

DIGITAL CITIZENSHIP MOVEMENT IN SCHOOL



Student Lessons

CONCEPT:

-VIDEO ÜZERİNDEN KAVRAM AÇIKLAMASI
-EKİP ÇALIŞMASI İLE BOYAMA ETKİNLİĞİ

EXERCISE NAME:

E SOSYALLEŞME VE KİMLİK SAKLAMA

AIM:

BU EGZERSİZDE AMAÇ; ÖĞRENCİLERİN BUKELAMUNU METRAFOR OLARAK KULLANMASINI SAĞLAMAKTIR. DİJİTAL VATANDAŞLIĞI AÇIKLAYAN VIDEO İZLETİLİR. BUKELAMUN ÇİZİMLERİ BOYAMALARI İSTENİR. ÖĞRENCİLER BOYAMA YAPARKEN DİJİTAL ORTAMDA KİMLİK DEĞİŞTİREBİLMENİN BİR BUKALEMUNUN HIZLA RENK DEĞİŞTİRMESİ GİBİ MÜMKÜN OLDUĞUNU FARKEDERLER.

METHODOLOGY

ÖĞRENCİLERİN SIKLIKLA KULLANDIĞI E SOSYALLEŞME ARAÇLARI YA DA SOHBET İÇEREN OYUNLARDAN SANAL İNSANLAR İLE İLETİŞİME GEÇMEKTEDİR. İLETİŞİME GEÇTİĞİ KİŞİNİN ASLINDA GERÇEK BİR KİMLİĞE SAHİP OLMAYABİLİR. ÖĞRENCİLERİN BU KONUDA FARKINDALIK SAHİBİ OLMASI GEREKLİDİR. METAFOR KULLANIMI BİLGİNİN KALICI HALE GELMESİNDE ÖNEMLİDİR. PROJE LOGOSU OLAN BUKALEMUN İLE DİJİTAL ORTAMDA KİMLİK DEĞİŞİMİ İLE İLGİLİ FARKINDALIK SAĞLANIYOR.

REFLECTION QUESTIONS (CHILDREN OR FACILITATOR)

SİZCE BİR BUKALEMUNUN EN BİLİNEREN ÖZELLİĞİ NEDİR?
İZLEDİĞİNİZ VİDEODAN SONRA DİJİTAL ORTAMDA DAHA ÖNCE HİÇ BİR BUKELAMUN GÖRDÜNÜĞÜZÜ HATIRLIYOR MUSUN? (YANI DAHA ÖNCE DİJİTAL ORTAMDA KİMLİĞİNİ SAKLAYAN BİRİNİ GÖRDÜN MÜ?)

BU DERSTEN SONRA DİJİTAL ORTAMDA KARŞILAŞACAĞIMIZ İNSANLARIN KİMLİKLERİNİ SAKLAMA İHTİMALLERİ OLABİLECEĞİNİ FARKEDEBİLİR MİSİNİZ?

HAFTAYA KADAR BİTMOJİ YA DA PIXTON UYGULAMALRIYLA AVATARINIZI HAZIRLAYIP SINIFA GETİRİN.

REFERENCES:

LESSON #: 1

LESSON RESOURCES

1



WATCH NOW

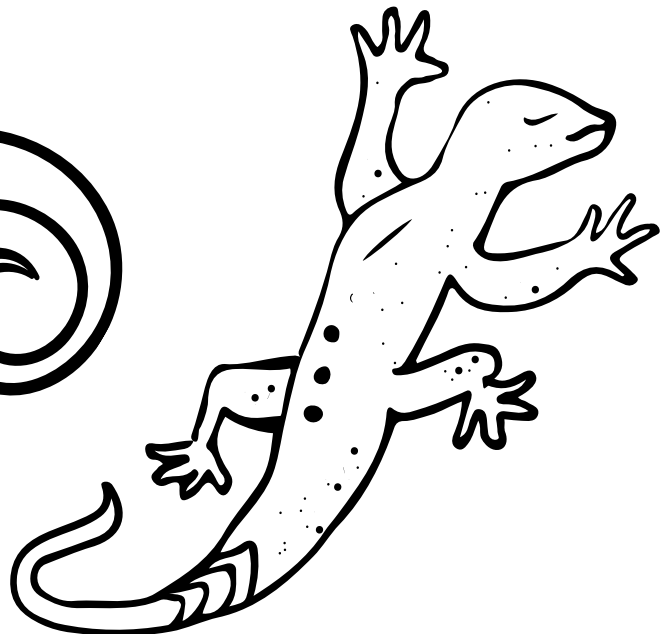
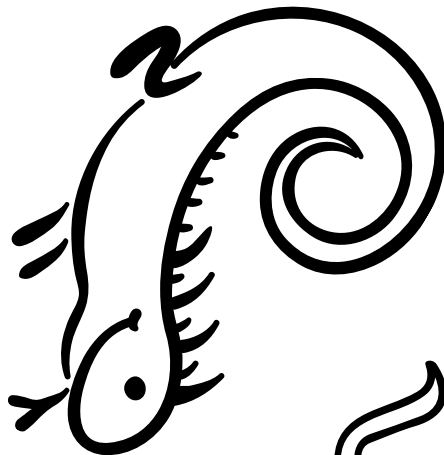
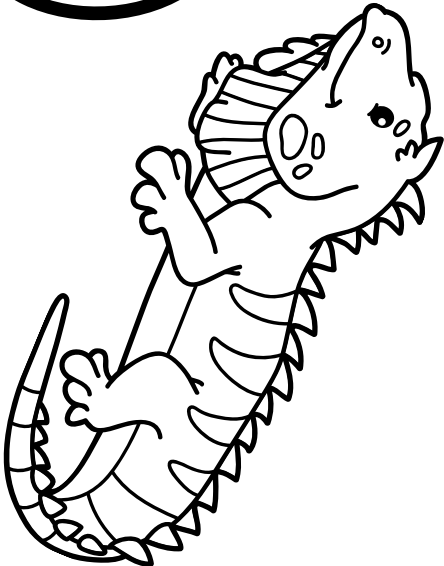
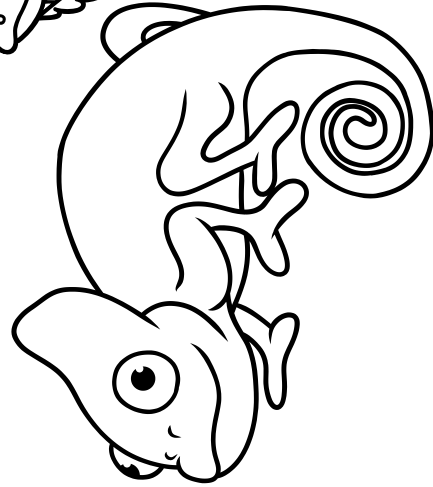
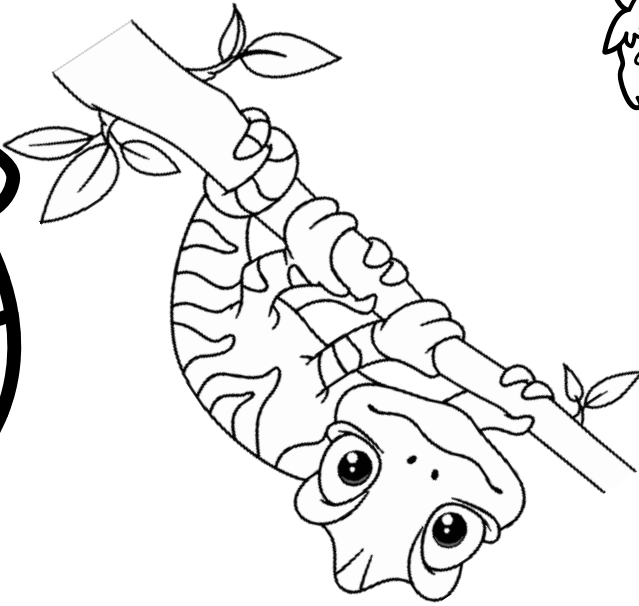
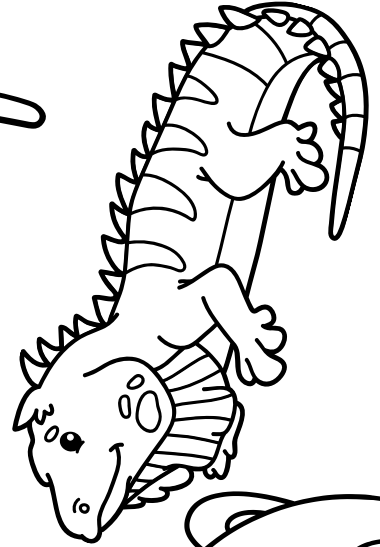
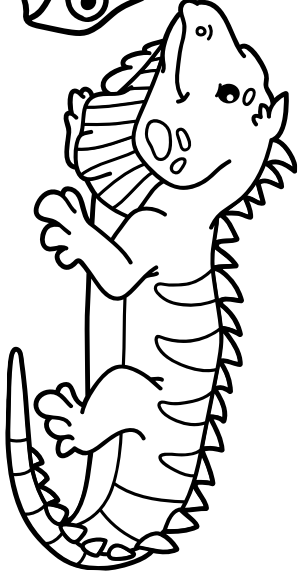
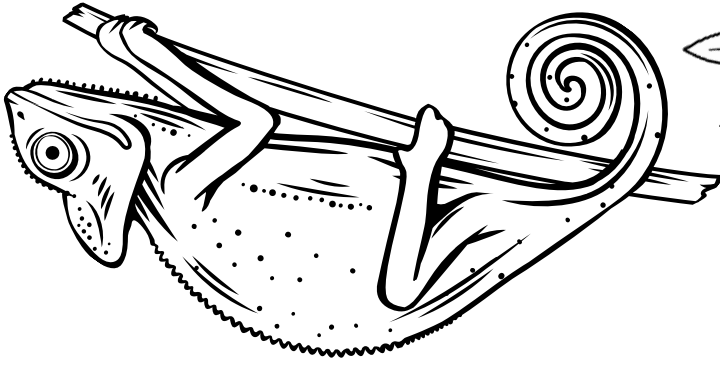


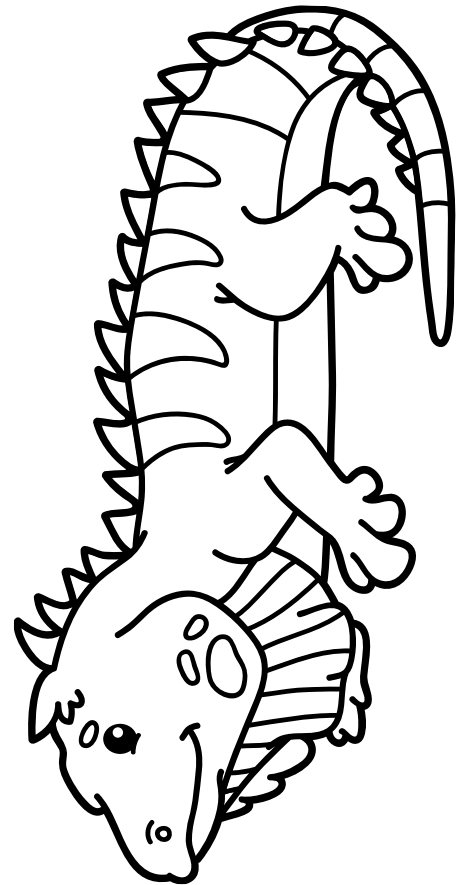
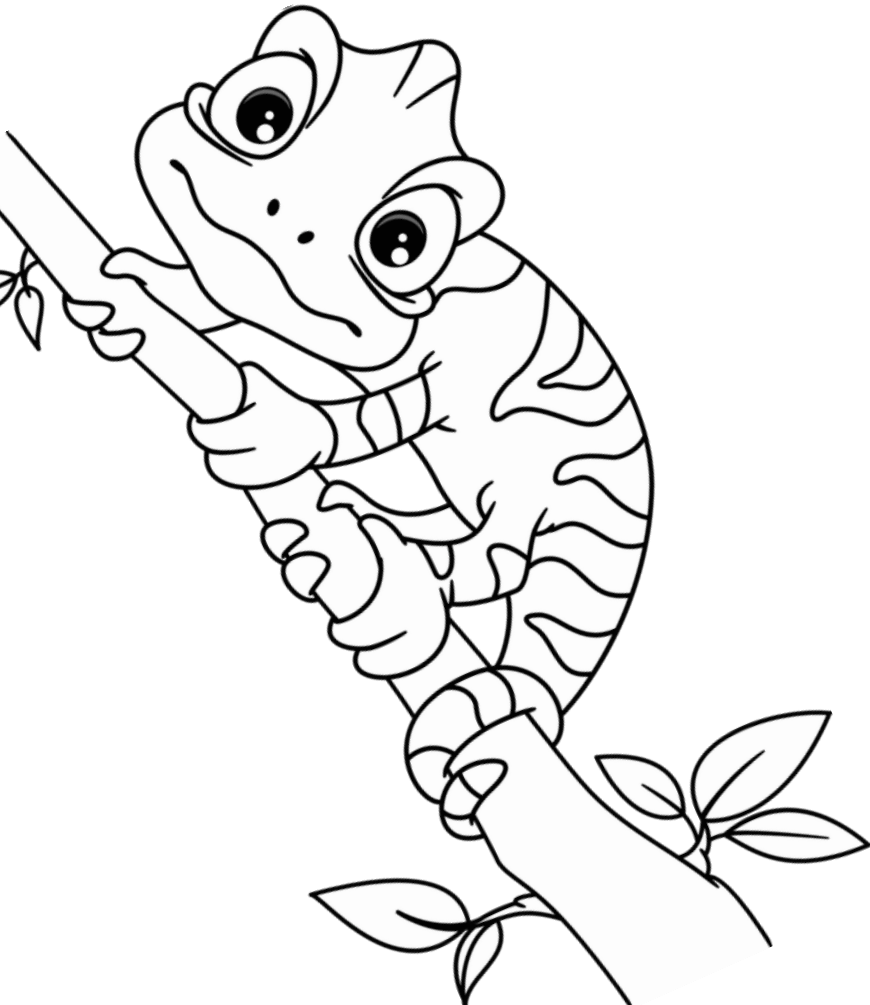
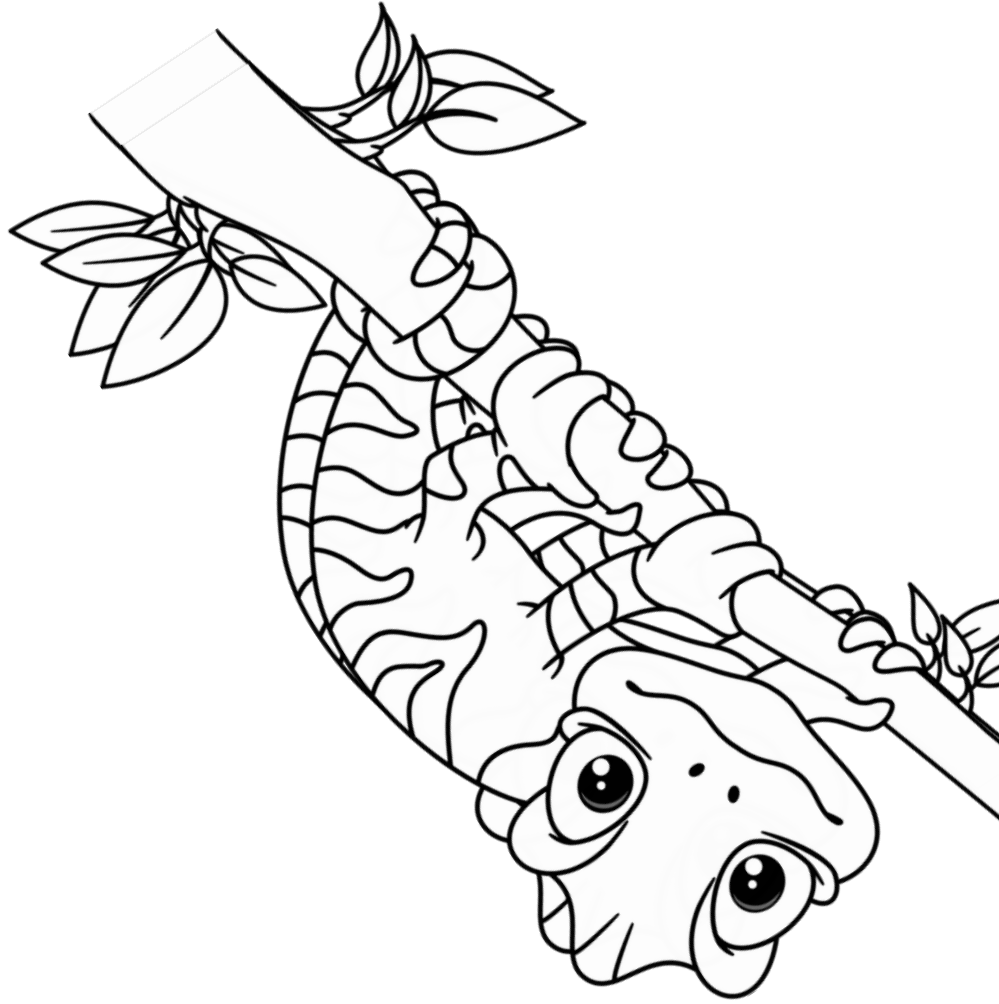
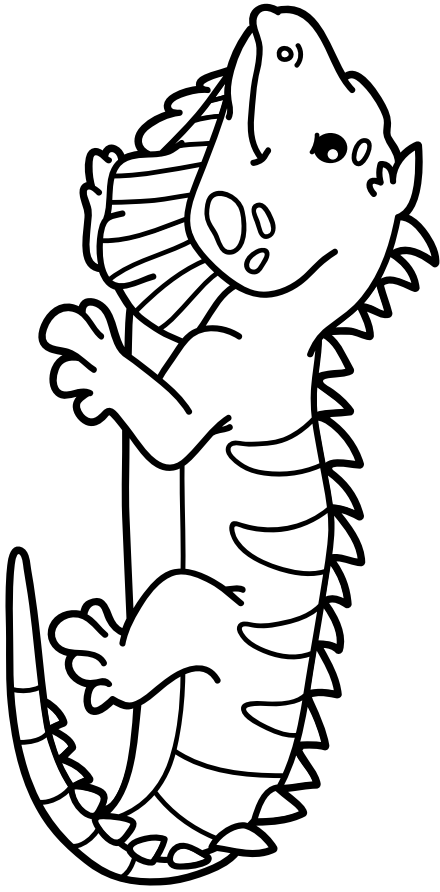
2



ÇEŞİTLİ BUKALEMUN GÖRSELLERİNİN OLDUĞU RULO KAĞIT BASTIRILIR. OKULDAKİ TÜM SINIFLAR İÇİN YETERLİ UZUNLUKTA RULO KAĞIT KESİLİR. ÖĞRENCİLERİNİN TÜMÜ AYNI KAĞIT ÜZERİNDE BUKALEMUNLARINI RENGARENK BOYARLAR. ÖĞRETMEN NE KADAR ÇEŞİTLİKTE BUKALEMUN OLABİLECEĞİNE VURGU YAPAR. DİJİTAL ORTAMDA KULLANILAN KİMLİKLERİN ÇEŞİTLİLİĞİNE DE DİKKAT ÇEKER. RULO KAĞIT İÇİN BASKI YAPILACAK İÇERİK AŞAĞIDAKİ SAYFADA BULUNMAKTADIR.







DIGITAL CITIZENSHIP MOVEMENT IN SCHOOL



Student Lessons

CONCEPT:

KURAL OLUŞTURMA, OYUN YOLUYLA DİJİTAL VATANDAŞLIK BECERİSİ ÖĞRETME

EXERCISE NAME:

DİJİTAL VATANDAŞLIK SÖZLEŞMESİ, İNTERLAND OYUN TANITIMI, SLOGAN EŞLEŞTİRME

AIM:

BİRİNCİ AMAÇ ÖĞRENCİNİN DİJİTAL VATANDAŞLIK SÖZLEŞMESİNİ ÖĞRENMESİNİ VE UYGULAMASINI SAĞLAMAKTIR. BUNUN İÇİN EKTEKİ SÖZLEŞME TANITILIR VE SINIFTA PANOYA ASILIR. İKİNCİ AMAÇ İNTERLAND OYUNU TANITMAK VE İÇERİĞİNDEKİ DİJİTAL VATANDAŞLIK BİLGİLERİNİ ÖĞRENMELERİNİ SAĞLAMAKTIR. OYUN TANITIMI EKTE MEVCUTTUR. ÜÇÜNCÜ AMAÇ İSE OKULUN HERHANGİ BİR YERİNDE PROJENİN SLOGANLARININ EŞLEŞTİRME PANOSU YARDIMIYLA OYUNLAŞTIRILMASIDIR.

METHODOLOGY

ÖĞRENCİLERİN SÖZLEŞMEYİ EVDE UYGUMALARI İÇİN AİLELER HABERDAR EDİLMELİDİR. AYNI ZAMANDA ÖĞRENCİ İNTERLAND OYUNU İLE SINIFTA TANIŞTIRILIR. BU OYUNU EVDEKİ DİJİTAL ARAÇLARINA İNDİRMELERİ VE OYNAMALARI İSTENİR. AİLELER BU KONUDA DA BİLGİLENDİRİLMELİDİR. BU DERS PLANI ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL VATANDAŞLIĞI TÜM BOYUTLARIYLA ÖĞRETMENLERİ TARAFINDAN EĞİTİLMESİNİ KOLAYLAŞTIRIR. AİLELERİN BU DERS SONUÇLARIYLA İLGİLİ BİLGİLENDİRİLMESİ GEREKLİDİR.

REFLECTION QUESTIONS (CHILDREN OR FACILITATOR)

DİJİTAL VATANDAŞLIK SÖZLEŞMESİNE UYABİLİYOR MUSUNUZ?
FARKEDEBİLDİN Mİ? BU SÖZLEŞME BİZİ VE ÇEVREMİZİ TEHLİKELERDEN KORUYOR.
İNTERLAND OYUNUNDA PUANLARIN NASIL GİDİYOR?
OKULDAKİ EŞLEŞTİRME OYUNUNU DENEYİNİZ Mİ?

REFERENCES:

İNTERLAND OYUNU

LESSON #:

2

LESSON RESOURCES



İnternet Olmaya Var Mısın? programı, çocukların internet dünyasını güvenle keşfetmelerine yardımcı olmak için dijital dünya vatandaşlığının temel ilkelerini ve güvende olmak için bilinmesi gerekenleri öğretiyor.

Interland

Çocuklar İnterland'de oyun oynayarak İnternet olma yolunda ilerleyebilirler. İnterland, çocukların dijital güvenlikle ilgili önemli dersler konusunda uygulamalı alıştırmayı yapmasını sağlayan dört zorlu oyundan oluşan online bir maceradır.

Oynamak için tıkla

İnternetliğin Kuralları

İNTERNETİ BİLEREK KULLAN

Düşünerek Paylaş

İyi haber de kötü haber de internette hızlı yayılır. Çocuklar ve gençler önceden fazla düşünüp taşınmadan kendilerini kalıcı sonuçları olan zor durumların içinde bulabilirler. Çözüm? Tanıdıkları ve tanımadıkları kişilerle nasıl paylaşımda bulunacaklarını öğrenmek.

İNTERNETTE DİKKATLİ OL

Gerçek Olduğundan Emin Ol

Çocukların, internet üzerindeki kişilerin ve durumların her zaman görüldüğü gibi olmadığını farkında olmasına yardımcı olmak önemlidir. Gerçek olanla sahte olanı ayırt edebilmek internette güvenlik açısından çok önemli bir derstir.

İNTERNETTE KENDİNİ KORU

Sırların Sende Kalsın

Kişisel gizlilik ve güvenlik gerçek dünyada ne kadar önemliyse internette de o kadar önemlidir. Değerli bilgileri korumak çocukların cihazlarına, itibarlarına ve ilişkilerine zarar gelmesini önler.

İNTERNETTE NAZİK OL

İyi Ol, Özel Ol

İnternet, pozitifliği veya negatifliği yaymak için kullanabileceğiniz güçlü bir hoparlör gibidir. Çocuklar internette

bir şey yaparken "kendine nasıl davranılmasını istiyorsan başkalarına da öyle davran" anlayışını benimseyerek doğru olanı yapabilirler.

İNTERNETTE CESARETLİ OL

Bir Sorun Olduğunda Konuş

bir durumla karşılaştıklarında, güvenilir bir yetkişkinle konuşma konusunda kendilerini rahat hissetmelidirler. Yetişkinler evde ve okulda açık iletişimi teşvik ederek bu davranışı destekleyebilirler.



DİJİTAL VATANDAŞLIK DİZİLEMESİ

● DİJİTAL ORTAMDA
SADECE AVATARIMI
KULLANIRIM.

● DİJİTAL ARAÇLARIMDA
HANGİ OYUN VE
PLATFORMLARI
KULLANACAĞIMA AİLEMLE
BİRLİKTE KARAR VERİRİM.

● SANAL ORTAMDA
KULLANDIĞIM ŞİFRELERİMİ
AİLEMLE PAYLAŞIRIM.

● DİJİTAL ORTAMDA YAŞIMA
UYGUN OLMAYAN OYUN VE
PLATFORMLARI
KULLANMAM.

● DİJİTAL ORTAMDA HER
ZAMAN NEZAKETLİ
OLURUM.

● İNTERLAND OYUNUNU
KULLANIRIM.
ÖĞRENDİKLERİMİ
UYGULARIM.

● OKULDA DİJİTAL VATANDAŞLIK
İÇİN
TÜM UYGULAMALARA
KATILIRIM.

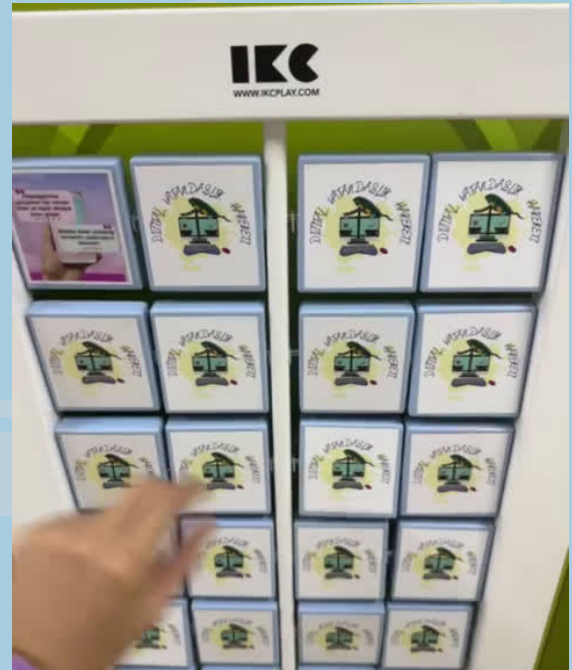
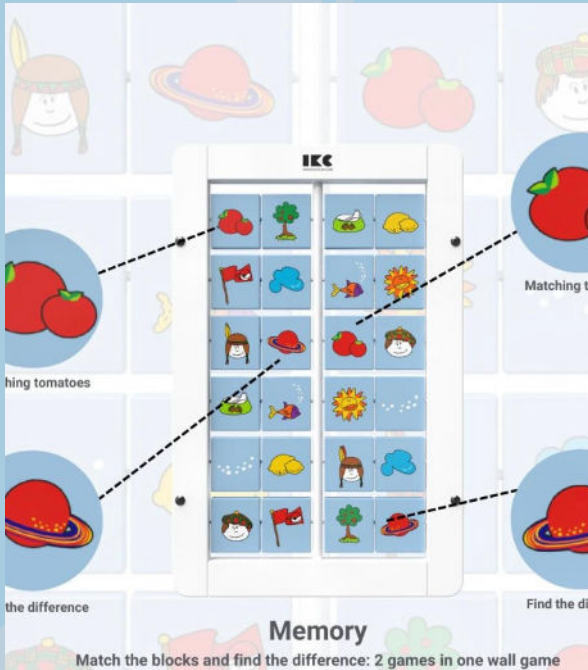
LESSON RESOURCES



Bağlantı linkinde stickerlar mevcuttur. Bu stickerları eşleştirme oyununa dönüştür. Ve okulunun belirli bir köşesinde duvar panosu hazırla.

Bunun için hazırlanmış duvar oyunlarından faydalanabilirsin. Ya da yaratıcı yeni bir pano oluşturabilirsin.

Biz bir duvar panosunu projemize özel hazırladığımız stickerlarla kişiselleştirmeyi seçtik. Her karenin arkasını proje logomuzla kapladık. Karelerinin önyüzüne ise konumuzla ilgili mesaj veren sloganlarla sticker yapıştırdık.



DIGITAL CITIZENSHIP MOVEMENT IN SCHOOL

Student Lessons



CONCEPT:

Oyun yoluyla dijital vatandaşlık tutumu güçlendirme

EXERCISE NAME:

Bukalemun Monopoly

AIM:

Amaç bir oyun ile eğlenceli bir biçimde öğrencilerin şunları öğrenmesini içerir.
Dijital ortamda fotoğrafları ve kimliklerini korumaları gerektiğini
Dijital ortamı nasıl sorumlu biçimde kullanacaklarını
Dijital ortamdaki sohbetleri nasıl yönetebileceklerini
Dijital alışveriş girişimlerini aileleri ile birlikte yapmaları gerektiğini
Dijital dünya ile gerçek dünya arasındaki farkı öğrenmeleri sağlanır.

METHODOLOGY

OYUNDA KULLANILACAK OLAN KARTLAR HEM SOMUT KART OLARAK HEM DE WEB2 ARACI OLAN WORDWALL İLE DİJİTAL ORTAMDA TASARLANMIŞTIR. OYUN KARTLARINDAKİ MADDELER GEÇERLİLİĞİ TEST EDİLMİŞ OLAN ÇEŞİTLİ DİJİTAL VATANDAŞLIK ÖLÇEKLERİNDEN ALINMIŞTIR. KARTLARIN ARKALARINA +1,+2 GİBİ PUANLAMA YAZILARAK BUKALEMUNUN İLERLEMESİ SAĞLANIR.
AMAÇ BAŞLANGIÇ NOKTASINA DÖNMEKTİR. BUKALEMUNUN TAHTADAKİ İLERLEMESİ VE RENK DEĞİŞTİRMESİ ÖĞRENCİLERİN EĞLENEREK ÖĞRENMESİNİ SAĞLAR.

REFLECTION QUESTIONS (CHILDREN OR FACILITATOR)

ÖĞRETMEN ÖĞRENCİLERİN SORULARI DOĞRU YA DA YANLIŞ DİYEREK CEVAPLANDIRDIĞINDA MONOPOLY TAHTASINDA İLERLEMİYİ TAKİP EDER, GÖSTERİR. YANLIŞ CEVAPLAR İÇİN GEREKLİ AÇIKLAMAYI YAPAR.

REFERENCES:

Kuş, Z. , Güneş, E. , Başarmak, U. & Yakar, H. (2017). Development of a Digital Citizenship Scale for Youth: A Validity and Reliability Study . Journal of Computer and Education Research , 5 (10) , 298-316 . DOI: 10.18009/jcer.335806

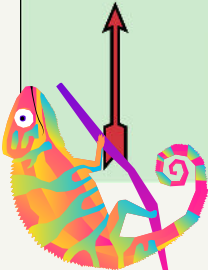
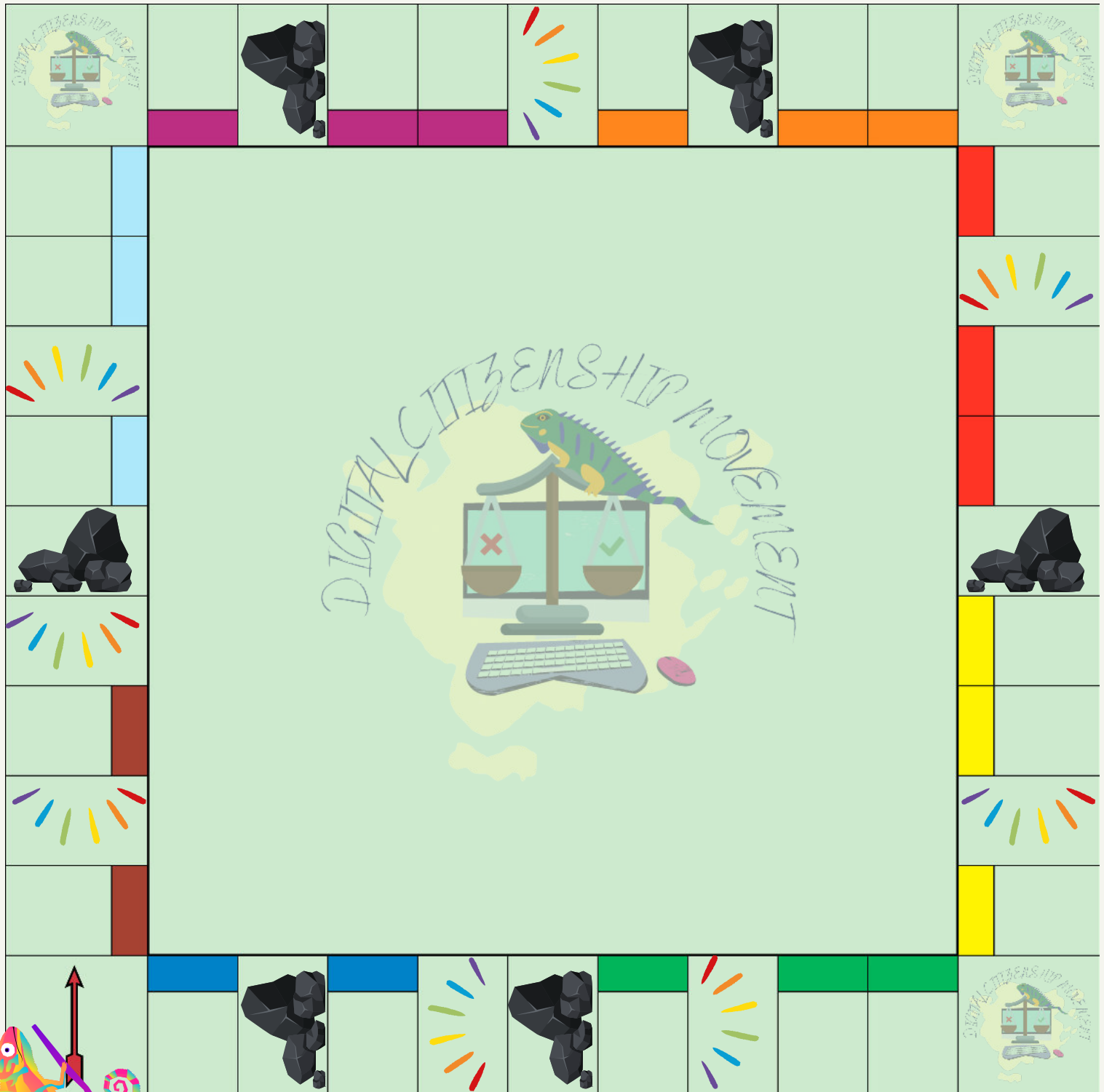
LESSON #:

3

LESSON RESOURCES



CHAMELEON MONOPOLY



colourful
jet-black

LESSON RESOURCES

OYUNUN KURALLARI



KARTLAR SINIFA KAPALI BİÇİMDE DAĞITILIR.
YA DA DİJİTAL OLARAK LİNK ÜZERİNDEN KARTLARA ERİŞİM SAĞLANIR.
ÖĞRENCİLER SIRAYLA KART ÇEKER.
KARTLARDAKİ CÜMLEYE DOĞRU YA DA YANLIŞ DİYEREK CEVABINI SÖYLER.
KARTLARIN ARKASINDAKİ PUANLAMAYA GÖRE İLERLEME SAĞLANIR.(+1,+2,+3....)
MONOPOLİ TAHTASINDA İLERLEMİYİ ÖĞRETMEN YAPAR.
ÖĞRENCİLER HANGİ ADIMA GELECEKLERİNİ MERAK EDERLER. HER ADIMDA BUKALEMUNUN
RENGİNİN BULUNDUĞU YERİN RENGİNİ ALDIĞINI HAYAL EDERLER.
ÖĞRENCİLER SİYAH KAYALAR ÜZERİNE GELMEK İSTEMEYEBİLİR, YA DA GÖKKUŞAĞI RENKLERİNE
ULAŞMAK İSTEYEBİLİRLER.
OYUN TAHTASI DERSE SİNERJİ KATMAK İÇİN KULLANILIR.
ÖĞRETMEN ÖĞRENCİLERİN YANLIŞ BİLDİĞİNİ TESPİT ETTİĞİ DURUMLARDA GEREKLİ
BİLGİLENDİRMİYİ TÜM SINIFA YAPAR. YANLIŞ CEVAPLANAN SORU TEKRAR DAHA SONRA
KULLANILABİLİR.
PUANLAMA İÇİN AŞAĞIDAKİ GÖRSELLERİ STİCKER OLARAK ÇOĞALTIP LÜTFEN KARTLARIN
ARKASINA YAPIŞTIRIN.

-+1

-+2

-+3



LESSON RESOURCES



Eđer sanal ortamda biri kimlik bilgilerimi isterse ona bu bilgileri veririm.



Dijital ortamdaki sohbetlerde herkes her zaman dođruyu söyler.



Sanal ortamda tüm oyunlar yaşıma uygundur.



Sanal ortamda biri fotoğrafımı görmek isterse o an fotoğrafımı çekip ona gönderebilirim.



LESSON RESOURCES



Eğer birisi odamı ya da evimi merak etse ona fotoğrafını çekip gönderebilirim.



Dijital bir uygulama satın almak istediğimde aileme danışırım.



Sanal arkadaşım bir şeyin sır olarak kalmasını isterse, bunun kötü bir sır olabileceğini fark ederim. Bu sırrı aileme paylaşırım.



Dijital ortamda kredi kartı kullanmak gerekirse bunu asla gizli bir şekilde yapmam.



LESSON RESOURCES



Hangi dijital oyun ve platformları kullanacağıma ailemle birlikte karar veririm.



Dijital ortamda insanlar birbirlerine daha kolay zorbalık yapabilirler. Örnek verebilirim....



Sosyal medyada yaptığım paylaşımları herkesin görmesinde bir sakınca görmem.



Yaptığım paylaşımlara zorbalık ve kabalık içeren yorumlar yapılmışsa, aynı şekilde karşılık veririm.



LESSON RESOURCES



Dijital ortamlarda hakaret içeren her türlü şeyden uzak dururum.



İnternette paylaşılan bir bilginin doğruluğunu araştırmadan bu bilgiyi kullanırım.



Dijital ortamda bana gelen her türlü bağlantıya tıklarım.



Dijital ortamdan ihtiyacım olan her türlü programı incelemeden indiririm.



LESSON RESOURCES



Başkalarına ait içerik ve bilgileri (fotoğraf, makale, grafik vb.) izin almadan kullanırım.



İnternette kimliğimi gizleyerek gerçek yaşamımda bana uygun olmayan kelimelerle yorum yapmam.



Uygunsuz içeriğe sahip (ırkçılığa, bağnazlığa ve kabalığa yönlendiren) web sitelerini kullanmam.



İnternet her açıdan güvenilir bir kaynaktır.



LESSON RESOURCES



**İnternette,
başkasına ait olan bir
bilgiyi isim vermeden
kullanabilirim.**



**Kendi fotoğrafımı ve
kişisel bilgilerimi
tüm sitelerde
kullanırım.**



**Online oyun
oynarken hediye veya
puan kazanmak için
kişisel bilgilerimi
paylaşıyorum.**



**Dijital oyunlar
seçerken yaşıma
uygun oyunlar
belirlerim.**



LESSON RESOURCES



Kullandığım dijital aletlere ailemin bildiği şifreler koyarım.



Sınıfta oluşturduğumuz dijitalleşme sözleşmesine uyarım.



Günlük dijital ekran süremi ailemle birlikte belirlerim.



Dijital oyunları oynamayı bıraktığımda kendimi iyi hissettirecek başka uğraşlar bulabilirim.



LESSON RESOURCES



Uygunsuz ve başkalarına zarar verebilecek yorumlar gördüğümde bildir butonunu kullanırım.

