzik Barındırma/Paylaşma ve Sosyal Medya Platformları*

1	Din Eğitiminde Kullanılan/Kullanılabilecek İletişim ve Ortam Temelli Dijital Araçlar																		
	Uygulama Adı	Kim/Kimler Tarafından Kullanıldığı/Kullanılabileceği						Hangi Araçlarla Kullanılabileceği			Hangi Ortamlarda Kullanıldığı/Kullanılabileceği								
		Okul			Bakanlık/İl/ İlçe Müdürlüğü						Okul								
		Öğrenci	Öğretmen	Yönetici	Bakanlık	İl Müdürlüğü	İlçe Müdürlüğü	İnternet	Bilgisayar/ Tablet	Etkileşimli Tahta	Akıllı Cep Telefonu	Sınıf	Yönetim	Ofis İşleri	Kütüphane	Öğretmenler Odası	Etkinlik Bölümleri	Pansiyon	Ev
İçerik Hazırlama, Video, Fotoğraf, Müzik Barındırma/Paylaşma ve Sosyal Medya Platformları	Google	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Youtube	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Facebook	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓								✓
	Instagram	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓								✓
	TikTok	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓								✓
	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓								✓
	Khan Academy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Udemy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Coursera	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Weebly	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Webnode	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Eba	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Perusall	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Blackboard Learn	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Socrative	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Kahoot	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Schoology	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Edmodo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Slideshare	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Yazılım tabanlı dijital araçlar, gündelik yaşamın her alanında istifade edilen ve çoğu yerde vazgeçilmez bir duruma evrilmiştir (Güneş & İnce, 2021). İnternetin küresel bir ağa dönüşmesiyle birlikte yazılımın bir alt başlığı olan iletişim ve ortam temelli dijital araçlar, bulunduğu alt kademedden sıyrılarak bir ana ve üst başlık haline dönüşmüştür (Koçoğlu, 2024). Eğitim sektöründe bulunan tüm paydaşların bir şekilde muhatap olduğu ve destek almak zorunda kaldığı bu araçlarla ilgili temel nitelikte bilgi sahibi olmaları, öğrenme-öğretme sürecini önemli derecede etkilemektedir.

Google, bir uygulama olmanın ötesinde internet üzerinden bilgi aramalarının ve çevrim içi bilgi paylaşımlarının yapıldığı bir kapı görevi görür. Google, internet tabanlı ürün ve hizmet geliştirme yaptığı gibi bu ürün ve hizmetleri, erişim sağlayan insanlara sunmaktadır. Dünyanın birçok yerinde veri merkezleri olduğu bilinen Google'ın, kullanıcılar tarafından oluşturulan verilerin günlük işlem hacminin yirmi dört petabayt olduğu ifade edilmektedir (URL 1). Google, haberler, görseller, videolar, alışveriş, haritalar, kitaplar, uçuş arama gibi filtreleme araçlarıyla aranmakta olan, kavram ya da olayın tam olarak

karşılığını hızlı bir şekilde takdim etmektedir. Google kendi bünyesinde geliştirdiği çeşitli araçlarla kullanıcılara, odaklı hizmet vermektedir. Bu araçlardan birkaçı şu şekilde sıralanabilir: Google Translate, dünya üzerinde kullanılan Türkçe dahil 51 dilde çeviri yapabilmektedir. Google Haritalar, tamamen ücretsiz olan bir çevrim içi haritalama servisi. Google Drive, oldukça geniş bir depolama ve senkronizasyon bölümü olmakla birlikte yazılı ve görsel tüm dokümanlar burada depolanabilir, başka kullanıcılarla paylaşılabilir. Google Play, mobil cihazlar için bir android market olan bu servis, elektronik medya dağıtım ve satış platformu olarak görev yapmaktadır. Google Gmail, reklam destekli ve ücretsiz olma vasfıyla bu servis, dünyanın en yaygın mail sistemidir. Ücretsiz bir e-posta servisi (URL 2). Modern dünyada, bilgiye erişim ve iletişim için vazgeçilmez bir araç haline gelmesi ve belirtilen bu özellikleriyle Google hem iletişim hem de ortam temelli bir dijital araçtır, denebilir.

Youtube, çevrim içi video barındırma platformu olan ve bu özelliğiyle dünyanın en popüler, en dinamik video platformudur. Herkese yayıncı olma ve video yayınlama özgürlüğü sunan Youtube, Google ile güçlerini birleştirerek müzik, video blogları, özgün ve eğitim videoları gibi milyonlarca farklı videonun izlenmesine olanak tanır. Platform, kendi kanallarını kurmak isteyen kullanıcılara video yükleme, gerçek zamanlı yorum yapma ve canlı video paylaşım konusunda geniş bir özgürlük tanımaktadır (URL 3). İnsanların birbirleriyle etkileşime geçmesini sağlarken geniş bir video içeriği sunarak kullanıcıların bilgi ve eğlence ihtiyaçlarını karşılaması bakımında Youtube hem iletişim hem de ortam temelli bir platformdur.

Facebook, insanların arkadaşlarıyla veya ailesiyle iletişim kurmasını sağlayan, aynı zamanda video, fotoğraf ve durum gibi özelliklerin kullanılmasına yarayan ücretsiz sosyal bir platformdur. Doğrudan mesajlaşma özelliğiyle kişi arkadaşlarıyla, gruplarla veya sayfalarla özel mesajlar göndererek birebir veya grup halinde iletişim kurabilir. Yapılan yorumlar ve paylaşımlar, kullanıcılar arasında etkileşimi ve bilgi alışverişini sağlar. Ortak ilgi alanlarına sahip insanların bir araya geldiği gruplar, belirli konularda tartışma ve bilgi paylaşımı yapabilirler. Kullanıcılar arkadaşlarıyla veya gruplarla buluşmalar organize etmek için etkinlikler oluşturabilir. Canlı video yayını yaparak veya diğer kullanıcılarla video görüşmesi yaparak gerçek zamanlı iletişim kurulabilir. Markalar, işletmeler ve ünlüler tarafından oluşturulan sayfalar, kullanıcıların bu kurumlarla etkileşim kurmasına imkân verir. Ticari açıdan ürünlerin satışı ve alımı için bir pazar yeri olarak da kullanılabilir (URL 4). Bu nitelikleriyle Facebook hem iletişim hem de ortam temelli ve çok yönlü bir platform olarak kabul edilebilir.

Instagram, dünya çapında milyonlarca kullanıcıya sahip bir sosyal medya platformu olarak kullanıcılarına, fotoğraf ve video paylaşma olanağı sağlar ve bu içerikler üzerinden sosyal etkileşimler kurmaya yönlendirir. Instagram, 2012 yılında Facebook tarafından satın alındıktan sonra sürekli olarak özelliklerini ve işlevselliğini geliştirmektedir. Instagram, mobil cihazlarıyla ve web üzerinden içeriklere erişebilir ve gönderi paylaşabilirler. Uygulama, kullanıcıların fotoğraf ve video çekmelerine, bu içeriklere çeşitli filtreler ve efektler eklemelerine imkân verdiği gibi bu içerikleri profillerinde paylaşımlarına da olanak sağlar. Aynı zamanda Instagram, kullanıcıların diğer kullanıcıları takip etmelerine ve bu şekilde kişiselleştirilmiş bir haber akışı oluşturmalarına da fırsat verir. Bir gerçek zamanlı etkileşim aracı olarak da kullanılan Instagram, canlı yayın yapılarak veya direkt mesaj yoluyla ve özel olarak da kişiler arasında iletişim sağlamaktadır. Bununla birlikte Instagram, ortak ilgi alanlarına sahip kullanıcıların gruplar oluşturup bir araya geldiği ve belirli konularda tartıştığı, bilgi paylaştığı bir platformdur. Kullanıcıların, fotoğraf ve videolarla kendilerini ifade etmelerinin ve başkalarına ilham vermelerinin en önemli araçlarından olan Instagram, ağırlıklı olarak görsel içeriğe dayalı bir mecra. Bu platform, yapay zekâ sayesinde kullanıcıların ilgi alanlarına göre kişiselleştirilmiş içerikler sunar ve paylaşımları belirli konularla etiketlemeye, aynı konuyla ilgilenen diğer kullanıcılarla bağlantı kurmaya da olanak tanır (URL 5). İletişim ve ortam temelli nitelikleri aynı anda sunan Instagram, görsel

paylaşımın ön planda olduğu, ancak aynı zamanda kullanıcılar arasında güçlü bir sosyal etkileşim sağlayan bir sosyal medya platformudur.

TikTok, kullanıcıların 60 saniyelik videolar izlemesini ve yayınlamasını sağlayan bir sosyal medya aracıdır. Bu platformda danslar, komedi skeçleri, eğitici içerikler ve daha birçok farklı türde videolar yer almaktadır. Kullanıcılar, TikTok üzerinde ciddi, eğlenceli kısa video izleyebilir veya bünyesinde bulunan çeşitli efektler, filtreler ve müziklerle kendi videolarını oluşturup yayımlayabilirler. Aynı zamanda beğeniler ve yorumlar aracılığı ile başka bireysel kullanıcı ve gruplarla etkileşime geçilebilir veya canlı yayınlarda sohbet edebilirler (URL 6). TikTok hem iletişim hem de ortam özellikleri sayesinde kullanıcıların birbirleriyle bağlantı kurmasına, yeni şeyler öğrenmesine ve eğlenmesine olanak tanır.

X eski adıyla Twitter, daha çok kullanıcıların kısa mesajları tweet yani gönderi olarak paylaşmasına ve başkalarını takip etmesine izin vererek insanları birbirine bağlamaktadır. Kullanıcılar arasında özel mesajlaşma imkânı sunar ve paylaşımları yorum yapma ve beğenme gibi etkileşim özellikleriyle zenginleştirir. Ortak ilgi alanlarına sahip kişi, grup ve toplulukların bir araya geldiği alanlar sunar. İletişim merkezli yönüyle ön plana çıkan X, gerçek zamanlı canlı video yayınlarıyla etkileşim sağlar (URL 7).

Khan Academy, Herkese, her yerde, dünya standartlarında ve ücretsiz eğitim imkânı sağlayabilmek ve eğitimde fırsat eşitliğinin güçlenmesine destek olmak amacıyla kurulmuş, ücretsiz bir online eğitim platformudur. Eğitici videolar ve kişiselleştirilmiş öğrenme paneliyle, Khan Academy öğrencilere sınıfta ve sınıf dışında kendi hızlarında çalışma imkânı sağlarken alıştırmalarla pekiştirme yapar. Beceri ustalığına odaklanan Khan Academy, İslam tarihi, matematik, fen bilimleri, bilgisayar bilimi, tarih, sanat tarihi, finansal okuryazarlık gibi konularda içerik sunar. Khan Academy'nin İngilizce web sitesinde 10.000'e yakın ders videosu ve 150 binden fazla interaktif alıştırmalar bulunmaktadır. Khan Academy dersleri, her yaş ve seviyeye hitap etmek için hazırlanmaktadır. İlkokul öncesinden üniversite seviyesine kadar dersler sunulurken, içerikler ortaokul ve lise derslerinde yoğunlaşmaktadır. Eğitimin en önemli paydaşları olan öğrenci, öğretmen ve veliler çeşitli gerekçelerle bu ortamdan yararlanabilirler. Öğrenciler, okulda öğrendikleri bilgileri pekiştirmek, eksiklerini telafi etmek ya da sınavlara hazırlanmak için kullanırlar. Öğretmenler teknolojik bir eğitim aracı ile daha interaktif bir ders işlemek ve öğrencinin “öğrenme” sürecini sahiplenmesine yardımcı olmak için destek alabilirler. Veliler ise çocuklarına ders çalıştırmak ya da merak ettikleri bir konuda yeni bilgiler öğrenmek için yararlanabilirler (URL 8).

Udemy, global bir platform olarak, binlerce kursu barındıran kapsamlı ve birçok dil seçeneğinin bulunduğu bir kitaplık sunmaktadır. Bu platformdan din bilimleri, işletme ve girişimcilik, programlama, akademik konular, sanat, sağlık, dil, müzik ve daha birçok kategoriye içeren geniş kurs yelpazesinden kurslar alınabilir. Takibi yapılan içerikler, öğrencilerin konuları daha iyi anlamalarını sağlar. Kursları başarıyla tamamlayan öğrencilere sertifika verilir. Birçok kurs, pekiştirme amaçlı öğrencilerin öğrendiklerini uygulamaya koyabilecekleri projeler içerir. Kurslar genellikle öğretmenlerin hazırladığı önceden kaydedilmiş içeriklerden oluşur. Öğrencilerle öğretmenler arasındaki etkileşim, çoğunlukla soru-cevap şeklinde ve forumlarda gerçekleşir. Udemy, öğrencilerin kendi hızlarında, istedikleri zaman ve yerde öğrenmelerine olanak tanıyan bir platformdur. İçerik odaklı yapısıyla, öğrencilere geniş bir bilgi ve beceri yelpazesi sunar. Bu nedenle Udemy, daha çok öğrenme ve gelişim ortamı olarak değerlendirilir (URL 9).

Coursera, öğrenmeyi daha erişilebilir ve esnek hale getiren, öğrencilere daha fazla fırsat sunan online bir eğitim platformudur. Kullanıcılara farklı alan, seviye ve dillerde çeşitli kurslar düzenler ve kursiyerleri sertifikalandırır. Öğrenciler istedikleri zaman, yer ve hızda öğrenme süreçlerini planlayarak

kişiselleştirebilirler. Coursera içerik olarak öğrencilere; video, yazılı materyal, ödev ve sınav gibi öğrenme araçları sunarken öğretmenler veya eğitmenlerle etkileşime girebilme ve gerektiğinde yardım alabilme imkânı verir. Coursera, iletişim temelli bir araç olmaktan ziyade ortam temelli bir platform olarak kabul edilebilir (URL 10).

Weebly, kullanıcılara kolaylıkla web siteleri, bloglar veya çevrim içi mağazalar oluşturabilmelerini sağlayan bir uygulamadır. Özellikle eğitim alanında, öğretmenler ve öğrenciler için projeler, sınıf blogları ve e-öğrenme kaynakları oluşturmak amacıyla teknik bilgi gerektirmeden web sitesi tasarımı yapmayı kolaylaştırır. Weebly, basit kullanıma sahip arayüzü ile eğitimde teknoloji entegrasyonunu kolaylaştırır ve öğrenci ve öğretmenlerin dijital yeteneklerini geliştirmelerine destek olur. İçerik olarak, metin, resim, video gibi çeşitli materyaller eklenebilir, düzenlenebilir ve yönetilebilir. Farklı temalar ve tasarım araçları sayesinde web siteleri kişiselleştirilebilir. Bunlarla birlikte bir web sitesi oluşturma aracı olmasının yanı sıra kullanıcılara iletişim ve içerik paylaşımı için de birçok özellik sunar. Bu çerçevede hem iletişim hem de ortam temelli bir uygulama olarak değerlendirilebilir (URL 11).

Webnode, kullanıcıların kendi web sitelerini çok fazla zaman harcamadan, kolayca oluşturmaya olanak tanıyan bir platformdur. Sürükle-bırak özelliği sayesinde teknik bilgiye ihtiyaç duymadan profesyonel görünümlü web siteleri tasarlanabilir. Kişisel web sitesi, e-ticaret sitesi ve blog gibi farklı türde web siteleri oluşturulabilir ve kolayca metin, resim, video gibi çeşitli içerikler eklenebilir ve düzenlenebilir. İletişim ve ortam temelli bir uygulama olma vasfıyla kullanıcı tarafından oluşturulan Web sitesinin, sosyal medya hesaplarıyla entegre ederek daha geniş bir kitleye ulaşabilmesine imkânı verir (URL 12).

Eğitim Bilişim Ağı (EBA), öğretmenlere ve öğrencilere eğitimde büyük kolaylık sunan aynı zamanda öğretmen ve öğrenci arasında iletişim sağlayan bir çevrim içi eğitim platformudur. Müfredatla paralel ihtiyaç duyulan ders materyallerini, öğrenci ve öğretmenlere çevrim içi eğitim şeklinde sunarak büyük kolaylık sağlamaktadır. Öğrenimin sürekliliğini sağlayan EBA'nın en önemli avantajı; Türkiye'de bulunan tüm öğrenci ve öğretmenlerin istediklerinde elektronik ortamda ders içeriklerine erişebilmesidir. Belirli bir filtreden geçen içerikler genel ağ üzerinden hizmet veren siteye, kategorik şekilde ve düzenli olarak eklenmektedir. Öğretmenler, özel hazırladıkları içerikleri EBA'ya istediği gibi yükleyebilirken yine başka öğretmenler tarafından paylaşılan not ve sunumlara da ulaşabilmektedirler. Aynı zamanda öğrenciler de EBA'ya giriş yaparak oldukça zengin bir eğitim içeriğine ulaşabilmektedir (URL 13).

Perusall, öğrencilerin metinleri daha derinlemesine anlamalarını sağlayan, etkileşimli bir öğrenme platformudur. Perusall, ortam tabanlı özelliğiyle kullanıcıya bilgi paylaşımına olanak tanıyan bir ortam sunarken iletişim tabanlı niteliğiyle de öğrenciler arasında tartışma ve etkileşimi teşvik eder. Öğrenciler, okumalar ve videolar hakkında topluca yorum yaparak, birbirlerine yanıt vererek ve sosyal bir öğrenme ortamına katılarak birbirlerinin öğrenmesine yardımcı olurlar. Ayrıca, öğrencilerin içerikle etkileşimini otomatik olarak derecelendirilebilir, anında geri bildirim yapılan vasfıyla öğretmenler, öğrenci katılımı hakkında sürekli bilgi edinebilirler (URL 14).

Blackboard Learn, eğitim kurumlarının tüm kademelerinde kullanılabilecek kapsamlı bir öğrenme yönetim sistemidir. Ders notları, sunumlar, videolar gibi tüm eğitim materyallerini tek bir platformda toplar. Bu uygulama kapsamında Powerpoint, Captivate, gibi uygulamalarla hazırlanmış video, ses, animasyon, ders notları ve sunumlar yani hemen hemen tüm eğitim materyalleri tek bir platformda toplanabilir. Öğretmenler, öğrencilere ödevler ve sınavlar atayarak, öğrenme süreçlerini değerlendirir. Öğretmenler ve öğrenciler arasında özel mesajlaşma imkânı sunarken öğrenciler, kendi aralarında belirli konularda tartışma yapabilecekleri forumlara da katılabilirler (URL 15).

Socrative, internet üzerinde testler oluşturup öğrencilere akıllı telefonları veya tabletleriyle çözdürerek anında geri bildirim yapılabilen bir uygulamadır. Bu yazılım ile konunun anlatımından sonra, öğrenmeyi pekiştirecek hem öğretici hem de eğlenceli bir etkinlik sunulabilir. Öğrenciler isterlerse isimlerini yazarak sisteme giriş yaptıktan sonra öğretmenin açmış olduğu teste dahil olarak soruları çözebilirler. Etkinlik devam ederken her öğrenciye ait bir karakter veya simge akıllı tahta üzerinde öğrenciler doğru yaptıkça ilerletilebildiği için eğlence ve rekabet aynı anda tatlandırılabilir. İstenirse ders içerisinde Socrative üzerinden hazırlanan testlerin çıktısı alınıp öğrencilere çözme imkânı sunulabilir. Öğretmenlerin öğrencileriyle etkileşimde bulunmasını ve değerlendirme yapmasını sağlayan bir uygulama olması yönüyle hem iletişim hem de ortam temelli olarak değerlendirilebilir (URL 16).

Kahoot, sınıf içerisinde özellikle ders sonlarında eğlenceli bir şekilde bireysel ya da grup halinde değerlendirme etkinlikleri yapabilen oyunlaştırma temelli bir uygulamadır. Sosyal medya platformlarından ilham alan yüksek etkileşimli öğrenme formatıyla öğrenciye kendi hızınızda bir çalışma deneyimi sunar. Bu çalışma modu, yeni bir konuyu kalıcı olarak öğrenmeye ve önceki dersleri hızlı bir şekilde tekrar gözden geçirmeye olanak tanır. Kahoot'ta kullanılan görsel ve işitsel efektler, öğrencilerin dikkatini çeker ve öğrenme sürecini daha etkili hale getirir. Çoktan seçmeli, doğru-yanlış gibi farklı soru tipleri sayesinde, farklı öğrenme stillerine hitap eden içerikler oluşturulabilir. Bu uygulamayla öğretmen sınıf içerisinde eğlenceli bir ortam oluşturduğu gibi öğrencilerin bilgilerini ölçüp onların stres atmalarını sağladığı bir araçtır. Öğrenciler hem akıllı telefonları ile hem tabletleri ile Kahoot'u kullanabilirler. Aynı zamanda, Kahoot, takımlar halinde oynanabilen oyunlar sayesinde öğrencilerin iş birliği becerilerinin de gelişmesine katkı sağlar. Kahoot, oyun sonunda katılımcıların doğru cevaplarını ve genel performanslarını anında gösterir. Bu sayede, öğrenme eksiklikleri tespit edilebilir ve geri bildirim verilebilir. Kahoot hem iletişim kurmak hem de öğrenme ortamını zenginleştirmek için kullanılan bir araç olması bakımından öğretmen ve öğrenciler için eğlenceli ve etkili bir öğrenme deneyimi aracıdır (URL 17).

Schoology, öğretmenlerin kurs yönetimi, iş birliği, iletişim ve değerlendirme yapabilecekleri çoklu öğrenme platformudur. Öğretmenlere öğrencileriyle eğitim kaynaklarını oluşturma, yönetme ve paylaşma imkânı sağlayan bir bulut tabanlı uygulamadır. Bu platform, ödevleri yönetme ve puanlama, öğrenci ilerlemesini takip etme ve çevrim içi tartışmaları kolaylaştıran, basitleştiren esnek bir araçtır. Schoology, sosyal medya platformlarına benzer bir arayüze sahiptir. Öğrenciler, öğretmenler ve veliler arasında etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturur ve bu sayede öğrenciler birbirleriyle tartışabilir, projeler üzerinde birlikte çalışabilir ve kaynakları paylaşabilirler. Yüz yüze eğitim ile online eğitimi bir araya getiren karma öğrenme modellerinde etkili bir araçtır (URL 18).

Edmodo, Öğretmenler ve öğrenciler arasında doğrudan mesajlaşma imkânı sunan; öğretmenleri, öğrencileri, yöneticileri ve kurumları bir araya getiren eğitsel bir sosyal ağ platformudur. Edmodo ile birlikte öğrenciler, belirli konular hakkında fikirlerini paylaşabildiği ve tartışabildiği için aktif öğrenme sürecine daha kolay girmiş ve kritik düşünme becerilerini daha fazla geliştirme fırsatı bulabilirler. Eğitsel bir sosyal ağ olan Edmodo ile gruplar oluşturulabilir, quizler düzenlenebilir, mesajlar gönderilebilir ve ders dokümanları paylaşılabilir. Edmodo öğrenciler için iş birlikli çalışmaları desteklerken öğretmenler için de birbirleri ile bağlantı kurabilme olanağı sunmakta böylece mesleki gelişim sürecine de katkı sağlamaktadır. Öğretmenler öğrencilere ödev, proje veya sınav gibi görevler verebilir ve öğrenciler de tamamladıkları çalışmaları bu platform üzerinden teslim edebilir. Edmodo'da yer alan takvim sayesinde öğrenciler ve öğretmenler ödevlerin teslim tarihleri, sınavlar ve diğer önemli etkinlikler hakkında bilgi sahibi olabilirler. Edmodo, öğretmenlerin öğrencileriyle etkili bir iletişim kurmasını sağladığı ve öğrenme sürecinde kullanılan çeşitli materyallerin bir arada sunulduğu zengin

bir öğrenme platform olması dolayısıyla hem iletişim hem de ortam temelli bir dijital araçtır, denilebilir (URL 19).

Slideshare'in temel amacı, kullanıcıların PowerPoint, PDF gibi uygulamalarla oluşturdukları sunumları (PowerPoint, PDF gibi) çevrim içi olarak paylaşmasına olanak sağlamaktır. Öğretmenler hazırladıkları eğitim materyallerini ve kişisel projelerini bu ortam üzerinden kullanıcılara ulaştırabilirler. Slideshare ile canlı, renkli ve etkin içerikler kolayca oluşturulabilir. Slideshare, öncelikli olarak içerik paylaşımına odaklandığı için, gerçek zamanlı iletişim imkânı vermemesi yönüyle ortam temelli bir dijital araç olarak kabul edilir (URL 20).

Bu araştırmada ele alınacak olan bir diğer iletişim ve ortam temelli araç grubu ise bireye veya kuruma özel, çeşitli amaçlar için eğitim sisteminin tüm paydaşlarının kullanabileceği uygulamalardır. Günümüzde sesli ve görüntülü uygulamaların en sık ve en yaygın olarak kullanılan dijital iletişim araçları olduğu söylenebilir. Bununla birlikte kurumların daha çok yazışarak paylaşım yaptıkları ifade edilebilir.

Tablo 2

İletişim Tabanlı Bire Bir/Toplu, Sesli/Görüntülü, Yazışma/Paylaşım Yapma, Blog Oluşturma ve Mesajlaşma Uygulamaları

2	Din Eğitiminde Kullanılan/Kullanılabilecek İletişim ve Ortam Temelli Dijital Araçlar																		
	Uygulama Adı	Kim/Kimler Tarafından Kullanıldığı/Kullanılabileceği						Hangi Araçlarla Kullanılabileceği				Hangi Ortamlarda Kullanıldığı/Kullanılabileceği							
		Okul						Bakanlık/İl/ İlçe Müdürlüğü				Okul						Ev	
		Öğrenci	Öğretmen	Yönetici	Bakanlık	İl Müdürlüğü	İlçe Müdürlüğü					Sınıf	Yönetim	Ofis İşleri	Kütüphane	Öğretmenler Odası	Etkinlik Bölümleri		Pansiyon
İletişim Tabanlı Bire Bir/Toplu, Sesli/Görüntülü, Yazışma/Paylaşım Yapma, Blog Oluşturma ve Mesajlaşma Uygulamaları	Zoom	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Google Meet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Microsoft Teams	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Whereby	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Wooclap	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Skype	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Blogger	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Tumblr	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	WhatsApp	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Telegram	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Bip	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Gmail	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Hotmail	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Zoom, akıllı telefon ya da tablet gibi mobil cihazlar, laptop ya da masaüstü bilgisayarlar arasında gerçek zamanlı olarak videolu görüşme imkânı kuran bir sistemdir. Sadece video değil aynı zamanda sesli konferans, sohbet ve web seminerleri hizmeti de sunar. Zoom'un meetings özelliği sayesinde

toplantı sırasında katılımcılarla ekran ve belgeler rahatlıkla paylaşılabilir. Birebir ve grup halinde görüntülü, sesli görüşmeler yapmaya olanak tanıyan bu uygulama hem iletişim hem de ortam temelli özelliklere sahiptir. Toplantılar sırasında katılımcılar, metin tabanlı sohbet edebildiği gibi katılımcılara anket veya yoklama yapılabilir (URL 21).

Google Meet, Google tarafından geliştirilen ve video konferans, uzaktan çalışma ve iş birliği için kullanılan bir çevrim içi toplantı ve iletişim platformudur. Birden fazla kişi, video konferansına katılabildiği ve yüz yüze iletişim kurabildiği gibi katılımcılar arasında sesli iletişim sağlanabilir. Google Meet, büyük katılımcı sayılarına izin verirken ve toplu etkinlikler için uygun bir platform sunarken toplantı sırasında ekran paylaşımına ve diğer katılımcılarla belge ve sunum alışverişine de izin verir. Google Meet, Google Takvim ile entegre çalıştığı için toplantılar kolayca planlanabilir. Google Meet, iOS ve Android mobil uygulamalarına sahip olduğu için toplantılara mobil cihazlarla da katılınabilir. Bununla birlikte Google Meet, uyguladığı güvenlik önlemleri sayesinde, toplantılar şifrelenir ve katılımcıların kimlikleri gizlenir. Toplantı sırasında katılımcılar sohbet edebilir, soruları yanıtlayabilir ve geri bildirim alabilir (URL 22).

Microsoft Teams, eğitim amaçlı kullanılabildiği gibi işletmeler ve ekipler için tasarlanmış, güçlü bir iletişim ve iş birliği platformudur. Sadece bir görüntülü görüşme aracı olmaktan öte, ekiplerin birlikte çalışabileceği, dosya paylaşabileceği ve projeleri yönetebileceği kapsamlı bir çalışma alanıdır. Sürekli olarak kendini yenileyen uygulama, veri tabanını geliştirmeye devam etmektedir. Basit bir tasarıma ve esnek kullanıma sahip olması onun çokça tercih edilmesinin en önemli sebebidir. Bir diğer tercih nedeni ise güçlü şifreleme yönüne ve iki katmanlı kimlik doğrulama gibi kişisel güvenlik önlemlerine sahip olmasıdır. Bu uygulamada da belgeler ve sunumlar ekip üyeleriyle kolayca paylaşılabilir ve üzerinde birlikte çalışılabilir (URL 23).

Whereby, kullanıcıların bir oda oluşturarak bu odada aynı anda 4 kişiyle sınırsız sürede görüntülü görüşme yapabilmesine imkân sunan bir uygulamadır. Özellikle birebir derslerde veya daha az mevcutlu özel ders gruplarında tercih edilmektedir. Arkadaşlar ve aileler, Whereby üzerinden online buluşmalar düzenleyebileceği gibi mesajlaşma odasında görüşmeyle ilgili önemli notları ve bağlantıları da kolaylıkla paylaşabilirler. Derslerde uygulamalı anlatım yapmak isteyenler için ekran paylaşma özelliği de mevcuttur. Ayrıca, YouTube entegrasyonu sayesinde görüşme yapılan kişilerle aynı anda ilgili bir YouTube videosu da izlenebilir. Her kademedeki okullar ve üniversiteler, online dersler ve seminerler için güvenli bir ortam sunan Whereby'i tercih edebilirler (URL 24).

Wooclap, öğretmenlerin ve sunum yapanların, katılımcılarıyla etkileşim kurmasını ve onların dikkatini çekmesini sağlayan çevrim içi bir uygulamadır. Wooclap, çoktan seçmeli sorular, kelime bulutları, açık uçlu soru türüyle katılımcıların farklı şekillerde etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Etkileşim sırasında PowerPoint, Google Slaytlar ve Keynote gibi sunum araçlarıyla entegrasyon imkânı vermektedir. Öğrenciler, canlı ders imkânıyla sunumlara eşzamanlı katılabildiği gibi asenkron kullanımıyla da derse erişilebilmektedir. Katılımcıların performansını analiz etmek için detaylı raporlar sunduğu için öğretmenler, öğrencilerin güçlü ve zayıf yönlerini belirleyerek, öğretim stratejilerini optimize edebilirler. Wooclap ile sunumlar, interaktif hale getirilerek katılımcıların ilgisi canlı tutulabildiği gibi daha eğlenceli bir ortam da oluşturulabilir. Katılımcılar, akıllı telefon veya bilgisayar aracılığıyla bağlanabildiği gibi yapay zekâ teknolojisi sayesinde, daha hızlı ve etkili bir şekilde karşılıklı sorular oluşturulabilir. Asenkron bir yapıya da sahip olması dolayısıyla belirli bir zaman zarfında derse katılım ya da devam zorunluluğunun aranması gibi bir durum söz konusu değildir (URL 25).

Skype, eğitim amaçlı kullanılabileceği gibi insanların herhangi bir konuda tablet, bilgisayar ya da akıllı telefon aracılığıyla internet üzerinden ücretsiz olarak sesli ve görüntülü görüşme gerçekleştirebilmesine imkân tanıyan bir uygulamadır. Skype kullanıcıları, yüksek kalitede sesli ve

görüntülü aramalar yaparak gerçek zamanlı iletişim kurma imkânı sunmaktadır. Ayrıca, istenmesi halinde metin tabanlı mesajlar göndererek, dosya paylaşımı yaparak ve emoji kullanarak daha zengin bir iletişim deneyimine de fırsat vermektedir. Birden fazla kişiyle aynı anda sohbet edebildiği gibi paylaşılan bilgisayar ekranında diğer katılımcılarla ortak çalışmalar yapılabilir. Eğitim amaçlı kullanımlar sırasında büyük boyutlu dosyalar kolayca paylaşılabilirdi için öğretmen ve öğrenciler arasında iş birliğinin artmasına yardımcı olmaktadır (URL 26).

Blogger, Google tarafından sunulan ücretsiz bir blog yayınlaman ve içerik üretebilme uygulamasıdır. Kullanıcılar, kendi bloglarını oluşturup yönetebildikleri gibi iletişim ve içerik paylaşımı için de destek alabilirler. Bireysel internet kullanıcıları, herhangi bir teknik altyapıya ya da sermayeye ihtiyaç duymadan kendilerine ait kişisel blog sayfalarını oluşturabilirler. Blogger, internette varlık göstermek ve fikirlerini yazarak, fotoğraflayarak, resmederek anlatmak isteyen herkese fırsat vermesi ile ön plana çıkan bir yazılımdır. Ayrıca okuyucular, blog yazılarının altına yorum yaparak yazarla ve diğer okuyucularla etkileşime geçerek tartışabilir ve fikir alışverişi yapılabilirler. Bloglar genellikle belirli bir konu veya ilgi alanına odaklandığı için okuyucular, ilgilendikleri konularda derinlemesine bilgiye ulaşabilirler (URL 27).

Tumblr, görsel içeriklerin, metinlerin ve diğer multimedya dosyalarının paylaşıldığı, mikroblog ve sosyal ağ özelliklerinin bir arada sunulduğu bir platformdur. Bu uygulamayla sosyal ağda sinema, edebiyat gibi pek çok konuda içerik yayınlanabilmektedir. Tumblr uygulaması sosyal medya ile blog mantığı harmanlanarak oluşturulduğu için Facebook, Instagram gibi platformlardan çok farklılaşmaktadır. Bununla birlikte platform üzerinde blog içerikleri üreten kullanıcılar birbirleriyle etkileşim de kurabilir ve oluşan iletişim sonucunda çeşitli etkinliklere birlikte imza atabilirler (URL 28).

WhatsApp, temel olarak, bireyler arasında mesajlaşma, arama ve dosya paylaşımı gibi iletişim ihtiyaçlarını karşılamak üzere geliştirilen ve dünya genelinde milyarlarca insanın kullandığı bir iletişim aracıdır. WhatsApp, akıllı telefonlar üzerinden hiçbir ücret ödemedi seyahat ederken veya uzaktayken, istenilen kişilerle mesajlaşmaya, çekilen fotoğrafları ve videoları anlık olarak paylaşmaya destek olan uygulamadır. WhatsApp'ı kullanabilmek için telefonun internete bağlı olması ya da kablosuz bir ağa bağlanması gerektiği gibi karşı taraftaki kişi de çevrim içi olmalıdır. WhatsApp ile internet üzerinden mesajlaşmanın yanı sıra metin ve müzik gibi dosyalar da gönderilebilmektedir. Birden fazla kişiyle aynı anda sohbet etmek için gruplar oluşturulabildiği gibi istenmesi halinde anlık görüntülü görüşme de yapılabilir (URL 29).

Telegram, sadece mesajlaşma amacıyla değil, aynı zamanda bilgi paylaşımı, eğlence ve topluluk oluşturma gibi birçok farklı amaç için kullanılabilen çok yönlü bir platformdur. Çok hızlı, basit, ücretsiz ve bulut tabanlı bir mesajlaşma programı olan bu uygulama hem iletişim hem de ortam temelli olarak değerlendirilebilir. Telegram tüm cihazlarla aynı anda kullanılabilir ve mesajlar istenilen sayıda telefon, tablet veya bilgisayar arasında sorunsuz bir şekilde senkronize edilebilir. Telegram ile mesajlar, fotoğraflar, videolar ve doc, zip, mp3 vb. türdeki dosyalar gönderebilir ve 200.000 kişiye kadar gruplar veya sınırsız izleyiciye yayın yapmak için kanallar oluşturabilir. Telegram, SMS ve e-postanın birleştirilmiş hali gibidir ve tüm kişisel veya eğitim amaçlı mesajlaşma ihtiyaçlarını karşılayabilir (URL 30).

Bip, yerli bir yazılım olarak anlık mesajlaşma, sesli ve görüntülü görüşme yapılabilen bir uygulamadır. Resimler, videolar, ses kayıtları ve mesajlar anında ve ücretsiz bir şekilde gönderilebilir. HD kalitesinde sesli ve görüntülü görüşme birebir ve 15 kişiye kadar grup görüntülü görüşme yapılabilir. Kullanıcılar, BiP'in çeviri özelliği ile farklı dilleri konuşan kişilerle mesajlaşabilir (URL 31).

Gmail, her zaman masa başında olmaya gerek olmadan kullanılabilen, web için tasarlanmış olan esneklik ve ortak çalışma amacıyla geliştirilmiş bir uygulamadır. Gmail'in bilgisayara yüklü bir

uygulama olması yerine bir web tarayıcısı üzerinden çalışması onu, işte veya okulda, istenilen yerden ve cihazdan ortak çalışmasında avantaj sağlar. Kişiler arasında metin, dosya ve diğer içeriklerin elektronik olarak iletilmesini sağlamak, e-posta göndermek, almak ve yönetmek için tasarlanmıştır. Gelen kutusu, etiketler, arşivleme gibi özellikler sayesinde e-postalar düzenlenebilir ve kolayca organize edilebilir. Gmail, bir sosyal medya platformu gibi gerçek zamanlı etkileşim ve içerik paylaşımı için optimize edilmemiştir. Bu yönüyle ortam temelli bir araç olmaktan ziyade etkili bir iletişim temelli araç olarak kabul edilebilir (URL 32).

Hotmail, temel olarak iletişim odaklı bir uygulamadır. Metin ve belge gibi e-postaları gönderip almak, takvim kullanmak ve mesaj ile iletişim kurulan kişileri yönetmek için tasarlanmıştır. Hotmail, kullanıcıların kişisel güvenliğini en iyi şekilde koruduğu gibi istenmeyen adreslerden gelen elektronik postaların iletimine de izin vermemektedir. Uygulama üzerinden hesap açma işlemi oldukça basittir (URL 33).

Yukarıda bireysel ve kurumsal anlamda yaygın olarak kullanılan iletişim ve ortam temelli dijital araçlarla ilgili tanıtıcı bilgiler verilmiştir. Her iki tabloda, özellikleri itibarıyla iletişim ve ortam temelli dijital araçlar, kısa açıklamalarıyla değerlendirmeye alınmıştır. Bu araçların bir kısmı Bakanlık, il ve ilçe birimlerinde kullanılan araçlar iken bazılarından ise okul ortamında yönetici, öğretmen ve öğrenciler çok aktif bir şekilde destek almaktadır. Aynı zamanda bu araçlarla, Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) bünyesinde mevcut birimlerde çalışan personel ve gönüllü öğretmenler tarafından oluşturulan içerikler, EBA üzerinden sunulmaktadır. Hazırlanan içerikler öğrenci ve öğretmenler tarafından, iletişim ve ortam temelli çalışan araçlar kanalıyla ders esnasında ve sonrasında kullanılmaktadır. Bireysel ve grup halinde okul içinde; sınıfta, öğretmenler odasında, etkinlik bölümlerinde, pansiyonlu okulların bilgisayarla donatılmış bölümlerinde bu araçların çoğundan istifade edilmektedir.

Türkiye’de MEB’e bağlı devlet okullarında ve özel okulların tüm kademelerinde din kültürü ve ahlak bilgisi öğretmenleri ile imam-hatip lisesi meslek dersi öğretmenleri, kendi hazırladıkları sunularla iletişim ve ortam temelli araçları kullanarak dersleri daha aktif ve eğlenceli hale getirebilirler. Bununla birlikte öğrenci ve öğretmenlerin, internette çeşitli sitelerde bulunan hazır içerikler aracılığıyla daha etkin ders işleme ve kalıcı öğrenme hususunda avantajlı hale geldikleri söylenebilir. Din eğitimi yapılırken farklı okul ve seviyelerde işlenen Siyer, Akaid, Fıkıh, Hadis, Hitabet, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi gibi çoğu dersler, yapıları itibarıyla bünyelerinde oldukça fazla soyut içerik barındırmaktadırlar. Öğrenme-öğretme sürecinde iletişim ve ortam temelli araçlardan yararlanılması, öğrenciler açısından soyuttan somuta geçişi kolaylaştırabilir. Aynı zamanda bu araçlar, öğrencilerin anlatımdan kaynaklı sıkılmalarını engelleyerek daha eğlenceli ve zevkli bir ortamın oluşmasına, dersin ve öğretmenin rolünü güçlendirerek daha çok sevilmesine yardımcı olabileceği gibi sınıftaki disiplin sorunlarının çözümüne de destek olabilir (Uşun, 2000). Bununla birlikte bu araçlar, öğrencinin öğretim etkinliklerine daha güçlü katılmasına ve yaparak-yaşayarak öğrenmesine imkân verebileceği için başarının artmasına ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine de destek olur (Başaran, 1984). Ayrıca iletişim ve ortam temelli araçların, öğrenciye daha sağlıklı bir ortam arz ederek ve onu motive ederek derste etkileşim içerisinde olmasını da kolaylaştırdığı ifade edilebilir.

Öğrencinin, ders konusu eşliğinde, günlük hayatta ihtiyaç duyacağı bilgilere ders öncesi veya sonrası, sosyal ağlar ve internet araçlarıyla ulaşabilmesi, uzman kişilerin verdiği bilgileri okuması veya video içeriklerini dinlemesi, o konuyu daha iyi bir şekilde öğrenmesine ve içselleştirmesine destek olabilir. Günümüz dünyasında sanal sosyal ortamlar konusunda en etkili video paylaşım platformlarının başında YouTube gelmektedir. Öğrenci, örneğin Din Öğretimi Genel Müdürlüğü’nün (DÖGM) “Bi’ Şey Sorabilir miyim?” mottosuyla, “MEB Din Öğretimi” YouTube kanalından (URL 34), Temel Dinî Bilgiler ve Akaid derslerinde yer alan; “Din mi? Bilim mi? Allah insanı nasıl ve neden imtihan eder?” ve “Allah, bizi yaratmadan bize sormuş mudur?” sorularına cevaplar bulabilir. Aynı zamanda Müslüman

Bilim Adamları Serisi gibi içeriklere sahip seri halinde yayımlanan videoları takip ederek bu konular hakkındaki bilgisini eğlenirken iyileştirebilir. Dijital araçlar, bilginin düzenlenmesinde ve sunulmasında destek olur. Kur'an-ı Kerim (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2021a) ders kitabında yer alan “Harfler ve Özellikleri” konusunun öğreniminde kullanılmak üzere, YouTube, Facebook ve Instagram (URL 35) gibi çeşitli video paylaşım platformlarından hazır video veya görsel içerikler kullanılabilir (Altun & Ateş, 2007). Öğrenciler, YouTube Studio uygulamasını kullanıp harfleri seslendirirken yaptıkları çalışmaların videosunu hazırlayarak sınıf ortamında öğretmenine sunabilir ve bunu arkadaşlarına da WhatsApp gibi kanallar üzerinden iletebilir (Ortaöğretim Genel Müdürlüğü [OGM], 2023).

Öğrenciler EBA'yı kullanarak öğretmenlerinin gönderdiği ödev ve alıştırmaları yaparken, birçok kaynaktan okuyup videolar izleyerek öğrenmelerini güncel tutabilmektedirler. Öğrenciler EBA platformunda, tüm disiplinlerde olduğu gibi İmam-Hatip Ortaokulu (İHO) ve İmam-Hatip Lisesi (İHL) meslek derslerinin tüm branşlarıyla ilgili de kitap, etkileşimli kitap, sunu, video, sesli içerik, test gibi farklı ve zengin birçok bilgiye ulaşabilirler. Bu platformda, Kur'an-ı Kerim ve Arapça derslerinde yer alan, harf talimi yapma veya kelimeleri eşleştirerek öğrenme gibi yöntemlerin dizi halinde yer aldığı videolar izlenebilir. Bu tür çalışmalar bilişsel, duyuşsal gibi farklı öğrenme amaçlarının gerçekleşmesine yardımcı olacaktır (Güneş, 2016). Dijital araçlar, eğitimi daha çok standardize ederek öğrenci ve öğretmen arasındaki etkileşimi kuvvetlendirir (Alyaz, 2003). Hadis ders kitabında bulunan “Sünnetin Evrenselliği” konusuyla ilgili, EBA platformunda yer alan videolar izlenebilir ve münazara (Uçar, 2021) tekniğiyle karşılıklı tartışma ortamı açılarak tüm öğrencilerin fikirlerini beyan etmelerine imkân tanınabilir. Bu öğrenme yöntemi sayesinde bilgilerin, daha az oranda ve daha geç sürede unutulması sağlanırken çıktılar, davranış boyutuna taşınarak transfer edilerek kalıcı hâle getirilebilir.

Öğretmenler tarafından Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Skype gibi uygulamalar üzerinden planlı bir şekilde bire bir veya çok fazla katılımcının olduğu gruplar oluşturulabilir. Bu gruplar aracılığıyla evde veya herhangi bir mekânda, sınıf içerisinde tartışılan konunun devamı yapılabilir. Aynı zamanda WhatsApp, Telegram (Ot, 2021), BiP gibi sosyal iletişim uygulamalarından da mobil öğrenme aracı olarak (Altun & Ateş, 2007) benzer amaçlar için destek alınabilir. Öğrencinin içinde bulunduğu ortamla etkileşimi, öğretmenin öğrencileriyle kuracağı sağlıklı iletişime bağlıdır (Kaya, 2006). Din eğitimcileri, Siyer, Temel Dinî Bilgiler, Dinler Tarihi, Arapça gibi dersler için animasyon (URL 36) ve çizgi filmlerle sanal ortamda din eğitimine destek sunan Google, Youtube, Blogger gibi ortamlardan; ders öncesinde, sırasında ve sonrasında yardım alabilir. Dijital iletişim platformları, öğrencilerin arkadaşları ve öğretmenleriyle sınıf dışında iletişim kurmalarına imkân tanıyan çevrim içi tartışma formlarından Tumblr uygulamasıyla, grup projeleri üzerinde iş birliği içinde çalışabilir. Siyer ders kitabında “Habeşistan’a ve Yesrib’e Hicret” konuları işlenirken, içerik hazırlama uygulamalarıyla çevrim içi hazırlanan videolar yine Zoom platformu üzerinden görüntülü görüşme zemininde paylaşılabilir (OGM, 2023). Ders ortamını tamamlayıcı bir yöntem olarak uzaktan eğitim modeline (Aktaş, 2020) uygun bir tasarımla yürütülecek olan bu süreç, öğrenci ve öğretmenlerin sürekli olarak etkileşim hâlinde kalmalarına destek verebilir. Öğretmenlerin bunu yapabilmesi için, dijital okuryazarlık düzeylerini, bireysel ve mesleki yeterlik bağlamında geliştirmeleri gerekmektedir (Erden, 2011).

Dijital iletişim araçları, öğrenci ve öğretmenlerin internet tabanlı uluslararası ağ üzerinden farklı bir coğrafyadaki öğrenci ve öğretmenle veya bunlardan oluşan gruplarla interaktif bir şekilde bilgi alışverişinde bulunmalarına, ortak proje yapabilmelerine zemin olabilmektedir (Yanpar-Yelken, 2014). Dinler Tarihi ders kitabında bulunan “Hristiyanlık” konusuyla ilgili, öğrenciler Avrupa ülkelerinde, Hristiyan olarak yaşayan akranlarıyla Google Meet veya Microsoft Teams (OGM, 2023) uygulamaları aracılığıyla video konferanslar düzenleyerek karşılıklı olarak bilgilerini paylaşabilirler.

İletişim ve ortam temelli araçlar, öğrenmeyi somutlaştırır, anlaşılması zor olan kavramaları basitleştirir ve anlam karışıklıklarını önler (Erişen & Çeliköz, 2007). Öğrenciler, Akaid ders kitabında,

konu edinilen “Zatî ve Subûtî Sıfatlar” gibi soyut kavramların öğrenilmesinde; öğretmenleriyle interaktif bir ortam oluşturan Schoology, Edmodo ve Slideshare gibi uygulamalardan yardım alarak kalıcı öğrenmeyi sağlayabilir (OGM, 2023). Bu tür uygulamalar, probleme dayalı öğrenme modeliyle (Aktaş, 2020), karmaşık gibi görünen içerikleri somutlaştırıp basitleştirerek dersi sıkıcılıktan kurtarır ve öğrenciyi rahatlatır. Din öğretiminde, dersi daha fazla zenginleştirmek ve eğlenceli hale getirmek için bu tür araçlardan yararlanmak meslek dersi öğretmenlerinin etkinliğini güçlendirecektir (Demir & Cesur, 2019: 66). İletişim ve ortam temelli dijital araçlar sistemi kontrol etme, süreci değerlendirebilme hususunda birden çok ölçme ve değerlendirme aracından destek alınmasına fırsat verir (Yalın, 2005). Soru hazırlamada, sınav sonuçlarını değerlendirmede ve arşivlemede, dönem ve yılsonu çalışmalarında Socrative (OGM, 2023) uygulamasından yardım alınabilir. Ayrıca öğrencilerin soyuttan somuta geçişlerini kolaylaştıracak, namaz, hac, abdest gibi konuların animasyon (Arıcı ve Dalkılıç, 2006: 423), çizgi film (Sancak, 2018: 40) gibi görsel içeriklerle anlatılmasının daha etkili olduğu söylenilebilir. Yine bir harita uygulamasıyla akıllı tahta üzerinden Kâbe’ye gidilip bir yapay zekâ uygulamasıyla hazırlanmış metaverse evreninde tavaf, sanal ortamda yapılabilir (URL 38). Etkileşimli içerikler, simülasyon veya animasyonlar, öğrencilerin konu ile etkileşim kurmalarına ve derse daha aktif olarak katılmalarına yardımcı olabilir. Öğrencinin ders işleniş sırasında etkileşim hususunda yüksek bir noktada olması, öğretmenin öğrencileriyle kuracağı sağlıklı iletişimle ilişkilendirilebilir (Kaya, 2006). Bu bağlamda meslek dersi öğretmeleri, Siyer, Hadis, Kelam, Arapça gibi dersler için sanal ortamda din eğitime destek sunan Web sitelerinden animasyon (URL 39) ve çizgi filmlerle (URL 40); ders esnasında ve sonrasında destek alabilir.

5. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma, insan hayatını ve dolayısıyla eğitim ve din eğitimi önemli derecede etkisini altına alan ve yeni bir eğitim ve din eğitim paradigmasının oluşmasına neden olan dijital araçlar üzerine yapılmıştır. Eğitimde kullanılan dijital araçları; yazılım, donanım, iletişim ve ortam temelli olarak sınıflandırmak mümkündür. Gündelik yaşamımızda ve eğitim sektöründe bu araçlar arasında erişilebilirlik, yaygınlık ve kolaylık bakımından en etkili olan grubun, iletişim ve ortam temelli araçlar olduğu ifade edilebilir. Çalışmanın amaçlanan sonucuna ulaşabilmek için iletişim ve ortam temelli araçlar arasında kullanıcıların en çok istifade ettiği alanlara dikkat edilmiş ve ilk önce içerik hazırlama, video, fotoğraf, müzik barındırma/paylaşma ve sosyal medya platformları olarak nitelendirilebilecek uygulamalar tasnif edilip tanıtılmıştır. İkinci olarak, iletişim tabanlı bire bir/toplu, sesli/görüntülü, yazışma/paylaşım yapma, blog oluşturma ve mesajlaşma uygulamaları arasında en çok bilinen ve kullanılan araçlar sınıflandırılıp tanıtılmıştır. Çalışmada değerlendirmeye alınan otuz iki uygulamanın genel olarak hem iletişim hem de ortam özelliklerini birlikte taşıdıkları görülmüştür. Bu kapsamda, eğitimin en önemli paydaşları olan öğrenci, öğretmen ve okul yöneticilerinin, öğrenme-öğretme süreçlerinde iletişim ve ortam temelli araçları bilinçli, kontrollü ve belirli bir yetkinlik çerçevesinde kullanmakla karşı karşıya kaldıkları dile getirilebilir.

İletişim ve ortam temelli dijital araçların, din eğitimiyle ilgili derslerin öğrenilmesinde ve öğretilmesinde kullanılması durumu, başlangıçta temel aktör olan öğrenciyi ilgilendirmektedir. Ancak öğrenciyle birlikte diğer tüm eğitim bileşenlerini de kapsamına aldığı unutulmamalıdır. Öğrenme-öğretme süreçlerini oluşturan, belirli bir plan, program, bütçe gibi alt sistemleri hazırlayan, okullar açan ve gerekli malzemelerle donattıktan sonra öğretmen ve yöneticileri istihdam eden bakanlık, il, ilçe birimlerini de buna dahil etmek gerekmektedir. Bu çalışmayla elde edilen verilerle, dijital araçların öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasının, dersin daha sağlıklı işlenmesine yardımcı olduğu, derslerin daha verimli ve eğlenceli geçmesini desteklediği gibi olumlu sonuçlara ulaşılmıştır. Bu durumu, Demir ve Cesur’un din kültürü ve ahlak bilgisi öğretmenleriyle meslek dersi öğretmenlerinin derslerde

kullandıkları teknolojik araçlarla dersi daha verimli ve eğlenceli hale getirdiklerine yönelik araştırmalarındaki tespitleri desteklemektedir (Demir & Cesur, 2019, s. 66).

İletişim ve ortam temelli araçlar, öğrenciler açısından soyuttan somuta geçişi kolaylaştırır. Nitekim Arıcı ve Dalkılıç birlikte yaptıkları çalışmada benzer şekilde, animasyonlarla zenginleştirilmiş içeriklerin, öğrencilerin işlenen dersi somut olarak daha iyi kavrayacağına ve dolayısıyla etkin bir öğrenme ortamının oluşabileceği sonucuna ulaşmışlardır (Arici & Dalkılıç, 2006). Dijitalleşme, geçmişle kıyaslanmayacak nitelikte öğrencilere çok çeşitli alanlarda bilgi, beceri ve deneyim elde etme imkânı sunmaktadır. Bu bulgu, Som ve Kurt'un yaptıkları araştırmayla tutarlılık göstermektedir. Onlar, dijital araçların, bilgiyi öğrenciye doğrudan aktarmak yerine ona araştırma, analiz etme, eleştirel düşünme, yorumlayarak bilgiyi yapılandırma ve bunu tüm hayat tecrübelerine transfer ederek sürdürülebilir hale getirme noktasında avantaj sağladığı yönünde tespitte bulunmuşlardır. (Som & Kurt, 2012). Bu çalışmada yer alan, okulda ve özellikle sınıf içerisinde kullanılan iletişim ve ortam tabanlı araçların, öğrencinin öğrenme isteğini artırdığı, öğrenmede zaman-mekân sınırlamasını kaldırdığı (Ergüney, 2017), öğrenme-öğretme alanını çeşitlendirerek çoklu öğrenmeye destek verdiği (Taştekin, 2003) gibi sonuçlarla Ergüney ve Taştekin'in ulaştığı sonuçlar örtüşmektedir. Ayrıca iletişim araçlarının, bireysel öğrenmeye katkı sağlaması, ders araç gereçlerinin erişilebilmesini ve taşınabilmesini kolaylaştırması, arşivleme imkânı vererek değerlendirme ve tekrarlama zengin kullanım potansiyeline sahip olması gibi sonuçlar da Çetinkaya ve Keser'in yaptıkları tespitlerle desteklenmiştir (Çetinkaya & Keser, 2014). Altunbay ve Bıçak'ın yaptıkları araştırmayla örtüşen bu çalışmanın elde ettiği bir diğer sonuç ise, iletişim araçlarını gündelik hayatlarının tamamında kullanan öğrencilerin evde ve özellikle de okulda, bu araçlardan eğitim amaçlı yeterince ve gereğince yararlanamamaları onları derslere karşı ilgisiz ve başarısız kılacağıdır (Altunbay & Bıçak, 2018).

Öğretmen, her açıdan öğrencinin iyi bir rol modelidir (MEB, 2017). Dijital araçları iyi derecede kullanan, içerik üreten, iletişim araçları hakkında çok yönlü bilgiye sahip olan öğretmenler, bu yönleriyle de öğrenciler için iyi birer rehberdirler (Barut, 2015). Dolayısıyla öğretmenler, iletişim ve ortam temelli araçları kullanarak içerikler hazırlamalı ve beceri odaklı bir sınıf ortamı meydana getirmelidir. Bu durumu MEB, öğretmenlerin dijital araçları daha etkin kullanmaları, mevcut sürece uygun yöntem, teknik ve stratejiler eşliğinde kalıcı öğrenmeye katkı sunmalarıyla ilişkilendirilmiştir (MEB, 2017). Bu çalışmada, eğitim sisteminin temel taşı olan öğretmenlerin dijital okuryazarlıklarını sürekli olarak geliştirmelerinin ortamdaki başarıyı artıracığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum Seferoğlu ve Arslan'ın araştırmalarındaki; kendisini geliştiren bir öğretmen, dijital araçları kullanma ve denetleme kapasitesini artırırken eğitimde kullanılan iletişim ve ortam tabanlı programlardan içerik hazırlama ve paylaşma hususunda yetkinleşebileceği yönündeki tespitleriyle uyumluluk göstermektedir (Arslan, 2023; Seferoğlu, 2004).

Eğitim sahasındaki dijitalleşmede yaşanan yoğunluk, diğer paydaşlar gibi okul yöneticilerinin de bu sahadaki yetkinliklerini geliştirmek zorunda olduklarını göstermektedir. Bu sonuç Argon ve Özçelik'in, dijital araçların okulun farklı birimlerinde yöneticiler tarafından kullanılıyor olmasının, onları dijital dönüşümde de liderlik yapmaya sevk edeceği yönündeki araştırmayla benzerlik göstermektedir (Argon & Özçelik, 2008). Bu yaklaşıma, Çelik de okul yöneticileri aldıkları sorumluluk gereği, küreselleşmenin doğurduğu bu doğal durum karşısında dijital dönüşüm sürecini başarıyla yönetmelidir, tespitiyle destek verdiği söylenebilir (Çelik, 1998). Onlara düşen, sınıf içi ve sınıf dışı tüm ortamlarda öğretmeni yönlendirip öğrenciye rehberlik ederek mental ve donanımsal yeterliklerin olgunlaşmasına zemin hazırlamaktır. Bu düşüncüyü destekleyen Gürsel, okul yönetiminin merkezi konumunu karar, planlama, örgütleme, iletişim, koordinasyon, değerlendirme, geliştirme olarak tasnif etmiş ve bunu yönetim süreci yaklaşımı olarak izah etmiştir (Gürsel, 1995). Dijitalleşme konusundaki verili durum çalışmanın seyrini, yöneticilerin okulun ihtiyaç duyduğu dijital ürünlerin tedarikiyle

mükellef oldukları sonucuna taşımaktadır. Bu durum Çelikten, Koşar ve Çiğdem tarafından yapılan farklı araştırmalardaki, dijital çağın teknolojik imkânlarıyla, öğrenme-öğretme uygulamalarına yönelik ortam ve yöntemler zenginleştirilmeli sonucuyla benzerlik göstermektedir (Çelikten, 2002; Koşar & Çiğdem, 2003). Bu çalışmada, yöneticilerin öğrenme-öğretme sürecindeki aktörleri, motive etme ve onlara kılavuzluk etme gibi rolleri olduğu tespit edilmiştir. Motive etme rolü, Ergişi'nin araştırmasındaki okulda yöneticiler dijital yeterliklerini optimum düzeye çıkardıktan sonra öğretmen ve öğrencileri de gereğince ve yeterince dijital araçları kullanmaları konusunda motive etmeli sonucuyla saptanmıştır (Ergişi, 2005). Kılavuzluk etme rolünü ise Turan, dijital araçların işlevsel hâle getirilmesi hususunda okul yöneticilerinin başlatıcı ve anahtar olma, kılavuzluk etme fonksiyonuna vurgu yaparak desteklemiştir (Turan, 2002).

İletişim ve ortam temelli dijital araçların insan hayatının her boyutunda yer aldığı ve daha fazla etkileyip yönetmeye çalıştığı günümüzde tüm eğitim paydaşlarının bu araçları maksimum seviyede biliyor olması gerekmektedir. Bilmek, başlangıç için yeterli olmakla birlikte öğrenme-öğretme sürecinin bütünü için yeterli olmayacaktır. Buradan hareketle asıl yapılması gereken üretilen içerikleri, iletişim araçlarını kullanarak ders esnasında sınıfta, ders sonrasında ise evde veya müsait olunan her yerde destek almaya zihinsel olarak açık olmak ve fiilen uygulamak gerekmektedir. Bunun için iletişim ve ortam temelli araçları kullanmaya teşvik eden bir eğitim sistemine ve olumlu bir okul iklimine ihtiyaç vardır. Bu araçların optimum seviyede öğrenci, öğretmen ve yöneticiler tarafından kullanılabilmesi için tüm tarafların dijital ve medya okuryazarlıklarını iyileştirici dinamik eğitimler düzenlenmelidir. Bilim dünyasında, bu konuları farklı yönleriyle ele alan bilimsel çalışmaların artması bu yolda yürüyenler için aydınlatıcı bir fener olacaktır.

5. Kaynakça

- Aktaş, H. (2020). Din öğretiminde kullanılan öğretim modelleri. M. Z. Aydın & R. Demir (Eds.), *Güncel bilgiler ışığında din öğretiminde yöntemler* içinde (ss. 41-83). Nobel.
- Altun, E. ve Ateş, A. (2007). İletişim teknolojileri. Ö. Demirel & E. Altun (Eds.), *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı* içinde (ss. 90-107). Pegem.
- Altunbay, M., & Bıçak, N. (2018). Türkçe eğitimi derslerinde 'Z kuşağı' bireylerine uygun teknoloji tabanlı uygulamaların kullanımı. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 10(1), 127-142.
- Alyaz, Y. (2003). Bilgisayar ve öğretimde kullanılması. E. Koşar vd. (Eds.), *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* içinde (2. baskı, ss.129-170). Pegem.
- Argon, T., & Özçelik, N. (2008). İlköğretim okulu yöneticilerinin değişimi yönetme yeterlikleri, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(16), 70-89.
- Arıcı, B., & Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların bilgisayar destekli öğretime katkısı: bir uygulama örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), 421-430.
- Erden, M. (2011). *Eğitim bilimine giriş* (6. baskı). Arkadaş.
- Arslan, M. H. (2023). *Sosyal medya okuryazarlığı bağlamında ortaöğretim öğrencilerinin sosyal medya kullanımları: TikTok örneği* (Tez No. 810863) [Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Atan, F., & Kocasaraç, H. (2022). Dijital öğrenme-öğretme araçları. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 1-17.
- Balcı, A. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma: yöntem, teknik ve ilkeler*. Özyurt.
- Barut, L. (2015). *Fen ve teknoloji öğretmenlerinin eğitimde teknoloji kullanımına yönelik tutumları ile bilgisayar öz yeterlik algıları arasındaki ilişki* (Tez No. 395678) [Yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Başaran, İ. E. (1984). *Eğitime giriş* (5. baskı), Sevinç.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür (ağ toplumunun yükselişi)* (E. Kılıç, Çev.) (2. baskı). İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Çelik, V. (1998). Eğitimde dönüşümcü liderlik. *Kuram ve uygulamada eğitim yönetimi*, 16(16), 423-442.
- Çelikten, M. (2002). Okul Müdürlerinin Bilgisayar Kullanma Becerileri. *Milli Eğitim Dergisi*, (155-156), 1-3. <https://scholar.google.com.tr/citations?user=rkB2Dd4AAAAJ&hl=tr>
- Çetinkaya, L., & Keser, H. (2014). Öğretmen ve öğrencilerin tablet bilgisayar kullanımında yaşadıkları sorunlar ve çözüm önerileri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 4(1), 13-34. <https://doi.org/10.18039/ajesi.87426>
- Çevik, İ. (2004). *Görsel malzemenin din öğretiminde kullanımı* (Tez No. 148987) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çubukçu, A., & Bayzan, Ş. (2013). Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, (5), 148-174. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/73bDc.pdf>
- Demir, Ö., & Cesur, F. (2019). DKAB ve İHL meslek dersleri öğretmenlerinin derslerinde kullandıkları öğretim teknolojileri-materyaller ve konuya ilişkin görüşleri. *Bayburt Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1, 63-97. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bayburt-ilahiyat/issue/51097/643862>
- Deperlioğlu, Ö., & Köse, U. (2010). Web 2.0 teknolojilerinin eğitim üzerindeki etkileri ve örnek bir öğrenme yaşantısı. *Akademik Bilişim*, 337-342. <https://avesis.sdu.edu.tr/yayin/d4fd4f03-42ae-440b-ad1c-060d59c9d050/web-2-0-teknolojilerinin-egitim-uzerindeki-etkileri-ve-ornek-bir-ogrenme-yasantisi>
- Elvan, D., & Mutlubaş, H. (2020). Eğitim-öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanımı ve teknolojinin sağladığı yararlar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(6), 100-109.
- Ergişi, K. (2005). *Bilgi teknolojilerinin okulda etkin kullanımı ile ilgili okul yöneticilerinin teknolojik yeterliklerinin belirlenmesi (Kırıkkale ili örneği)* (Tez No. 190249) [Yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ergüney, M. (2017). İletişimin dijitalleşmesi ve iletişim fakültelerinde yeni medya eğitimi. *Ulakbilge*, 5(15), 1475-1486.
- Erişen, Y., & Çeliköz, N. (2007). Eğitimde bilgisayar kullanımı. Ö. Demirel & E. Altun (Eds.). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı* içinde (ss. 112-143). Pegem.

- Güneş, A. (2016). *Din öğretimi materyalleri* (2. baskı). Dem.
- Güneş, A., & İnce, B. (2021). Din öğretimi öğretmenlerinin teknoloji ve materyal kullanımına ilişkin görüşleri. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 7(53), 3343-3358.
- Gürsel, M. (1995). *Okul yönetimi* (2. baskı). İnci.
- Işık, U. (2007). *Medya bağımlılığı teorisi doğrultusunda internet kullanımının etkileri ve internet bağımlılığı* (Tez No. 217464) [Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karasu, T. (2018). İmam hatip meslek ve DİKAP dersi öğretmenlerinin eğitim bilişim ağı (EBA) ile ilgili görüşleri. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 925-943.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* (2. baskı). Pegem.
- Kılavuz, M. A. (1998). Çocuğun dini eğitimi ve öğretiminde bilgisayarın yeri ve önemi. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 7(7), 373-378.
- Konuk, N., & Güntaş, S. (2019). Sosyal medya kullanımı eğitimi ve bir eğitim aracı olarak sosyal medya kullanımı. *International Journal of Entrepreneurship and Management Inquiries (Journal EMI)*, 3(4), 1-25.
- Korkmaz, M. (2017). Din dersi öğretmenlerinin bir öğretim materyali olarak filmleri kullanma durumları. *Bilimname Düşünce Platformu*, (33), 35-66. <https://doi.org/10.28949/bilimname.34556>
- Koç, A. (2021). İmam hatip ortaokulu öğrencilerinin okul iklimi algıları ile okula bağlılıkları arasındaki ilişki. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 798-812. <https://doi.org/10.33206/mjss.822914>
- Koçoğlu, B. (2024) *Öğrenci, öğretmen ve okul yöneticilerine göre imam-hatip lisesi meslek derslerinin öğretiminde dijital araçların kullanılması* (Tez No. 897346) [Doktora tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Koşar, E., & Çiğdem, H. (2003). Eğitim ortamı tasarımı, araç-gereç ve materyal özellikleri. E. Koşar vd. (Eds.), *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* içinde (2. baskı, ss. 28-51). Pegem.
- Kurtoğlu-Erden, M., & Uslupehlivan, E. (2020), Eğitimde teknoloji kullanımının bugünü ve geleceğine ilişkin öğretmen adaylarının düşüncelerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 109-126.
- Mahudi, C. H. (2024). Digital-based İslamic religious education: a new orientation in enhancing student engagement and spiritual understanding, *Global International Journal of Innovative Research*, 2(10), 2487-2501. <https://doi.org/10.59613/global.v2i10.342>
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (2020). *Global köy* (B. Öcal-Düzgören, Çev.). Scala.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2017). *Öğretmenlik mesleği genel yeterlilikleri*. Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü. <https://oygm.meb.gov.tr/> [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2024].
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2021a). *Anadolu imam hatip lisesi Kur'an-ı Kerim 9*. <https://dogm.eba.gov.tr/panel/upload/etkilesimli/pdf/kk09.pdf> [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2024].

- Nasaruddin, A. H., Das, S. W. H., & Ladigi, S. (2023). Digital-based İslamic religious education (ire) learning model at senior high school. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 6(1), 79-92. <https://doi.org/10.33367/ijies.v6i1.3525>
- Ormanlı, O. (2012). Dijitalleşme ve Türk sineması. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(2), 32-38.
- Ortaöğretim Genel Müdürlüğü. (2023). *Web tabanlı dijital eğitim araçları öğretmen rehber kitabı*. <https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/web2/index.html> [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2024].
- Ot, F. (2021). *İmam hatip okullarında öğrenim gören öğrencilerin sosyal medya kullanma alışkanlıkları (Edirne örneği)* (Tez No 705027) [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özcan, M., & Keskin, B. (2020). Dijitalizasyon bağlamında sosyal dönüşüm. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(29), 2214-2229. <https://doi.org/10.26466/opus.775748>
- Sancak, Y. (2018). *Çizgi filmlerin din eğitimindeki rolü hakkında din kültürü ve ahlak bilgisi öğretmenlerinin görüşleri: Sivas ve Kars ili örneği*. [Yüksek lisans tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Seferoğlu, S. S. (2004). Öğretmen yeterlikleri ve mesleki gelişim. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, (58), 40-45. https://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/yayin/Seferoglu_Ogretmen_Yeterlikleri_BAAE_2004-58.pdf [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2024].
- Som, S., & Kurt, A. A. (2012). Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü öğrencilerinin medya okuryazarlık düzeyleri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 2(1), 104-119.
- Sunal, G. (2016). Sanal gerçeklik ve dijital sinemanın olanakları. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(2), 294-309.
- Şahin, İ. (2003). Küreselleşme, dijital teknoloji ve eğitim’de yeni yaklaşımlar. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(4), 441-451.
- Şimşek, A. (2012). Araştırma modelleri. A. Şimşek (Eds.), *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri* içinde (ss. 80-107). Anadolu Üniversitesi.
- Taştekin, O. (2003). Bilgisayar destekli teknolojinin görsel sınıf projesinde din kültürü ve ahlak bilgisine uygulanabilirliği. *Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, (12), 179-198. <http://ktpmakale.isam.org.tr/detayilhmklzt.php?navdil=eng&midno=53673750&MakaleAdi2=din>
- Turan, S. (2002). Teknolojinin okul yönetiminde etkin kullanımında eğitim yöneticisinin rolü. *Kuram ve uygulamada eğitim yönetimi*, (30), 271-281. <https://avesis.uludag.edu.tr/yayin/706eee61-8f12-48ae-b47d-5cdb3be4852e/teknolojinin-okul-yonetiminde-etkin-kullaniminda-egitim-yoneticisinin-rolu>
- Turhan, D. G. (2017). Dijital aktivizm. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(26), 26-44.

- Uçar, R. (2021). Öğretim yöntem ve teknikleri. H. Âşık Ev (Eds.), *Din eğitiminde özel öğretim yöntemleri* içinde (ss. 123-163). Lisans.
- Uşun, S. (2000). *Dünyada ve Türkiye’de bilgisayar destekli öğretim* (1. baskı). Pegem.
- Yalın, H. İ. (2005). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* (14. baskı). Nobel.
- Yanpar-Yelken, T. (2014). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı* (12. baskı). Anı.
- Yaşlı, M. E. (2007). *Ortaöğretim kurumları 9. ve 10. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde nitelikli materyal ve verimliliğe olan etkisi (Konya il merkezi örneği)* (Tez No. 211400) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yeşil, F. (2003). *Din eğitim öğretiminde araç-gerecin önemi ve kullanımı*. (Tez No. 124811) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. baskı). Seçkin.

İnternet Kaynakları

- URL 1. Google nedir, hangi amaçlar için kullanılır? <https://www.demircode.com/blog/google-nedir-google-neis-yapar> [Erişim Tarihi: 01 Aralık 2024].
- URL 2. Google araçları nelerdir? <https://www.crmmedya.com/google-nedir/> [Erişim Tarihi: 02 Aralık 2024].
- URL 3. Youtube nedir?, nasıl kullanılır? <https://www.radaar.io/tr/destek-121/blog-388/youtube-nedir-ve-nasil-kullanilir-1116/> [Erişim Tarihi: 03 Aralık 2024].
- URL 4. Facebook nedir?, nerelerde kullanılır? <https://egegen.com/blog/facebook-nedir-ne-ise-yarar/> [Erişim Tarihi: 04 Aralık 2024].
- URL 5. Instagram nedir ve nasıl çalışır? <https://turk.net/blog/instagram-rehberi-nedir-nasil-kullanilir-ve-ne-ise-yarar/> [Erişim Tarihi: 05 Aralık 2024].
- URL 6. Tiktok nedir? nasıl kullanılır? <https://pazarlamaitisimi.com/tiktok-nedir-nasil-kullanilir-jetonlar-ne-ise-yarar/> [Erişim Tarihi: 06 Aralık 2024].
- URL 7. X nasıl bir sosyal medya aracıdır? <https://tweetdelete.net/tr/kaynaklar/how-is-twitter-aka-x-different-from-other-social-networks/> [Erişim Tarihi: 07 Aralık 2024].
- URL 8. Khan Academy nedir, hangi amaçlar için kullanılır? <http://www.khanacademy.org.tr/hakkimizda.asp?ID=12#1> [Erişim Tarihi: 08 Aralık 2024].
- URL 9. Udemy nedir, ne tür kurslar alınabilir? <https://www.udemy.com/course/din-bilimleri-kursu/> [Erişim Tarihi: 09 Aralık 2024].
- URL 10. Coursera nedir, nasıl giriş yapılır? <https://turk.net/blog/coursera-nedir-ve-ucretsiz-sertifika-nasil-alinir/> [Erişim Tarihi: 10 Aralık 2024].
- URL 11. Weebly nedir hangi amaçlar için kullanılır? <https://www.egitimcantasi.com/arac/weebly> [Erişim Tarihi: 11 Aralık 2024].

- URL 12. Webnode site kurma aracı nedir? <https://tr.mybestwebsitebuilder.com/webnode-inceleme> [Erişim Tarihi: 12 Aralık 2024].
- URL 13. Eba nedir, ne işe yarar? <https://www.iienstitu.com/blog/eba-nedir-eba-ne-ise-yarar> [Erişim Tarihi: 13 Aralık 2024].
- URL 14. Perusall nedir, nasıl kullanılır? <https://www.perusall.com/> [Erişim Tarihi: 14 Aralık 2024].
- URL 15. Blackboard Learn hangi amaçlar için kullanılabilir? <https://teknodestek.com.tr/blackboard-nedir/> [Erişim Tarihi: 15 Aralık. 2024].
- URL 16. Socrative kimler tarafından kullanılabilir? <https://www.egiteknoloji.com/socrative-kullanim-rehberi.html> [Erişim Tarihi: 16 Aralık 2024].
- URL 17. Kahoot nasıl bir öğrenme ortamı sunar? <https://support.kahoot.com/hc/tr/articles/360021489353-Kahoot-nas%C4%B1l-kullan%C4%B1%C4%B1r-%C3%A7al%C4%B1%C5%9Fma-modlar%C4%B1> [Erişim Tarihi: 17 Aralık 2024].
- URL 18. Schoology’i kimler kullanabilir? <https://yapayzeka.tech/projeler/schoology> [Erişim Tarihi: 18 Aralık 2024].
- URL 19. Edmodo nedir, nasıl çalışır? <https://uzem.mu.edu.tr/tr/edmodo-4805#:~:text=Nedir%3F,g%C3%B6nderebilir%20ve%20ders%20dok%C3%BCmanlar%C4%B1%20payla%C5%9Fabilirsiniz> [Erişim Tarihi: 19 Aralık 2024].
- URL 20. Slideshare ile hangi paylaşımlar yapılabilir? <https://www.slideshare.net/slideshow/slideshare-nedir/7254090> [Erişim Tarihi: 20 Aralık 2024].
- URL 21. Zoom nedir ve hangi amaçlar için kullanılır? <https://manpower.com.tr/blog/zoom-nedir-zoom-nasil-kullanilir#:~:text=Zoom%20nedir%20k%C4%B1saca%20tan%C4%B1mlayal%C4%B1m.,web%20seminerleri%20hizmeti%20de%20sunar> [Erişim Tarihi: 21 Aralık 2024].
- URL 22. Google Meet nasıl kullanılır? <https://uzemigunsem.gedik.edu.tr/google-meet-nedir> [Erişim Tarihi: 22 Aralık 2024].
- URL 23. Microsoft Teams kimler kullanılabilir? <https://www.webtekno.com/microsoft-teams-nedir-nasil-kullanilir-h121140.html> [Erişim Tarihi: 23 Aralık 2024].
- URL 24. Whereby’i kimler tercih edebilir? <https://mobidictum.com/tr/goruntulu-gorismeler-icin-alternatif-uygulama-whereby/> [Erişim Tarihi: 24 Aralık 2024].
- URL 25. Wooclap nedir ne işe yarar? <https://www.egitimcantasi.com/arac/wooclap/> [Erişim Tarihi: 25 Aralık 2024].
- URL 26. Skype eğitim amaçlı kullanılabilir mi? https://www.tamindir.com/blog/yeni-baslayanlar-icin-skype-rehberi_14995/ [Erişim Tarihi: 26 Aralık 2024].
- URL 27. Blog sayfaları nasıl oluşturulur? <https://www.limonhost.net/makaleler/nedir/blogger-nedir-ne-ise-yarar/> [Erişim Tarihi: 27 Aralık 2024].

- URL 28. Tumblr'in diğer uygulamalardan farkı nedir? https://www.tamindir.com/blog/tumblr-nedir_82543/ [Erişim Tarihi: 28 Aralık 2024].
- URL 29. WhatsApp'ı hangi amaçlar için kullanılır? <https://gezgindunyasi.com/whatsapp-nedir-nasil-kullanilir/> [Erişim Tarihi: 29 Aralık 2024].
- URL 30. Telegram nedir ne işe yarar? [https://telegram.org/faq?setln=tr#:~:text=WhatsApp'tan%20farkl%C4%B1%20olarak%20Telegram,%2C%20mp3%20vb.\)%20payla%C5%9Fabilirsiniz](https://telegram.org/faq?setln=tr#:~:text=WhatsApp'tan%20farkl%C4%B1%20olarak%20Telegram,%2C%20mp3%20vb.)%20payla%C5%9Fabilirsiniz) [Erişim Tarihi: 30 Aralık 2024].
- URL 31. Bip nasıl bir uygulamadır? <https://www.turkcell.com.tr/servisler/BiP> [Erişim Tarihi: 31 Aralık 2024].
- URL 32. Gmail hangi amaçlar için kullanılır? <https://support.google.com/mail/answer/9297879?hl=tr#zippy=%2Cneden-gmail-ge%C3%A7meliyim> [Erişim Tarihi: 01 Ocak 2025].
- URL 33. Hotmail ile ne tür belgeler gönderilebilir? <https://www.veridyen.com/blog/hotmail-nedir/> [Erişim Tarihi: 02 Ocak 2025].
- URL 34. Müslüman bilim adamları serisi. <https://www.youtube.com/MEBDinOgretimiTV> [Erişim Tarihi: 03 Ocak 2025].
- URL 35. YouTube uygulaması. <https://www.youtube.com/> [Erişim Tarihi: 04 Ocak 2025].
- URL 36. Eğitici ve eğlenceli dinî oyunlar ve animasyonlar. <https://www.dindersioyun.com/2020/05/ihl-meslek-dersleri.html> [Erişim Tarihi: 04 Ocak 2025].
- URL 37. Çocuklar için dinî hikayeler ve çizgi filmler. <https://www.dindersioyun.com/2020/05/1001-dini-kavram-milyoner-oyunu.html> [Erişim Tarihi: 04 Ocak 2025].
- URL 38. Metaverse ve Hac. <https://www.yenisafak.com/foto-galeri/teknoloji/metaverse-ile-gidilen-kbe-hac-kabul-olur-mu-2058263> [Erişim Tarihi: 05 Ocak 2025].
- URL 39. Eğitici ve eğlenceli dinî oyunlar ve animasyonlar. <https://www.dindersioyun.com/2020/05/ihl-meslek-dersleri.html> [Erişim Tarihi: 05 Ocak 2025].
- URL 40. Çocuklar için dinî hikayeler ve çizgi filmler. https://www.youtube.com/watch?v=tcK7HL9_v98 [Erişim Tarihi: 05 Ocak 2025].