



DİKKATLİ OKUL

Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1

KONSEPT:

TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI NEDİR?

EGZERSİZ ADI:

TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞINI ANLIYORUM

AÇIKLAMA:

BU YAŞTA ÖĞRENCİLER TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞININ NE ANLAMA GELDİĞİNİ BİLMEMEYEBİLİRLER. TEKNOLOJİYE FARKLILIKLA YAKLAŞABİLMELERİ İÇİN BU DÖNEMİ ÖĞRENMELEİ ÖNEMLİDİR.

METODOLOJİ

- İLGİLİ EĞİTİM AFİŞİNİ ÇOCUKLARA TANITIN. 'BAĞIMLILIK' TERİMİNİ VE İNSANLARIN TEKNOLOJİYE BAĞIMLILIĞI NASIL OLABİLECEĞİNİ TARTIŞIN.
- TEKNOLOJİ KULLANIMINA DİKKAT ETMEDEN ÖNCE, ÇOCUKLARI TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞININ NASIL OLUŞTUĞU VE NELER YAPILMASI GEREKENLER HAKKINDA BİLGİLENDİRME ALIŞTIRMASI OLARAK DÜŞÜNÜLEBİLİR.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞININ NE ANLAMINI ÖĞRENDİNİZ Mİ? ŞİMDİ BİR SAYI ÇİZGİSİ OLDUĞUNU HAYAL EDİN. TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI KONUSUNDA KENDİNİZE 0 İLA 10 PUAN ARALIĞINDA KAÇ PUAN VERİRSİNİZ?

(0) HİÇBİR DERECEDEN BAĞIMLIYIM ----(5) ORTA DERECEDEN TEKNOLOJİ BAĞIMLIYIM----- (10) ÇOK YÜKSEK DERECEDEN TEKNOLOJİYE BAĞIMLIYIM

REFERANSLAR:

TBM YEŞİL AY PROGRAMI

DERS #:

1

## ders kaynakları

### Bağımlılık Nedir?

Bağımlılık, kişinin bir şeye bağımlı olması, o şey olmadan yaşayamaması ve o olmadan son derece mutsuz olmasıdır.

### Teknoloji bağımlılığı nedir?

Teknoloji bağımlılığı, kişinin teknolojiyi kullanırken farkındalığını kaybetmesi, kendini kontrol edememesi ve teknolojisiz bir hayat sürdürememesi durumudur.



### Örneğin

Bir çocuk sürekli bilgisayar oyunu oynamak istiyorsa, derslerine girmiyor ve başarısı düşüyorsa, bilgisayar oyunları yüzünden uykusuz kalıyorsa, arkadaşlarından uzak duruyorsa ve ailesiyle ilişkileri kötüyse akli başka yerdedir. Oyun oynamadıkları zamanlarda sürekli oyun oynuyorlar, hatta bilgisayar, tablet vb. ile yemek yiyorlar ve bu sırada zamanın nasıl geçtiğinin farkına varmıyorlar.

.....Onlar bir teknoloji bağımlısı!



## ders kaynakları



Merak ediyorum

arkadaşlarım  
oynuyor

onsuz  
yapamam





DİKKATLİ OKUL

Öğrenci Dersleri - SEVİYE 1

KONSEPT:

DİJİTAL OYUN OYNARKEN YAVAŞLAMAK

EGZERSİZ ADI:

OYNADIĞIM DİJİTAL KARAKTER ŞİMDİ YAVAŞ

AÇIKLAMA:

ÇOCUKLAR İÇİN BİRAZ YAVAŞ MÜZİK AÇIN. ÖRNEĞİN "JOHANN STRAUSS - MAVİ TUNA"  
ÖĞRENCİLER DİJİTAL OYUNLAR OYNARKEN FAZLA HEYECANLI VE DOLAYISIYLA FARKINDA DEĞİLDİR. BU ALIŞTIRMANIN AMACI ÖĞRENCİNİN EN SEVDİĞİ DİJİTAL OYUN KARAKTERİNİN RESMİNİ ÇİZTİRMESİNİ SAĞLAMAKTIR. BU, KARAKTERİ OYUNDAN KALDIRIR VE ÖĞRENCİNİN KARAKTERLE DAHA YAVAŞ BİR HIZDA ETKİLEŞİME GEÇMESİNE İZİN VERİR.

METODOLOJİ

- ÇOCUKLAR İÇİN YAVAŞ MÜZİĞİ AÇIN. ÖRNEĞİN "JOHANN STRAUSS - MAVİ TUNA".
- ÇOCUKLARDAN GÖZLERİNİ KAPATMALARINI VE CİHAZLARINDA EN SEVDİKLERİ OYUNU OYNADIKLARINI HAYAL ETMELERİNİ İSTEYİN. EN SEVDİKLERİ KARAKTERİ GÖRSELLEŞTİREBİLİRLER Mİ?
- ÇOCUKLAR SONRA EN SEVDİKLERİ KARAKTERİ BİR ORTAKLARINA ANLATACAKLAR. SONRA BAZI ÇOCUKLAR TÜM SINIFLA PAYLAŞABİLİR.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"OYUNU VE KARAKTERİ ZİHNİNİZDE GÖRÜNTÜLEYEBİLİR MİSİNİZ? GÖZLERİNİZİ KAPATTIĞINIZDA GÖRDÜĞÜNÜZÜ ANLATABİLİR MİSİNİZ?"

"MÜZİKLİ OYUN HAKKINDA DÜŞÜNMEK NASIL BİR ŞEYDİ?"





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1

KONSEPT:

GÜNLÜK EKRAN ARALARI ALIN

EGZERSİZ ADI:

FİŞTEN ÇIKARMA GÜNÜ!

AÇIKLAMA:

ETKİNLİĞİ ÖĞRENCİLERİN EKRAN BAĞIMLILIĞINI AZALTMALARINI TEŞVİK ETMEYİ VE ÖĞRENCİLERİN NE HİSSETTİLERİNE DİKKAT EDEREK YAVAŞLAMALARINI HEDEFLİYOR. SIKILABİLİRLER VE NE YAPACAKLARI KONUSUNDA KARIŞIK OLABİLİRLER. BİR GÜN TEKNOLOJİ KULLANMADIKLARINDA HİSSETTİLERİ DUYGULARI TANIMAYA VE ANLATMAYA ÇALIŞACAKLAR.

METODOLOJİ

- ÖĞRENCİLERE KAVRAMI AÇIKLAYIN: "BUGÜN ÇOCUKLAR OKULUMUZDA HERKES (TÜM ÖĞRETMENLER VE ÖĞRENCİLER) İÇİN FİŞTEN ÇIKMA GÜNÜ! EVE GELDİĞİNDE EKRANA BAKMAYACAĞIZ. BU HEPİMİZ İÇİN YENİ BİR DENEYİM. YARIN BİRBİRİMİZLE DENEYİMLERİMİZİ, DERSLERİMİZE DÖNDÜĞÜMÜZDE Neler Yaptığımızı, Nasıl Hissettiğimizi PAYLAŞACAĞIZ.
- ÇOCUKLARIN O GÜN OKULDAN EVE GİTTİKLERİNDE ZAMANINI GEÇİREBİLECEKLERİ ALTERNATİF YOLLARI TARTIŞIN.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"SIFIR TEKNOLOJİ DENEYİMİNİZ NASIL OLDU? NE HİSSETTİNİZ? BU DENEYİMİ BİR RENKLE KARŞILAŞTIRACAKSANIZ HANGİ RENGİ SEÇERSİNİZ? NEDEN BU RENGİ?"

"TEKNOLOJİNİN OLMADIĞI DÖNEMLERDE YAPMAKTAN ZEVK ALDIKLARINIZ NELERDİ?"



DİKKATLİ OKUL

Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1

KONSEPT:

DİJİTAL KULLANIM HATIRLATMALARI

EGZERSİZ ADI:

EKRANLARA HATIRLATICI YAPIŞTIRIYORUM

AÇIKLAMA:

ÖĞRENCİLER DİJİTAL ORTAMIN KULLANILMASINI BİLİYOR AMA HATIRLATMAYA İHTİYAÇLARI VAR.

OLUŞTURULAN ÇIKARTMALAR İLE ÖĞRENCİLER BU HATIRLATMA ÇIKARTMALARINI EVLERİNDEKİ TELEVİZYON TABLET VE BİLGİSAYARLARINA YAPIŞTIRACAKLAR.

METODOLOJİ

HATIRLATMA İPUÇLARI SÜREKLİ AYNI ŞEYİ SÖYLEMEYİ ÖNLEYEBİLİR.

AYRICA ÖĞRENCİLER BİR YETİŞKİN YERİNE KENDİ EKRAN KULLANIMLARINI VEYA EKRAN SÜRELERİNİ AYARLAYARAK İÇ KONTROLLERİ ELDE EDECEKLER.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"HATIRLATMA ETİKETLERİNİ HANGİ EKRANLARA YAPIŞTIRDINIZ?"

"HATIRLATMALAR SİZE NEYİ HATIRLATTI?"



ne izleyeceğine karar ver

ne kadar uzun

süreliğine

karar ver ve yavaşla



ne izleyeceğinize karar

verin, ne kadar

süreyle

unpl ve yavaşlama



ne izleyeceğine karar ver

ne kadar uzun

süreliğine

karar ver ve yavaşla



ne izleyeceğine karar ver

ne kadar uzun

süreliğine

karar ver ve yavaşla



ne izleyeceğine karar ver

ne kadar uzun

süreliğine

karar ver ve yavaşla



ne izleyeceğinize karar

verin, ne kadar

süreyle

unpl ve yavaşlama





Four empty square boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal brown lines for writing.



Four empty circular boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal blue lines for writing.



Four empty square boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal brown lines for writing.



Four empty circular boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal blue lines for writing.

© 2020



Four empty square boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal brown lines for writing.



Four empty circular boxes stacked vertically on the left side of the page. To their right are four horizontal blue lines for writing.





DİKKATLİ OKUL

Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1

KONSEPT:

DİJİTAL MEDYANIN KULLANILMASINA İLİŞKİN ADIMLAR

EGZERSİZ ADI:

DİJİTAL MEDYA KULLANIM SÖZLEŞMESİ

AÇIKLAMA:

BU SÖZLEŞME ADIMLARI, ÖĞRENCİLERİN EVDE TEKNOLOJİK EKLANLARA BAKIRKEN HATIRLAYACAKLARI İPUÇLARI İÇERMEKTEDİR. AİLELER BU SÖZLEŞME HAKKINDA BİLGİLENDİRİLMELİDİR. ÖĞRENCİLERİN SÖZLEŞMEYE UYGUN OLUP OLMADIĞINI KONTROL ETMEK İÇİN GÜNLÜK KONTROLLER YAPILABİLİR.

METODOLOJİ

- ÖĞRENCİLERLE ANLAŞMANIN/SÖZLEŞMENİN NE OLDUĞUNU KONUŞUN.
- DİJİTAL MEDYA KULLANIMLARINA YÖNELİK KENDİ SÖZLEŞMELERİNE NELER EKLENEBİLECEĞİNİ TARTIŞIN.
- SÖZLEŞME BİREYSEL OLARAK VEYA TAM GRUP OLARAK YAPILABİLİR.
- ÖĞRENCİLERE GÜNLÜK YAŞAM UYGULAMALARINDA BU ADIMLARI TAKİP ETMELERİ ÖĞRETİLİR.
- SINIFTAKİ DERS KAYNAĞINDAKİ SÖZLEŞMEYİ İNCELEYİN.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

DİJİTAL KULLANIM SÖZLEŞMESİNE UYMAYA ÇALIŞTINIZ MI?

BU ANLAŞMANIN FAYDALARI NELERDİR?

## ders kaynakları

# Dijital Kullanım

## Sözleşme Sözleşmesi



▶ NE İZLEYECEĞİNE KARAR VER.

▶ EKRA NA SADECE ÖZEL BİR KÖŞEDEN BAKIN

EVDE, EVDE DİJİTAL BİR KÖŞE VAR.

▶ HATIRLATMALARINI YAPIŞTIRMAYI UNUTMAYIN!

▶ EKRA NA BAKIRKEN YEMEYİN,

ÇÜNKÜ NE KADAR YEDİĞİNİZİ BİLMİYORSUNUZ.

▶ KENDİNİZE YENİ BİR AKTİVİTE BULUN

OYUNU VEYA FİLMİ BİTİRDİĞİNİZDE.





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1

KONSEPT:

AŞIRI TEKNOLOJİ KULLANMA ARZUSUNUN KABUL EDİLMESİ

EGZERSİZ ADI:

KIRMIZI KART YEŞİL KART

AÇIKLAMA:

BU ALIŞTIRMADA ÖĞRENCİLER İSTEK VE DÜRTÜLERİNİ TANIMLAMAYI ÖĞRENECEKLER.

ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMAK İSTEDİKLERİNDE DİJİTAL OYUNLARA BAŞLAMALARI ÇOK ACİLDİR.

BU ÇALIŞMA İLE ONLARIN DAVRANIŞLARI İLE DUYGULARI ARASINDA BİR AN OLUŞTURMAYA ÇALIŞACAĞIZ.

METODOLOJİ

ÖĞRENCİLER DİJİTAL EKRANA GÜNLÜK KULLANIM SÜRESİNDEN FAZLA BAKMAK İSTEDİĞİNDE "KIRMIZI KART" DİYEREK KENDİLERİNİ UYARIYORLAR. TEKNOLOJİYİ KONTROLLÜ KULLANARAK EKRANA VEDA ETMELERİ GEREKTİĞİNİ ANLADIKLARINDA "YEŞİL KART" DİYORUZ EĞİTİMİ ALACAKSINIZ. KARTLARI TANITMAK İÇİN DERS KAYNAĞINI GÖSTERİN.

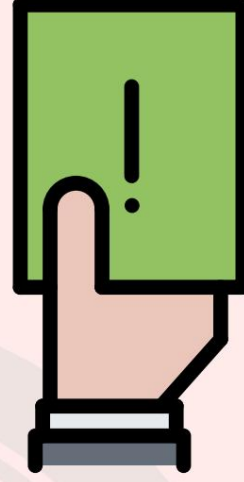
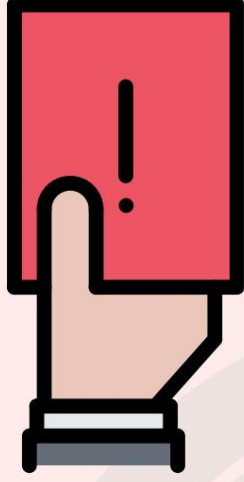
DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"DÜN KENDİNİZE KAÇ KEZ KIRMIZI KART GÖSTERDİNİZ?"

"DÜN KENDİNİZE YEŞİL KART GÖSTERDİNİZ Mİ?"



## ders kaynakları



HERKES YAPABİLİR  
ZAMAN GEÇİRİN  
DİJİTAL  
ÇEVRE

SADECE SEN  
AŞIN  
EKRAN ZAMANI  
İÇİN UYGUN  
SEN

GÖSTERMENİZ GEREKİR  
KENDİNİZ KIRMIZI  
KART

UNUTMAYIN!  
KONTROL EDEBİLİRSİNİZ  
EKRAN ZAMANI.

SİZE BUNU SÖYLÜYOR  
ALIYORSUN  
YETERLİ ZAMAN  
EKRAN.

O SANA VERİYOR  
KONTROL.

GÜÇLENİR  
SENİN DİKKATİN.

SİZE YARDIMCI OLUR  
GÜNÜNÜZÜ GEÇİRİN  
VERİMLİ BİR ŞEKİLDE.



# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri-SEVİYE 1



KONSEPT:

KARİKATÜR İNCELEMESİ

EGZERSİZ ADI:

KARİKATÜRÜ DURDUR

AÇIKLAMA:

ÇOCUKLAR EVDE ÇİZGİ FİMLERİ DURDURMAKTAN hoşlanmazlar. ANCAK BU, SONSUZ 'BINGE İZLEMİYİ' GÜÇLENDİRİR.  
ÇİZGİ KARİYERİ DURDURARAK SORU SORMAK, ÇOCUKLARIN EKLAN ZAMANINI KÜÇÜK ARALIKLARA BÖLMELERİNİ SAĞLAYACAKTIR.

METODOLOJİ

BU ALIŞTIRMADA ÖĞRENCİLER SMARTBOARD'DA BİR KARİKATÜR İZLER. ÖĞRETMEN KARİKATÜRÜ 3 FARKLI YERDE DURDURUR VE SORULAR SORUR.

- NE OLDU?
- KARAKTERLER KİMLER?
- BU NE DİYOR?

EVDE DE KOLAYLIKLA UYGULANABİLİR. AİLELERİN EV ÖDEVİ OLARAK EKLANLARI DURAKLATMALARI VE ÇOCUKLARIYLA KISA SOHBETLER YAPMALARI TEŞVİK EDİLMELİDİR.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"Karikatürü durdurup sana filmle ilgili sorular sormayı beğendin mi?"  
"EKLANI İZLERKEN VERİLEN KÜÇÜK MOLALARIN ÇOK FAYDALI OLDUĞUNU DÜŞÜNÜYORUM.  
EVİNİZDE AİLENİZLE NASIL KULLANIRSINIZ?"

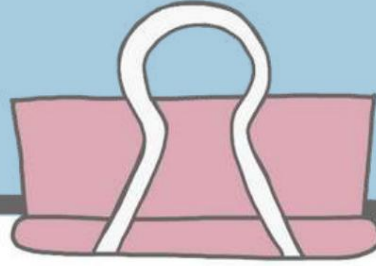
## ders kaynakları



Karikatürün şiddet içermemesine dikkat edilmelidir.

### İZLENEBİLECEK ÇİZGİ FİMLER

### 6-7 YAŞ ÖĞRENCİLERİ



PINOKYO



BÜYÜK KANATLAR



HEIDI



PENÇE DEVRİYESİ







# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri - SEVİYE 1

KONSEPT:

SANAL OYUNLARIN GERÇEK OYUNLARLA DEĞİŞTİRİLMESİ

EGZERSİZ ADI:

BAHÇEDE ROBLOX GİZLE VE ARAMA

AÇIKLAMA:

ROBLOX BU YAŞ GRUPUNDA ÇOK POPÜLER BİR OYUN VE ÖĞRENCİLER BU OYUNU ARKADAŞLARIYLA ONLINE OYNAMAYI SEVİYORLAR.

BU ALIŞTIRMA İLE OYUN ONLINE BAHÇEYE TAŞINIR.  
EKRANDAN SÖZSÜZ İLETİŞİM YOKTUR, BEDEN DİLİ İLETİŞİM YOKTUR.

ÖĞRENCİLER BAHÇEDEKİ ARKADAŞLARIYLA BU İLETİŞİMİ BU YÜZ YÜZE OYUN ÜZERİNDEN SAĞLAYACAKLAR.

METODOLOJİ

BU EGZERSİZDE ROBLOX KARAKTERLERİ SMARTBOARD'DA GÖRÜNTÜLENİYOR.  
SINIFTAKİ ÖĞRENCİLER BİR KARAKTER SEÇİRLER. SONRA ÖĞRENCİLER BAHÇEYE ALINIR VE ROBLOX İLE SAKLAMBAÇ OYUNU TANIŞTIRILIR.

ONLAR SIRASIYLA "O"DUR. "O" OLAN KİŞİN HANGİSİNİ BİLMESİ GEREKİR  
ARKADAŞLARININ SEÇTİĞİ VE ONLARI BULMAYA ÇALIŞMALARI GEREKEN KARAKTERLER  
GİZLİYORLAR.

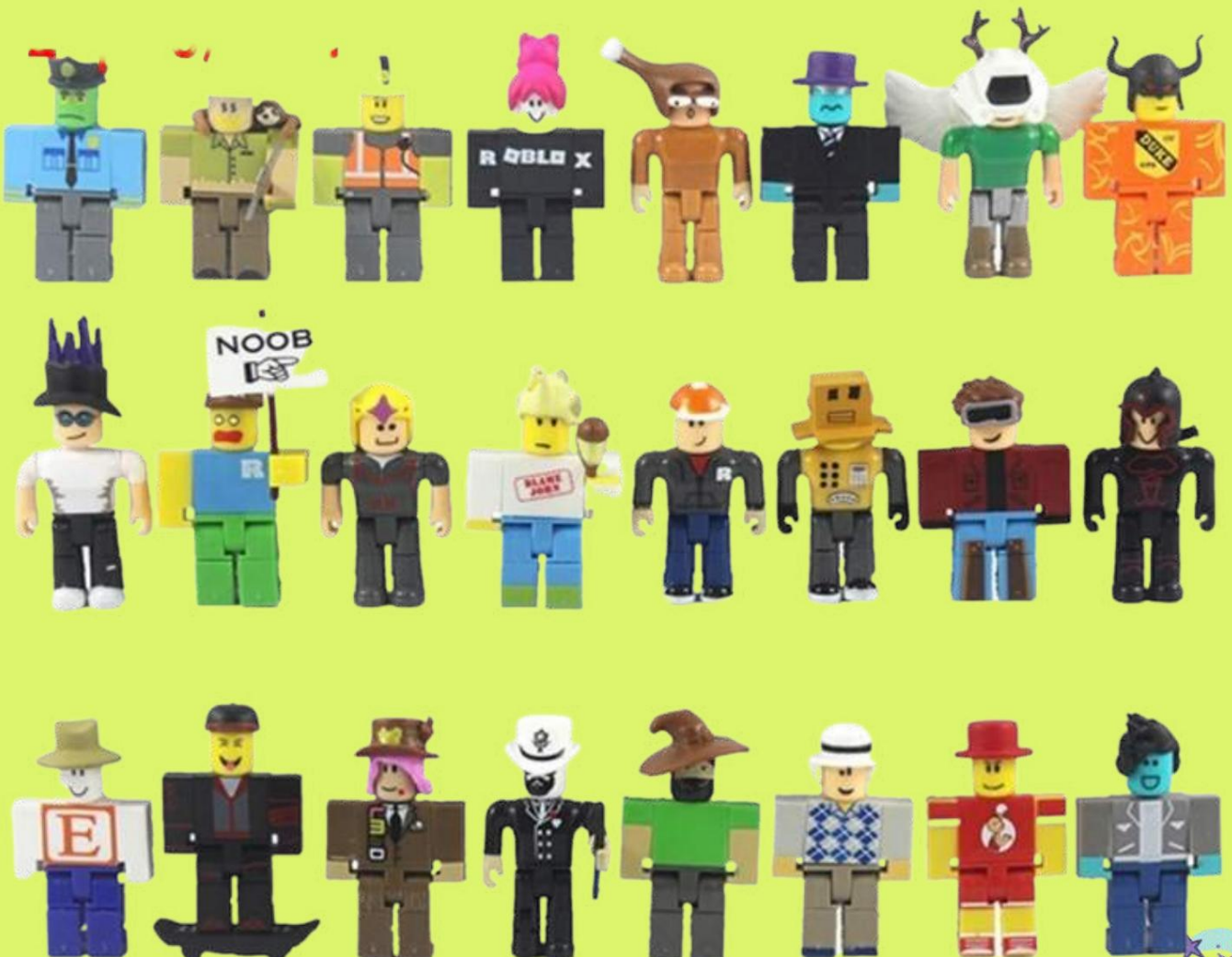
DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"İLK DEFA ARKADAŞLARINIZLA YÜZ YÜZE ROBLOX OYUNUNU ONLINE OYNAMAK NASIL OLDU?"

"ARKADAŞLARINIZIN HANGİ ROBLOX KARAKTERLERİNİ SEÇTİĞİNİ AKLINDA TUTMAYA ÇALIŞMAK NASILDI?"

## ders kaynakları

# ROBLOX





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri

KONSEPT:

DİJİTAL OYUN OYNARKEN YAVAŞLAMAK

EGZERSİZ ADI:

DİJİTAL KARAKTERİMİ YAVAŞLATABİLİRİM

AÇIKLAMA:

ÖĞRENCİLER DİJİTAL OYUNLAR OYNARKEN FAZLA HEYECANLI VE DOLAYISIYLA FARKINDA DEĞİLDİR. BU ALIŞTIRMANIN AMACI ÖĞRENCİNİN EN SEVDİĞİ DİJİTAL OYUN KARAKTERİNİN RESMİNİ ÇİZTİRMESİNİ SAĞLAMAKTIR. BU, KARAKTERİ OYUNDAN KALDIRIR VE ÖĞRENCİNİN KARAKTERLE DAHA YAVAŞ BİR HIZDA ETKİLEŞİME GEÇMESİNE İZİN VERİR.

METODOLOJİ

- ÇOCUKLAR İÇİN YAVAŞ MÜZİĞİ AÇIN. ÖRNEK: "VIVALDI".
- ÇOCUKLARDAN GÖZLERİNİ KAPATMALARINI VE CİHAZLARINDA EN SEVDİKLERİ OYUNU OYNADIKLARINI HAYAL ETMELERİNİ İSTEYİN. EN SEVDİKLERİ KARAKTERİ GÖRSELLEŞTİREBİLİRLER Mİ?
- ÇOCUKLAR SONRA VERİLEN ŞABLONU KULLANARAK EN SEVDİKLERİ KARAKTERLERİN RESMİNİ DİKKATLİ BİR ŞEKİLDE ÇİZECEKLER.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"OYUN KARAKTERİNİZ GERÇEKTE ÇOK HIZLIYDI AMA BU MÜZİĞİ DİNLERKEN YAVAŞLADIĞINIZI FARK ETTİ MİSİNİZ? NEDEN DÜŞÜNÜYORSUNUZ?"

"DAVRANIŞLARIMIZ DEĞİŞTİĞİNDE DUYGULARIMIZIN DA DEĞİŞTİĞİNİ SÖYLÜYORSUNUZ? DÜŞÜNCELERİNİZİ DÜŞÜNME TOPU'NA YAZIN."



## ders kaynakları

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing or drawing. It is positioned below the illustration and binder clips.

# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri



KONSEPT:

DİJİTAL KULLANIM HATIRLATMALARI

EGZERSİZ ADI:

EKRAN SÜRESİ HATIRLATMALARI

AÇIKLAMA:

GÖRSEL HATIRLATMALAR EKRANDAKİ ZAMANI DAHA FAZLA FARKINDA OLMAK İÇİN KULLANILACAK HARİKA BİR YÖNTEM OLABİLİR. ÖĞRENCİLER BİR YETİŞKİN DEĞİL KENDİ EKRAN SÜRELERİNİ AYARLAYARAK İÇ KONTROLLERİ ELDE EDECEKLER.

METODOLOJİ

- ÇOCUKLARIN HER GÜN EKRANLAR KARŞISINDA NE KADAR ZAMAN GEÇİRDİĞİ - TELEFON, TABLET, BİLGİSAYAR, TV VB. ÜZERİNDE SINIF TARTIŞMASI İLE BAŞLAYIN.
- ÇOCUKLARA SÜRÜN GEÇTİĞİNİ FARK ETTİRİP ETMEDİĞİNİ SORUNUZ. KAPATMA HATIRLATICILARINI KULLANARAK KENDİ EKRAN SÜREMİZİ NASIL KONTROL EDEBİLECEĞİMİZ HAKKINDA KONUŞUN. ÇOCUKLARIN EKRANDA SÜRE İÇİN KİŞİSEL SINIRLARINI LİSTELEMELERİNİ VE HEDEFLERİNİ BELİRTMELERİNİ SAĞLAYIN.
- OLUŞTURULAN ÇIKARTMALAR İLE ÖĞRENCİLER BU HATIRLATMALARI EVDEKİ CİHAZLARINA YAPIŞTIRABİLİRLER. EKRANDAKİ SÜRELERDE FARK YARATTIĞINI GÖRMEK İÇİN GELECEK HAFTA BİR TARTIŞMA İLE TAKİP EDİN.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"HATIRLATMALAR İŞE YARADI MI?"

"TELEVİZYONU NE ZAMAN KAPATACAĞINIZA KENDİNİZ KARAR VERMEK NASIL BİR HİSSETTİR?"

## ders kaynakları

**FİŞİ ÇEKİN!**

YAPMAK  
OLUMSUZ  
YEMEK YEMEK  
İÇİNDE  
LÖ HİLE  
TH VE TAMAM AT  
EKRAN

**NE İZLEYECEĞİNE**

**KARAR VER! SADECE İZLE**

**BAKMAK**

**SAAT!**

**YAVAŞLA!**

ÜSTESİNDEN GELMEK

**SENİN**

**EKRAN ZAMANI!**





Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue square box.



Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue circle box.



Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue square box.



Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue circle box.

0000000000



Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue square box.



Four horizontal blue lines for writing, each preceded by a small blue circle box.





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri

KONSEPT:

TEKNOLOJİ KULLANIMI KONUSUNDA DAHA DİKKATLİ OLMAK İÇİN

EGZERSİZ ADI:

FİŞTEN ÇIKARMA GÜNÜ!

AÇIKLAMA:

BU ETKİNLİK, ÖĞRENCİLERİN EKRAM BAĞIMLILIĞINI AZALTMALARINI TEŞVİK ETMEYİ VE ÖĞRENCİLERİN NE HİSSETTİLERİNE DİKKAT VEREREK YAVAŞLAMALARINI AMAÇLIYOR.

SIKILABİLİRLER VE NE YAPACAKLARI KONUSUNDA KARIŞIK OLABİLİRLER. BİR GÜN TEKNOLOJİ KULLANMADIKLARINDA HİSSETTİLERİ DUYGULARI TANIMAYA VE ANLATMAYA ÇALIŞACAKLAR.

METODOLOJİ

- ÖĞRENCİLERE KAVRAMI AÇIKLAYIN: "BUGÜN ÇOCUKLAR OKULUMUZDA HERKES (TÜM ÖĞRETMENLER VE ÖĞRENCİLER) İÇİN FİŞTEN ÇIKMA GÜNÜ! EVE GELDİĞİNDE EKRAMA BAKMAYACAĞIZ. BU HEPİMİZ İÇİN YENİ BİR DENEYİM. YARIN TECRÜBELERİMİZİ PAYLAŞACAĞIZ

BİRBİRİMİZLE NE YAPTIK VE YENİDEN DÖNDÜĞÜMÜZDE NASIL HİSSEDİYORUZ SINIFLARIMIZ.

- ÇOCUKLARIN O GÜN OKULDAN EVE GİTTİKLERİNDE ZAMANINI GEÇİREBİLECEKLERİ ALTERNATİF YOLLARI TARTIŞIN.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"SIFIR TEKNOLOJİ DENEYİMİ NASILDI? NE HİSSETTİNİZ?"

"TEKNOLOJİ KULLANMADIĞINIZ ZAMANLAR YAPMAKTAN ZEVK ALDIKLARINIZ NELERDİ?"

## ders kaynakları

### TEKNOLOJİSİZ BENİM

### GÜN

HAYIR OLMADAN NE YAPIYORUM  
TEKNOLOJİ

NASIL HİSSEDİYORUM

DÜŞÜNCELERİM



# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri



KONSEPT:

AŞIRI TEKNOLOJİ KULLANMA ARZUSUNUN KABUL EDİLMESİ

EGZERSİZ ADI:

TEKNOFROG VE TEKNOSAUR

AÇIKLAMA:

BU ALIŞTIRMADA ÖĞRENCİLER İSTEK VE DÜRTÜLERİNİ TANIMLAMAYI ÖĞRENECEKLER.

GÜNÜMÜZDE ÇOCUKLARIN İNTERNET VE DİJİTAL DÜNYAYA ERİŞİMİ BU KADAR KOLAY OLDUĞUNDAN, BU ETKİNLİĞİN AMACI ONLARIN DAVRANIŞLARI İLE DUYGULARI ARASINDA BİR AN OLUŞTURMAYA ÇALIŞMAKTIR.

METODOLOJİ

- ÇOCUKLARA NE SIKLIKTA BİR TEKNOLOJİ KULLANMA İSTEĞİ DUYDUĞUNU SORUN. 'İSTEKLER' VE 'DÜRTÜLER' DİLİNİ TARTIŞIN.
- SAĞLANAN KAYNAKLARI KULLANARAK ÖĞRENCİLERE İKİ TEKNO KARAKTERİ, TEKNOSAUR VE TEKNOFROG'U TANIŞIN.
- ÖĞRENCİLERİ BUNA MEYDAN OKUYUN: TEKNOLOJİYİ KULLANMAK İSTEDİKLERİNDE "TEKNOZOR ZİYARETE GELDİ" DİYEBİLİRLER.
- TEKNOLOJİYİ KONTROLLÜ BİR ŞEKİLDE KULLANMALARINI GEREKLİ OLDUĞUNU ANLADIKLARINDA "TEKNOFROG GELDİ" DİYEBİLİRLER.
- BU KONUYU YENİDEN DÜŞÜNÜN VE ÇOCUKLARA BU TEKNİĞİ KULLANIP KULLANMADIĞINI VE YARARLI BULUNDUĞUNU SORUN.

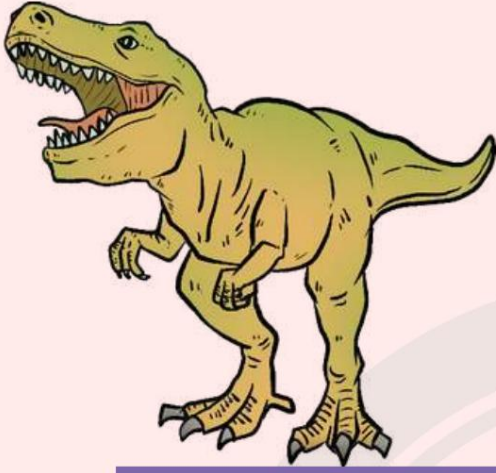
DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"TEKNOZOR DÜN SİZİ KAÇ KEZ ZİYARET ETTİ?"

"TEKNOFROG DÜN SİZİ KAÇ KEZ ZİYARET ETTİ?"

"TEKNOLOJİYİ KULLANIRKEN DAHA DİKKATLİ OLMANIZA YARDIMCI OLMAK İÇİN BU KARAKTERLERİ KULLANMAYI FAYDALI BULDUMUSUNUZ?"

## ders kaynakları



### TEKNOZOR

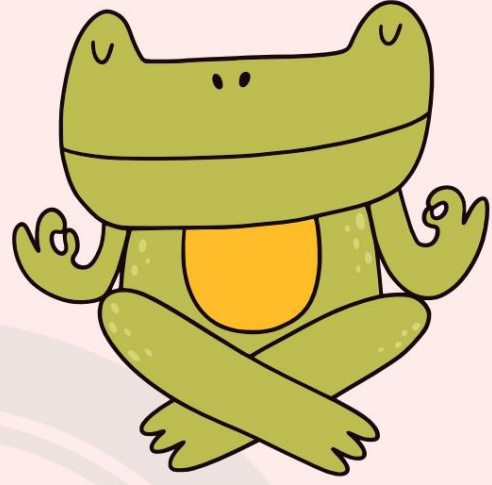
HEMEN OLUR.  
BU ZOR  
BUNUNLA BAŞA ÇIKIN  
RİCA ETMEK.

TAMAMEN  
SİZİ ETKİLEŞTİRİR.

NE ZAMAN SEN  
İSTEMEK  
DİJİTAL BİR OYUN OYNAYIN

HAYAL ETMEK  
DİNOZOR

VURUYORUZ  
SİZİN KAPINIZ. KARAR VERMEK  
KAÇ TANE  
ZİYARETÇİ  
VAR  
EVİNDE.



### TEKNOFROG

SİZE BUNU SÖYLÜYOR  
SEN YAPMIŞTIN  
YETERLİ ZAMAN  
EKRAN.

O SANA VERİYOR  
KONTROL.

GÜÇLENİR  
SENİN DİKKATİN.

SİZE YARDIMCI OLUR  
GÜNÜNÜZÜ GEÇİRİN  
VERİMLİ BİR ŞEKİLDE.





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri



KONSEPT:

DİJİTAL MEDYANIN KULLANILMASINA İLİŞKİN ADIMLAR

EGZERSİZ ADI:

DİJİTAL MEDYA KULLANIM SÖZLEŞMESİ

AÇIKLAMA:

BU SÖZLEŞME ADIMLARI, ÖĞRENCİLERİN EVDE TEKNOLOJİK EKLANLARA BAKIRKEN HATIRLAYACAKLARI İPUÇLARI İÇERMEKTEDİR. AİLELER BU SÖZLEŞME HAKKINDA BİLGİLENDİRİLMELİDİR. ÖĞRENCİLERİN SÖZLEŞMEYE UYGUN OLUP OLMADIĞINI KONTROL ETMEK İÇİN GÜNLÜK KONTROLLER YAPILABİLİR.

METODOLOJİ

- ÖĞRENCİLERLE ANLAŞMANIN/SÖZLEŞMENİN NE OLDUĞUNU KONUŞUN.
- DİJİTAL MEDYA KULLANIMLARINA YÖNELİK KENDİ SÖZLEŞMELERİNE NELER EKLENEBİLECEĞİNİ TARTIŞIN.
- SÖZLEŞME BİREYSEL OLARAK VEYA TAM GRUP OLARAK YAPILABİLİR.
- ÖĞRENCİLERE GÜNLÜK YAŞAM UYGULAMALARINDA BU ADIMLARI TAKİP ETMELERİ ÖĞRETİLİR.
- SINIFTAKİ DERS KAYNAĞINDAKİ SÖZLEŞMEYİ İNCELEYİN.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"DİJİTAL KULLANIM SÖZLEŞMESİNE UYMAYA ÇALIŞTINIZ MI?"

"BU ANLAŞMANIN FAYDALARI NELERDİR?"

## ders kaynakları

# Dijital Kullanım

## sözleşmesi sözleşmesi



- ▶ NE OYNAYACAĞINIZA KARAR VERİN
- ▶ NE KADAR SÜRE OYNAYACAĞINIZA KARAR VERİN
- ▶ OYNARKEN NE HİSSETTİĞİNİZE DİKKAT EDİN
- ▶ SAATE BAK
- ▶ HATIRLATMALARA BAKIN
- ▶ KARARINIZI TAKİP EDİN
- ▶ NE ZAMAN HİSSETTİĞİNİZE DİKKAT EDİN  
OYUNU BİTİR

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri

KONSEPT:

DİJİTAL OYUN İNCELEMESİ

EGZERSİZ ADI:

DİJİTAL OYUNU DONDURUYORUZ.

AÇIKLAMA:

BU ALIŞTIRMADA İSTENİLEN DİJİTAL OYUN AKILLI TAHTA VEYA ÖĞRENCİ TABLETLERİNDE AÇILIR. ÖĞRENCİLER, DİJİTAL OYUNU TAMAMLAMAK YERİNE, EMİR OLDUĞUNDA DİJİTAL OYUNU DURDURUR (OYUNU DURDURUR) VE EKRANLARINDAKİ RESİMİN DETAYLARI. ÇEVREYİ GÖZLEMLEMELER, RENKLERİN, ŞEKİLLERİN TANIMLANMASI, İNSANLARIN BAKIŞLARINI İNCELEMELER BU EGZERSİZİN AMAÇLARIDIR.

METODOLOJİ

DİJİTAL OYUNLAR HIZLIDIR. ÖĞRETMENİN TALİMATIYLA OYUN DURDURULDUĞUNDA ÖĞRENCİ AN'DA KALMAYA DAVET EDİLİR. ÖĞRENCİLERE "ŞİMDİ EKRANLARINIZDAKİ GÖRÜNTÜYE BAKIN" SÖYLENDİĞİNDE ÖĞRENCİLER ANA ODAKLANMAYA BAŞLARLAR. KEŞFETMEDİKLERİ VEYA FARKINDA OLMADIĞI DETAYLARA DİKKAT EDEBİLİRLER.

OYUN EKRANINA DİKKATLİ BAKMAK ONLARI YAVAŞLATACAKTIR. BU EGZERSİZDE OYUN DEVAM EDEBİLİR VE DURDURMA KOMUTU YENİDEN VERİLEBİLİR.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

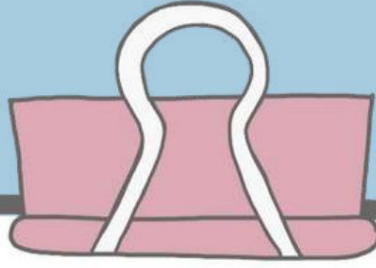
"FAVORİ OYUNU DURDURDUĞUNUZDA EKRANDA GÖRDÜĞÜNÜZ DETAYLAR NELERDİR? RENKLER, ŞEKİLLER, İNSANIN GÖRÜNÜŞÜ... BUNLARI AÇIKLAYALIM."  
"OYUNA YENİDEN BAŞLADIĞINIZDA NE HİSSEDİNİZ? BEDENİNİZE ODAKLANIN - OYNADIĞINIZDA BEDENİNİZE NELER OLUYOR? (KALBİNİZ, HAREKET HIZINIZ)"

## ders kaynakları



Oyunun şiddet içermediğini belirtmek gerekir.

### 8-10 YAŞ ÖĞRENCİLERİ İÇİN OYUN LİSTESİ



- STUMPLE ADAMLARI
- HIZ İHTİYACI
- TETRIS MARIO
- GEOMETRİ DASH LITE
- KIRMIZI TOP
- TOCA MUTFAK





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri



### KONSEPT:

OYUNUN KURALLARINI DEĞİŞTİREREK YAVAŞLAYIN

### EGZERSİZ ADI:

ARABA YARIŞI YERİNE KONTROLLÜ ULAŞIM

### AÇIKLAMA:

BU ALIŞTIRMADA ÇOCUKLARA YÖNELİK BİR ARABA YARIŞI OYUNU AKILLI TAHTA ÜZERİNDEDİR. ARABA YARIŞI OLDUĞU GİBİ ASLINDA BİR YARIŞTIR. AMA AMACIMIZ ONLARI YAVAŞLATMAK. BU OYUNUN KURALLARI DEĞİŞTİ. YARIŞ YERİNE ANA AMAÇ ARACI KONTROLLÜ BİR ŞEKİLDE HEDEFE ULAŞTIRMAKTIR.

### METODOLOJİ

ORJİNAL FORMUNDA ARABA YARIŞI OYNARKEN ÖĞRENCİLER HIZLI, HEYECANLI VE ÇEVİKTİR.

ANCAK BU OYUNUN KURALLARI DEĞİŞTİRİLDİĞİNDE, HİÇBİR HAREKET YAŞAMADAN GÜVENLİ, YAVAŞ VE SAKİN BİR ŞEKİLDE ARACI SÜRME DENEYİMİNİ YAPARLAR. DAVRANIŞ DEĞİŞİKLİĞİNDE DUYGULAR DEĞİŞİR VE SAKİN, KONTROLLÜ BİR RUH DURUMU YAŞANIR.

AYNI ZAMANDA Hırs İçeren Kazanma Duygusu, Yerini İş Tamamlamanın Rahatlama Duygusuna Alır.

### DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"ARABALARI HEDEFE ULAŞMAK İÇİN YARIŞMAK YERİNE KONTROLLÜ BİR ŞEKİLDE KULLANMAK NASIL BİR ŞEYDİR?"

"ARACI YAVAŞ SÜRÜRKEN NASIL HİSSEDİYORSUNUZ? BEDENİNİZİ DİNLEYİN NE OLDU?"

## ders kaynakları



- Hız araba 3d
- Araba Park Etme Çok Oyunculu
- BUS Simülatörü: Ultimate





# DİKKATLİ OKUL

## Öğrenci Dersleri

KONSEPT:

BİR KARİKATÜRÜ dramatize etmek

EGZERSİZ ADI:

BENİM OYUNUM

AÇIKLAMA:

DERSTE ÇOCUKLAR SEVDİKLERİ BİR ÇİZGİ DİZİ İZLİYORLAR. FİLMİ 3 KEZ DURDURMAK VE HER DURUNDUĞUNDA DRAMATİZE ETMEK ÇOCUKLARIN İŞİDİR.

DURDURULACAK SAHNE ÇOCUKLARLA BİRLİKTE KARARLANIR.

SAHNE 3 KEZ DEĞİŞTİRİLDİ. Yani KARİKATÜR 3 FARKLI SAHNEDE DURDURULARAK dramatize ediliyor.

METODOLOJİ

KARİKATÜRLER AKIŞKANDIR. BİR SONRAKİ BÖLÜMÜ İZLEME DUYGUSUNU SÜREKLİ HİSSEDİYORUZ VE BİR SONRAKİ BÖLÜME MERKAH İLE GEÇİYORUZ.

ANCAK BU OLAY İLE KARİKATÜR DURDU. ÇOCUK KARAKTERLERİN İÇİNE GİDER VE SAHNEYİ CANLANDIRMAYA ÇALIŞIR.

DURDURULAN SAHNELERDE ÇOCUK DETAYLI DÜŞÜNMEYE VE YARATICI DÜŞÜNMEYE TEŞVİK EDİLİR.

BU FAALİYET AYNI ZAMANDA ÇOCUKLARIN AŞIRI TÜKETİM EĞİLİMLERİNİ DENGEMEMEYE ODAKLIYOR.

DÜŞÜNME SORULARI (ÇOCUK VEYA KOLAYLAŞTIRICI)

"En sevdiğiniz çizgi filmi heyecan verici bir sahnede durdurmak nasıl bir şeydi?"

"BURADA KARAKTERLERİ OYNAMAK SİZE NASIL HİSSETTİRDİ?"