

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



COUNCIL OF EUROPE



Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

TÜRKİYE'DE DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİ PROJESİ

ETKİNLİK ÖNERİLERİ



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriğın sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eğitim Bakanlıđının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

İÇİNDEKİLER

1. Etkinlik Önerisi - 1	3
• Dijital Vatandaşlığın Gücü	4
• Çevrim İçi Olma, Çevrim İçi Ortamlarda İyi Olma Hâli ve Çevrim içi Haklar	5
• Dijital Vatandaşlık Eğitim Alanı.....	6
2. Etkinlik Önerisi 2	7
• Sunum ve Anket Sonuçları Taslağını Kullanmak Adına Yönergeler	8
• Ek 1	11
3. Etkinlik Önerisi 3	12
• Poster Sergisi	13
4. Etkinlik Önerisi 4	15
• Çöpçü Avı	17
• Görev 1	19
• Görev 2	20
• Görev 3	20
• Görev 4	20
• Görev 5	21
• Görev 6	21
• Görev 7	21
• Görev 8	22
• Görev 9	22
• Görev 10	23
• Kontrol Listesi	24
• Yanıtlar	25
5. Etkinlik Önerisi 5	27
• Dijital Vatandaşlık Eğitimi İstasyonları	29
• İstasyonlar	29
• İstasyon 1 : Eğitim ve Kapsayıcılık	31
• İstasyon 2: Öğrenme ve Yaratıcılık	32
• İstasyon 3: Medya ve Bilgi Okuryazarlığı	33
• Ek 3.1 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı.....	34
• İstasyon 4: Etik ve Empati	37
• İstasyon 5: Sağlık ve İyi Olma Hâli	38
• İstasyon 6: e-Varlık ve İletişim	39
• Ek 6.1 Dijital Ayak İzinizi Hesaplayın	40
• Ek 6.2 Soruların Açıklaması	41
• İstasyon 7: Aktif Katılım.....	42
• İstasyon 8: Haklar ve Sorumluluklar	43
• İstasyon 9: Gizlilik ve Güvenlik.....	44
• Ek 9.1Gizlilik ve Güvenlikle ilgili Senaryolar	45
• İstasyon 10: Tüketici Farkındalığı	46
• İstasyonlar (İstasyonlar) Haritası	47

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĐİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

ETKİNLİK ÖNERİSİ

1

Dijital Vatandaşlığın Gücü



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriğın sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eđitim Bakanlıđının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Dijital Vatandaşlığın Gücü

Süre	3 saat
Amaç	Öğrenci gruplarına ve/veya çocuklarla birlikte ailelerine (çocuklar ve ebeveynler) DVE modelini ve anlayışını tanıtmak.
Açıklama	Çocukları DVE modelini (Ek: Şekil 1) ve kavramlarını keşfetmeye, kavramlarla oynamaya ve bunları genç uzmanlar olarak ebeveynlerine sunmaya davet etmek.
Öğrenme Çıktıları	Etkinliğin sonunda: <ul style="list-style-type: none">• Katılımcı çocuklar DVE modeline ve ana kavramlarına aşina olacaklardır,• Katılımcı çocuklar DVE modelini ve temel kavramlarını yetişkinlere açıklayabileceklerdir,• Katılımcı ebeveynler çocuklardan DVE modelinin ve kavramlarının ne olduğunu öğreneceklerdir.
Kaynaklar / Materyaller	Anketler, sunumlar, vaka çalışmaları, kâğıt, kalem vb. <ul style="list-style-type: none">• DVE modeli, 10 alan ve 10 ana mesaj.• Büyük kâğıtlar (posterler için), kalemler, yapışkanlı not kâğıtları vb.• Bilgisayarda sunumları yapmak için materyal
Yöntem	<p>1. Adım: DVE modelinin keşfedilmesi (0,5 saat)</p> <p>Dijital vatandaşlık konusunu faydalı, gerçek hayattan örneklerle tanıttın. Sağlıklarını nasıl etkileyebileceği, ne kadar yaratıcı bir şekilde kullandıkları ve dijital teknoloji olmadan hayatın nasıl olacağı hakkında düşünmelerini sağlayın. Çocukları tercih ettikleri bazı dijital etkinlikleri seçmeye ve seçilen etkinliklerin artı ve eksilerini bulmaya davet edin. Ya da daha net sorular sorarak düşünmeye sevk edin, mesela teknolojinin sağlıklarını nasıl etkilediği, tanımadıkları birinin onlara çevrim içi ulaşıp ulaşmadığı, ödevlerinde teknolojiden nasıl faydalandıklarını, hiç çevrim içi bir farkındalık kampanyasına denk gelip gelmediklerini. Bu adımı, çevrim içi ortamda birlikte mutlu bir şekilde yaşamak için kurallara ve yetkinliklere duyulan ihtiyacın altını çizerek tamamlayın.</p> <p>2. Adım: DVE modelinin derinlemesine incelenmesi (2 saat)</p> <p>Çocukları üç gruba ayırın (grup başına en az 3-4 çocuk) ve her grup bir öğretmen veya asistan tarafından yönetilsin. Üç gruptan üç DVE kümesinden birini (Çevrim içi olma, Çevrim içi iyi olma hâli, Çevrim içi haklar) ayrıntılı olarak araştırmaları ve ebeveynlere sunmaları için bir poster ya da sunum oluşturmaları istenecektir.</p> <p>3. Adım: Üç atölye çalışmasının sonuçlarının bir okul şenliği ortamında ebeveynlere sunulması. (0,5 Saat)</p>
Bilgi Alma / Değerlendirme	Uygulayıcılar/katılımcılar ile faaliyeti değerlendirmek için DVE modellerine, kavramlara, alanlara ve temel mesajlara odaklanılan kısa bir test kullanmanızı öneririz. Katılımcı gruplara atölye çalışmasının sonuçları hakkında birbirlerinden bilgi alma imkânı vermek için faaliyetin sonunda kısa bir anket yapılmalıdır.
Çeşitlendirme için fikirler	Ebeveynlere yapılacak sunum, bir poster veya bilgisayarda slaytlar yerine, çocuklar tarafından yaratılan ve canlandırılan sahnelerin yer aldığı bir gösteri şeklinde de olabilir.

ÇEVİRİM İÇİ OLMAK, ÇEVİRİM İÇİ ORTAMLARDA İYİ OLMA HÂLİ VE ÇEVİRİM İÇİ HAKLAR

Çocuklar dijital teknolojiyle doğrudan veya dolaylı bir şekilde bağlantılı birçok farklı türden faaliyete katılırlar. Avrupa Konseyi tarafından önerilen DVE modelinde faaliyetler on farklı alana ayrılmıştır ve bunlar genel olarak üç grupta toplanmıştır: *Çevrim içi olma*, *Çevrim içi iyi olma hâli* ve *Çevrim içi haklar*.

<https://rm.coe.int/digi-nauts-teachers-guide-eng/1680aeca00>.



Şekil 1 : 10 Dijital Vatandaşlık Eğitim Alanı

Dijital Vatandaşlık Eğitim Alanı

Grup		Alan	Küçük çocuklar için mesaj
ÇEVİRİM İÇİ OLMA	1.	Erişim ve Kapsayıcılık	Herkesin dijital ortama erişim, bu ortamdan yararlanma ve her yerde başkaları tarafından saygı görme ve kabul edilme konusunda eşit hakkı vardır.
	2.	Öğrenme ve Yaratıcılık	Dijital araçlarla öğrenebilir ve üretebiliriz.
	3.	Medya ve Bilgi Okuryazarlığı	Dijital dünyada akıllıca gezinerek iyiyi kötüden ayıralım
ÇEVİRİM İÇİ İYİ OLMA HÂLİ	4.	Etik ve Empati	Çevrim içi ortamda kendimize dikkat edelim ve başkaları için de dikkatli olalım.
	5.	Sağlık ve İyi Olma Hâli	İnternet eğlencelidir, ancak her şeyin bir yeri ve zamanı vardır!
	6.	e-Varlık ve İletişim	İnternette attığımız her adımla dijital ayak izimiz büyüyor.
ÇEVİRİM İÇİ HAKLAR	7.	Aktif Katılım	Üzerimize düşeni yapar, görüşlerimizi paylaşıp ve başkalarının görüşlerine saygı duyarız.
	8.	Haklar ve Sorumluluklar	Çevrim içi ve çevrim dışı haklarımızı öğreniriz ve bu da kendi haklarımızı ve başkalarının haklarını korumamıza yardımcı olur.
	9.	Gizlilik ve Güvenlik	Kişisel bilgilerimizi korur ve çevrim içi ortamda akıllıca davranırız.
	10.	Tüketici Farkındalığı	Gezegeneimize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım!

Richardson, Janice; Samara, Veronica. 'Digi-Nauts Educators' Guide' (Digi-Nauts Eğitimci Kılavuzu'). Avrupa Konseyi, Aralık 2023. s.6 <https://rm.coe.int/digi-nauts-teachers-guide-eng/1680aeca00>.

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĐİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

ETKİNLİK ÖNERİSİ

2

Sunum ve Anket Sonuçları Taslađını Kullanmak Adına Yönergeler



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriđin sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eđitim Bakanlıđının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Sunum ve Anket Sonuçları Taslağını Kullanmak Adına Yönergeler

Amaç	Birkaç gün
Amaç	Bu etkinlikte amaç velilere sunum yapmak veya okul dergisine yazı hazırlamak gibi DVE etkinlikleri yapılırken kullanılacak ve üretilecek içerikler için gerekli şablonların kullanımını açıklamaktır.
Açıklama	Bu etkinlik kapsamında, örneğin, öğrencilerden velilere yönelik dijital vatandaşlığa ilişkin bir anket hazırlamaları ve bu anket sonuçlarını yine velilere sunmaları istenebilir. Ya da öğrencilerden akranlarına yönelik dijital vatandaşlık becerilerine ilişkin bir anket hazırlamaları ve bu anketin sonuçlarını okul dergisinde paylaşmaları ve yine akranlarına sunmaları istenebilir.
Öğrenme Çıktıları	Etkinliğin sonunda katılımcılar: <ul style="list-style-type: none">• dijital vatandaşlık konusundaki bilgilerini artırır.• DVE alanlarına yönelik farkındalık kazanır.• anket hazırlama konusundaki becerilerini geliştirir.• anket uygulama ve değerlendirme konusundaki yetkinliklerini geliştirir.• sunum hazırlama ve yapma konusundaki yetkinliklerini geliştirir.
Kaynaklar / Materyaller	Bu etkinlik için kullanılacak 3 adet doküman mevcuttur: <ul style="list-style-type: none">• Ek 1- Anket hazırlamak için örnek sorular• Ek 2- Öğrencilerin veli gününün sonunda veya okul dergisinde sonuçları sunmak için grafikler hazırlamalarına yardımcı olacak excel sonuç şablonu• Ek 3- Velilere ya da akranlarına yönelik sunum hazırlamak için standartlaştırılmış bir PPT şablonu
Süreç	<p>İlk etkinlikte öğrenciler, dijital vatandaşlık kavramlarını ve uygulamalarını araştırdıkları ve ardından bulgularını velilere göstermek için bir Powerpoint sunumu hazırladıkları araştırma odaklı bir etkinlik gerçekleştirmeye davet edilmektedir.</p> <p>Bunu takiben, ikinci etkinlikte öğrenciler DVE'ye yaklaşımları hakkında velilerden bilgi toplamak için bir anket oluşturmaya ve ardından sonuçları velilere sunmaya davet edilmektedir.</p> <p>"Anket sonuçları ve grafik şablonu.xls" adlı çıktı, öğrencilerin anket sonuçlarından grafikler hazırlamalarına yardımcı olacak şablonlar sağlar. Daha sonra, Excel grafiklerini verilen slayt şablonlarına dâhil etmek ve araştırmalarından elde ettikleri bulguları sunmak için "Velilere sunum için PPT şablonu" adlı çıktıyı kullanabilirler.</p> <p>EXCEL ŞABLONU:</p> <p>Anketlerde genellikle üç tür soru kullanılır: a) Birden fazla cevabın mümkün olduğu çoktan seçmeli sorular, b) sadece bir cevabın mümkün olduğu çoktan seçmeli sorular ve c) Evet / Hayır soruları.</p> <p>Yukarıdaki üç türün her biri için Excel sayfasında özel bir çalışma sayfası yer alır. Bu aşamada, iki çoktan seçmeli soru için çalışma sayfaları soru başına 10 cevap alma imkânı sağlar. Daha az cevap varsa, ilgili hücrelerin kaldırılması ve "Veri Seç" aralığının buna göre değiştirilmesi gerekir. 10'dan fazla cevap varsa, daha fazla hücrenin eklenmesi ve "Veri Seç" aralığının buna göre değiştirilmesi gerekir.</p>

Süreç

Her bir çalışma sayfası, anket sorularını yerleştirmek için gerektiği kadar kopyalanabilir. Bu işlem aşağıdaki şekilde yapılır:

- a)** Yeni bir çalışma sayfası oluşturmak için Excel'in altındaki çalışma sayfası satırında + işaretine tıklayın;
- b)** Kopyalamak istediğiniz çalışma sayfasına gidin, "Ctrl+A" tuşlarına basarak tüm içeriği seçin, ardından "Ctrl+C" tuşlarına basarak çalışma sayfasının tüm içeriğini kopyalayın;
- c)** Yeni çalışma sayfasına gidin, A hücresinin içine tıklayın ve ardından tüm içeriği yeni çalışma sayfasına dâhil etmek için "Ctrl+V" (Yapıştır) tuşlarına basın;
- d)** Bu anket sorusu için yeni çalışma sayfasındaki ilgili başlıkları ve numaraları değiştirin.

Her farklı anket sorusu türü için, ilgili çalışma sayfasında sonuçları sunma amaçlı olarak kullanılacak çeşitli grafik türleri verilmiştir. Bulgularınızın başlıklarını ve numaralarını eklediğiniz anda, tüm grafikler buna göre değiştirilecektir.

Cevapların başlıkları sığmıyorsa, grafiği büyütün ve/veya grafikteki cevapların yazı boyutunu küçültün. Sorunuzun başlığını eklemek için grafik başlığına tıklayın.

Sütun ya da pasta grafiklerinin renklerini değiştirmek isterseniz, farenin sol tuşuyla grafik çubuğuna / pastasına tıklayın (yalnızca bu grafik çubuğunu / pastasını seçtiğinizden emin olun, aksi takdirde her şey tek bir renkle değiştirilecektir), ardından farenin sağ tuşuyla "Veri Noktasını Biçimlendir" seçeneğini seçin ve dolgu rengini değiştirin.

POWERPOINT ŞABLONU:

Standartlaştırılmış Powerpoint şablonu, Powerpoint sunumları oluşturmak için iki grafik önerisi içerir: 2-9 arası slaytlarda şablon 1, 11-20 arası slaytlarda şablon 2 verilmiştir.

Öğrenciler sunumları için bu şablonlardan hangisini tercih edeceklerini seçebilirler. Elbette, kendilerine daha çekici gelmesi için isterlerse şablonda değişiklik yapabilirler. Bununla birlikte, şablonda verilen renkler (mor, kırmızı, yeşil, mavi) Avrupa Konseyi tarafından Dijital Vatandaşlık Eğitimi Programı için kullanılan resmi renkler olduğundan aynı şekilde bırakılmalıdır.

Her iki şablon için:

- a) İlk slayt:** Sunumun başlık slaytını gösterir ve burada ayrıca katkıda bulunanların isimleri, okulun adı, sunumun tarihi ve bir başlık slaytına ait diğer bilgiler yer almalıdır.
- b) İkinci slayt:** İçindekiler tablosu gösterilmektedir. İsteğe bağlıdır.
- c) Üçüncü - Beşinci Slayt:** Anket sonuçlarının (grafikler) sunuma nasıl dâhil edilebileceğini gösterir. Gerekirse bu slaytların her biri kopyalanabilir.
- d) Altıncı - Sekizinci Slayt:** Her slayt üç DVE grubunun her birinin rengini içerir: "Çevrim İçi Olmak" için kırmızı, "Çevrim İçi Ortamda İyi Olma Hali" için mavi, "Çevrim İçi Haklar" için yeşil. Başlık satırı, grup adını ve alanlarından birinin başlığını göstermektedir. Slaytların her biri, 10 alanın her biri için kendi renklerinde içerik sunmak üzere kopyalanabilir.

Madde işaretli metin olasılıklarını göstermek için slaytlara birkaç madde işareti eklenmiştir. Öğrencilerin madde işaretleriyle sunulmayacak bir metni varsa bunlar silinebilir.

Şablonun son slaytında slaytlarda kullanılacak renkler hakkında talimatlar verilmektedir. Renk özelliklerini öğrenmek istiyorsanız: farenin sol tuşuyla renkli bir daireye tıklayın; ardından farenin sağ tuşuyla "Şekli Biçimlendir -> Dolgu" seçeneğini seçin; "Renk -> Diğer Renkler" şeklinde ilerlediğinde bu rengin RGB'si gösterilir.

Son slaytta ayrıca slaytlarda madde işareti veya grafik olarak kullanılacak birkaç simge sunulmaktadır (bunlar büyütüp küçültülebilir). Powerpoint "Simgeler" galerisindeki grafikler, simgeye tıklanarak herhangi bir renge boyanabilir, ardından renk paletinden istenen rengi seçmek için sağ fare tıklaması "Grafığı Biçimlendir" Doldur seçeneklerini seçin. Ek biçimlendirme aynı alanda yapılabilir.

Örnek Anket

(Evet/Hayır sorusu)

"Dijital Vatandaş"ın ne anlama geldiğini biliyor musunuz?

- Evet
- Hayır

(Çoktan seçmeli soru / tek cevaplı)

Çevrim içi dünyada çerezler ne anlama gelir?

- Güvenliğimizi ve gizliliğimizi ihlal eden programlar
- Bilgisayarımıza kaydedilen ve faaliyetlerimizi kaydeden küçük veri parçaları
- Bilgisayarımıza kaydedilen ve silebileceğimiz gereksiz veri parçaları

(Çoktan seçmeli soru / birden fazla doğru cevap mümkün)

Kötü amaçlı yazılımları nasıl önleyebiliriz?

- Bir antivirüs programı yükleyerek
- İhtiyacımız olmadığında cihazlarımızı kapatarak
- Halka açık wifi bağlantılarından kaçınarak
- Antivirüs programımızı düzenli olarak güncelleyerek
- Cihazlarımıza herhangi bir şey indirmeden önce iki kez düşünerek
- Gerçekten bilmiyorum

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĐİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

ETKİNLİK ÖNERİSİ

3

Poster Sergisi



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriđin sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eđitim Bakanlıđının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Poster Sergisi

Amaç	Sergiyi ziyaret eden ebeveynlerin, çocukları tarafından dijital vatandaşlık konularında geliştirilen posterler aracılığıyla farkındalıklarının artırılması. Buna ek olarak, özellikle poster hazırlama sürecindeki iş birlikçi çalışma yoluyla öğrencilerin dijital vatandaşlık bilgilerinin artırılması.
Açıklama	Öğretmenler, öğrencilere Dijital Vatandaşlık Eğitimi (DVE) alanları hakkında infografik oluşturmaları, bunları okulda sergilemeleri ve velileri sergiyi ziyaret etmeye davet etmeleri için rehberlik eder.
Öğrenme Çıktıları	<ul style="list-style-type: none">• Öğrencilerin DVE alanlarıyla ilgili posterleri• Ebeveynlerin ziyaret edeceği poster sergisi
Kaynaklar / Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• Nuhoğlu Kibar, P. (2020). Çevrim içi Öğrenmede Görselleştirme https://www.youtube.com/watch?v=Npgr8s49Mzo• Nuhoğlu Kibar, P., Sullivan, K., & Akkoyunlu, B. (2019). Creating infographics based on the Bridge21 model for team-based and technology-mediated learning (Takım tabanlı ve teknoloji aracılı öğrenme için Bridge21 modeline dayalı infografikler oluşturmak). https://www.jite.org/documents/Vol18/JITEv18IIPp087-111Nuhoglu5510.pdf• Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, and rights online (Dijital vatandaşlık eğitimi el kitabı: Çevrim içi olma, Çevrim içi iyi olma hali ve Çevrim içi haklar). Avrupa Konseyi. https://dceturkiye.eba.gov.tr/wp-content/uploads/2023/04/DCE-Handbook_Turkish.pdf
Yöntem	<p>Öğretmenler, öğrencilerin her biri 3-4 kişiden oluşan takımlar oluşturmasına yardımcı olurlar. Öğrencilerin konu tercihlerini ve 10 Dijital Vatandaşlık Eğitimi alanının tamamını kapsama ihtiyacını göz önünde bulundurarak konuları takımlara dağıtırlar (Richardson ve Milovidov, 2019). Öğretmenler takımlardan konularını araştırmalarını ve bu konuda bir bilgi grafiği hazırlamalarını isterler. Öğretmenler süreci aşağıdaki gibi yönlendirebilirler (Nuhoğlu Kibar, Sullivan, Akkoyunlu, 2019):</p> <ul style="list-style-type: none">• İnfografikler (bilgi grafikleri) hakkında kısa bilgi verin ve örnekler gösterin (National Geographic, Kids Discover gibi kaynaklardan).• Takımları kendi konularını araştırmaya yönlendirin, seçilen kaynakları paylaşın.• Takımlardan bilgi grafiklerinde yer alması gereken bilgileri belirlemelerini isteyin.• Bilgileri düzenlemelerini, başlık ve alt başlıklar seçerek bölümlere ayırmalarını söyleyin.• Takımlara, konularını nasıl görselleştireceklerine/göstereceklerine karar vermelerinde rehberlik edin.• İnfografikleri üretmek için kullanılacak araçlardan (örneğin Piktochart, Canva, Visme) en az birini tanıtın.• Takımların kendi sayfa düzenlerini tasarlamalarına veya bir şablon seçmelerine izin verin.• Başlıkları, açıklamaları ve ilgili görselleri yerleştirmeleri için onları yönlendirin. <p>İnfografikler tamamlandıktan sonra öğretmen bunları dijital olarak kaydedecektir. Daha sonra bilgi grafikleri basılacak, bir sergi düzenlenecek ve veliler davet edilecektir.</p>

Poster Sergisi

Bilgi Alma / Değerlendirme	Ziyaretçiler sergide dolaşırken öğrenciler posterlerini sunabilir. İçeriğin kalitesi ve öğrencilerin posterini ne ölçüde sözel olarak sunabildikleri değerlendirilecek unsurlar olabilir. İnfografik değerlendirme yönergesi (Şekil 1) kullanılabilir ya da daha basit bir puanlama tablosu oluşturulabilir. Öğretmenlerden bir jüri oluşturulabilir ve jüri üyeleri yönergeye göre detaylı bir değerlendirme yaparken veliler ve öğrenciler de sergiye gezerken beğendikleri posterlerin yan tarafına yıldız veya gülen yüz çıkartmaları yapıştırarak değerlendirmeye katılabilirler. "Çeşitlendirme için fikirler" bölümünde anlatıldığı gibi bir yarışmaya dönüştürülürse çıkartmalar puan olarak sayılabilir. Yarışma seçeneğinin kullanılmadığı durumda, tüm posterler alkışlanarak süreç tamamlanabilir.
Çeşitlendirme için fikirler	Sergiye ek olarak, bir poster yarışması düzenlenebilir ve yarışmayı kazanan öğrenciler ödüllendirilebilir. Yarışmada posterler bir jüri tarafından ya da öğrencilerin ve/veya velilerin oylarıyla değerlendirilebilir. Oylama sadece okuldaki öğrencilere açık olabileceği gibi, Google Formlar gibi bir sistem üzerinden çevrim içi olarak da gerçekleştirilebilir ve farklı okullardan öğrenciler de oylamaya dâhil edilebilir. Seçilen poster basılabilir ve panolarına asılmak üzere diğer okullara gönderilebilir. Şekil 1: Bilgi Grafiği Tasarım Yönergesi (Nuhoğlu Kibar, Sullivan, Akkoyunlu,2019).

Şekil:1

BİLGİ GRAFİĞİ TASARIM YÖNERGİSİ

Toplam Puan (...../50)

Her kritere 5 üzerinden puan verin.
Takım değerlendirilen bilgi grafiği başlığı.

ANA BAŞLIK/5	ABC <input type="text"/>
ALT BAŞLIKLAR/5	ORYANTASYON/5
AÇIKLAMALAR/5	UNSURLARI
GÖRSELLER/5	GRUPLAMA/5
	RENK/5
	YAZI TİPİ/5
	SAYFA DÜZENİ/5

Tasarımcı Bilgileri ve Tasarım Tarihi **KÜNYE**/5

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĐİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

ETKİNLİK ÖNERİSİ

4

Çöpçü Avı



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriđin sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eđitim Bakanlıđının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

İÇİNDEKİLER

1. Çöpçü Avı	17
2. Görev 1	19
3. Görev 2	20
4. Görev 3	20
5. Görev 4	20
6. Görev 5	21
7. Görev 6	21
8. Görev 7	21
9. Görev 8	22
10. Görev 9	22
11. Görev 10	23
12. Kontrol Listesi	24
13. Yanıtlar	25

Çöpçü Avı

Süre	90 dakika (Süre, grupların performansına bağlı olarak değişebilir.)
Amaç	Görev Avı oyunu ebeveynlerin ve öğrencilerin, dijital vatandaşlık ve Dijital Vatandaşlık Eğitimi (DVE) konusundaki farkındalıklarını ve anlayışlarını artırmak için etkileşimli ve eğitici bir etkinliğe katılmalarını amaçlamaktadır. Aileler bu eğlenceli etkinliğe katılarak dijital dünyada nasıl daha güvenli ve etkili bir şekilde bulunabileceklerini öğreneceklerdir.
Açıklama	Görev Avı ilgi çekici bir oyundur. DVE alanlarına ilişkin bilgilendirici bir etkinliğin öncesinde ya da sonrasında hem eğlendirmeyi hem de farkındalığı arttırmayı amaçlayan bir etkinlik olarak kullanılabilir. Katılımcılar tüm süreç boyunca aktiftir. Oyun içerisinde DVE alanlarıyla ilgili görevler ve katılımcı gruplardan gelen cevapları değerlendiren bir jüri vardır. Katılımcılar oyun içerisinde yer alan on görevi tamamlamaya ve görevler sırasında farklı güçlükleri aşmaya çalışırlar. Her görev, katılımcıların dijital vatandaşlık alanındaki kritik konular hakkında düşüncelerini sağlamak üzere tasarlanmıştır. Bir sonraki göreve geçmenin tek yolu bir öncekini tamamlamaktır.
Öğrenme Çıktıları	Etkinliğin sonunda katılımcılar: <ul style="list-style-type: none">• dijital vatandaşlık konusundaki bilgilerini artırır,• DVE alanlarındaki yetkinliklerini geliştirir,• ebeveyn-çocuk ilişkilerini güçlendirir,• okul üyeleriyle birlikte bir topluluk duygusu kazanır.
Kaynaklar / Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• Katılımcılar için basılı görev kâğıtları (Oyuna katılan grup sayısına bağlı olarak hazırlanacaktır.)• Katılımcıların bazı görevleri yerine getirirken kullanması için boş kâğıt ve kalem ihtiyacı olacaktır. (Kağıt ve kalemler grup sayısına ve kâğıt ve kaleme ihtiyaç duyulacak görev sayısına göre hazırlanmalıdır.)• Jürinin kontrol etmesi için yanıtların çıktısı• Gruplar için kontrol listesi

Çöpçü Avı

Yöntem	<ul style="list-style-type: none">• Görev Avı gruplar hâlinde oynanır. Bir seçenek ebeveyn-çocuk grupları oluşturmaktır (anne-çocuk, baba-çocuk, anne-baba ve çocuk veya bakım veren-çocuk). Bu durumda oyun; ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte öğrenmelerine, keşfetmelerine ve eğlenmelerine olanak sağlayacaktır. İkinci bir seçenek karma gruplar oluşturmaktır. Eğer ebeveyn ve öğrenci sayısı fazlaysa, iki/üç ebeveyn ve iki/üç öğrenciden oluşan gruplar oluşturmak daha anlamlı olacaktır. Karma gruplar aynı zamanda veliler ve öğrenciler arasındaki etkileşimi ve iş birliğini artırması açısından da anlamlı olacaktır. Etkili grup etkileşimini sağlamak için gruplar altı kişiden fazla olmamalıdır. Grupları nasıl oluşturacağınıza okulunuzun ihtiyaçları ve koşulları doğrultusunda karar verebilirsiniz.• Jüri, öğretmenler ve ebeveynlerden oluşabilir. Jüri üyelerinin sayısını, oyuna katılacak grupların sayısına göre belirleyin, çünkü jüri cevapları kontrol etmekten sorumludur ve oyundaki grup sayısı fazla olursa cevapları kontrol etmek biraz zaman alabilir. Okulunuzun büyüklüğü nedeniyle çok fazla grup varsa, katılmak isteyenlerden önce başvuru yapmalarını isteyebilir ve başvuru sayısını koşullarınıza göre sınırlandırabilirsiniz. Ya da aynı Görev Avı oyununu gün içinde farklı zamanlarda iki kez düzenleyebilirsiniz.• Oyunda her DVE alanı için bir görev bulunmaktadır. Her görev ayrı ayrı verilecektir. Her grup için her bir görevin çıktısını almanız gerekmektedir. Gruplar oluşturulduktan sonra jüri ilk görevi tüm gruplara dağıtır. Görevleri hızlı tamamlayan gruplar bir sonraki görevi alabilir. Görevlerin tamamlanması için herhangi bir zaman sınırlaması yoktur.• Görevlerin dağıtılmasından ve cevapların kontrol edilmesinden jüri sorumludur.• Tüm görevleri başarı ile bitiren ilk grup ya da gruplar, kazanan olacaktır.• Oyunun okul koşullarınıza uygun olması hâlinde isteğe bağlı eklenebilecek bir bölümü daha vardır:• Gruplar, on görevin her birini tamamladıktan sonra jüriden, tamamlanan her bir görev için bir anahtar kelime ya da kelime grubu alacaklardır. Sonunda, ödülleri ne ulaşmak için bu kelimeleri kullanarak şifreyi çözmeleri gerekecektir. Bulmacayı ilk çözen ve ödüle ulaşan grup ya da gruplar kazanan olacaktır.• Oyunun isteğe bağlı bu bölümünü oyuna dâhil etmek isterseniz, okul bahçesinde bir ağaç süsleyip ödül ağacının altına koymanız veya ağaca asmanız gerekecektir. Bir kişi, oyun tamamlanmadan hemen önce ödülü ağaca koymaktan sorumlu olabilir. Ödül bir Dijital Vatandaşlık Sertifikası, bir Katılım Sertifikası ya da okulun imkânlarına uygun herhangi bir şey olabilir.
Değerlendirme	<p>Jüri, bu heyecanlı ve eğlenceli etkinliğin sonunda kazanan grubu açıklar. Kazanan gruba oyuna ilişkin fikirleri sorulur: "Zorluklar nelerdi? Hangi bölüm zordu? Hangi bölüm en keyifliydi? Grup iletişimleri nasıldı? Ne öğrendiler?"</p> <p>Kazanan grubun duygu ve düşüncelerini dinledikten sonra jüri tüm katılımcı gruplara benzer sorular yöneltir.</p> <p>Oyunun nasıl geçtiğinin ve katılımcıların görüşlerinin/duygularının bir özeti ile oyun sona erer.</p>

Çöpçü Avı

Çeşitlendirme için fikirler	Görevler okul ihtiyaç ve koşullarına bağlı olarak değiştirilebilir veya daha fazla çeşitlilik için oyuna farklı görevler eklenebilir. Okulunuzun ihtiyaçlarına göre değişiklikler yapabilirsiniz.
Uygulamaya yönelik ipuçları	<ul style="list-style-type: none">• Jürinin sürece yeterince aşina olması için oyundan önce görevleri ve yanıtları gözden geçirmesi gereklidir.• Jürinin yanıtları kontrol ederken esnek olması gerekir; bu, grup çalışması yoluyla farkındalık oluşturmayı amaçlayan eğlenceli bir etkinliktir. Oyuna katılan kişiler beyin fırtınası yapacak, dijital vatandaşlık hakkında yeni şeyler öğrenecek ve dijital vatandaşlığa ilişkin farkındalıkları artacaktır. Amaç, grupları zorlamak değildir.• Gruplar yanıtları aramak için interneti kullanabilir, dijital teknolojilerin etkin kullanımını oyunun bir parçasıdır.• Jürinin hangi grupların hangi görevleri tamamladığını takip etmesi gerekir.• Oyunda, gruplara rehberlik eden ve süreci takip eden bir ya da birden fazla kolaylaştırıcı olabilir.

Görev - 1

Erişim ve Kapsayıcılık alanı iki önemli konuyu kapsamaktadır. Bu alan ilk olarak, sadece bazı insanların dijital ortama eşit erişime sahip olduğunu hatırlatır. İkinci olarak, dijital vatandaşlar olarak herkesin farklı kültürlere ve fikirlere saygı duyulan demokratik dijital ortamların oluşturulmasında rol oynaması gerektiğini hatırlatır.

Aşağıda Erişim ve Kapsayıcılıkla ilgili bazı senaryolar göreceksiniz. Hangilerinin kapsayıcı olduğuna, hangilerinin kapsayıcı olmadığına karar verin. Yanıtlarınızı jüri ile paylaşın. İlk görevinizde başarılar!

Senaryo 1: Mahallenizde internet erişimi ve cihazlar olan bir halk kütüphanesi var. Bu olanaklardan faydalanmak için kütüphaneye üye olmanız gerekiyor ve üyelik ücretleri yüksek. **Kapsayıcı/Kapsayıcı değil**

Senaryo 2: Okulunuzun bir sosyal kulübü var ve bu kulüp yeni gelenlerin okul ve sınıf ortamlarına alışması için oryantasyon etkinlikleri düzenliyor. **Kapsayıcı/Kapsayıcı değil**

Senaryo 3: Popüler bir internet sitesinde birden fazla dile geçiş seçeneği var ve ayrıca site-nin metni konuşmaya çevirme işlevi de bulunuyor. **Kapsayıcı/Kapsayıcı değil**

Senaryo 4: Bir halk kütüphanesi ücretsiz bilgisayar kursları sunuyor. Bu kurslar, hafta içi sabahları insanların işte olduğu ya da öğrencilerin okulda olduğu saatlere denk geliyor.. **Kapsayıcı/Kapsayıcı değil**

Senaryo 5: Sınıfınıza ya da işyerinize yeni biri geliyor. Kimse yeni gelen kişiye hoş geldin demiyor ve gelen kişinin topluluğa uyum sağlaması için destek olmuyor. **Kapsayıcı/Kapsayıcı değil**

Görev - 2

Öğrenme ve Yaratıcılık, dijital araçları yaratıcı bir şekilde kullanabilen ve dijital ortamlarda hayat boyu öğrenen kişiler olmakla ilgilidir.

Yukarıdaki açıklamayı dikkatlice okuyun ve dijital ortamlarda nasıl yaratıcı olabileceğine ilişkin fikirler veren 30-60 saniye sürecek bir video hazırlayın. Videoyu hazırlarken yaratıcı olmanız bu görevi başarıyla tamamlamanız için gerekli!

Hayal gücünüzü serbest bırakın!

Görev - 3

Medya ve Bilgi Okuryazarlığı, dijital medya içeriklerini eleştirel bir şekilde anlama, yorumlama ve fikirlerimizi ifade etmek için dijital teknolojiyi kullanma becerimizi geliştirmekle ilgilidir. Medya ve bilgi okuryazarı olmak için çevrim içi içerik ve bilgileri analiz etme konusunda yetenekli olmamız gerekir çünkü dijital ortamda yanlış bilgi ve sahte haber oldukça yaygındır.

İnternette gördüğünüz bilgilerin doğru olup olmadığına nasıl karar veriyorsunuz? Üç kriter içeren bir kontrol listesi hazırlayın. Bu kriterler, sahte haber ve yanlış bilgilerden kaçınmak için neler yapmamız gerektiğiyle ilgili olmalıdır.

Bu kriterleri bulmak için interneti kullanabilirsiniz.

Ancak unutmayın, bulduğunuz bilgilerin güvenilir olması gerekiyor!

Görev - 4

Etik ve Empati, dijital vatandaşlığın önemli bir alanıdır. Eşitlik, adalet ve çeşitliliğe açıklık gibi konuları öğrenmek için fırsatlar sağlamak ve hem çevrim içi hem de çevrim dışı ortamlarda başkalarının duygularını ve bakış açılarını anlamaya çalışmakla ilgilidir.

Her satırın ilk harfiyle "empati" yazılacak şekilde bir akrostiş şiir yazın. Şiir çevrim içi ve çevrim dışı ortamlarda empatik, etik ve saygılı olmanın önemini vurgulamalıdır. Bu görevi başarıyla tamamlayabilmeniz için şiirinizin anlamlı olması gerektiğini ve şiirinizin satırları arasında bir uyum olması gerektiğini unutmayın!

E _____
M _____
P _____
A _____
T _____
İ _____

Görev - 5

Dijital açıdan zengin bir dünyada **Sağlık ve İyi Olma Hâli**, çevrim içi bağımlılık, ergonomi, duruş, dijital ve mobil cihazların aşırı kullanımı dâhil sağlığı etkileyebilecek sorunların farkında olmak anlamına gelir. Bu alan, dijital teknolojinin bedenimizi ve zihnimizi nasıl olumlu veya olumsuz etkileyebileceğini anlamamıza yardımcı olacak yetkinlikler edinmekle ilgilidir.

Üç kişi bulun (bunlar bu oyunu oynayan diğer gruplardan kişiler olmamalıdır) ve onlara çevrim içi ortamda ve dijital teknolojileri kullanırken bedensel sağlıklarını ve iyi olma hâllerini nasıl koruduklarını sorun. Söyledikleri şeylerin kilit noktalarını özetleyin. Bu üç kişiyle birlikte jüriye gidin ve görüştüğünüz kişiler tarafından size verilen kilit noktaları paylaşın.

Görev - 6

e-Varlık ve İletişim; olumlu bir çevrim içi imaj ve olumlu, tutarlı ve istikrarlı çevrim içi etkileşimleri sürdürmek için gereken kişisel ve kişiler arası nitelikleri geliştirmekle ilgilidir. Bu alan çevrim içi iletişim, sanal sosyal alanlarda başkalarıyla etkileşim ve kişinin verilerini ve izlerini yönetmesi gibi yetkinlikleri kapsar.

Yukarıdaki açıklamayı okuyun. Dijital ayak izinin ne anlama geldiğini biliyor musunuz? Dijital ayak izimizi nasıl kontrol edebileceğimizi tartışın, araştırın ve yazın. Yazdıklarınızı jüriye götürmeyi unutmayın!

Görev - 7

Aktif Katılım, aktif ve sorumlu bir dijital vatandaş olmakla ilgilidir. Çevrim içi ve çevrim dışı topluluklarda aktif bir rol oynamayı ve dijital ortamın iyileştirilmesine yardımcı olacak sorumlu kararlar alabilmeyi ifade eder. Bu alan, toplumda iyiye yönelik değişiklikler yapmak için aktif olmakla ilgilidir.

Çevrim içi ve çevrim dışı toplulukların aktif bir üyesi olmanın önemini anlatan bir şarkı yazın. İnsanların yaşadıkları topluluklarda nasıl değişiklik yapabileceklerini ve neden aktif olmaları ve çevrim içi ve çevrim dışı toplulukları için sorumluluk hissetmeleri gerektiğini düşünün. Şarkıyı yazdıktan sonra kaydedin ki jüri de dinleyebilsin! İyi şanslar!

Görev - 8

Hak ve Sorumluluklar alanı, fiziksel dünyada vatandaşlar olarak haklarımızı ve sorumluluklarımızı bilmek, anlamak ve bu bilgiyi çevrim içi dünyada uygulamakla ilgilidir. Dijital vatandaşlar gizlilik, güvenlik, erişim ve kapsayıcılık, ifade özgürlüğü ve daha birçok hakka sahiptirler. Ancak bu haklar, etik değerlere sahip ve empatik olmanın yanı sıra herkes için güvenli ve sorumlu bir dijital ortam sağlamaya yönelik bazı sorumlulukları da beraberinde getirir. Yani haklar her zaman sorumluluklarla birlikte gelir.

Hak ve Sorumluluklar alanını açıklayan bir sembol tasarlayın. Tasarladığınız sembol mükemmel olmak zorunda değil mükemmel bir sembol yaratmak için yeterli zamanınız olmayabilir. Ancak hayal gücünüzü kullanarak basit ama anlamlı bir sembol oluşturabilirsiniz.
Unutmayın, jüriyi sembolünüze ikna etmeniz gerekiyor.
Hazır olduğunuzda başlayın!

Görev - 9

Gizlilik ve Güvenlik alanı iki farklı kavramı içermektedir: Gizlilik temel olarak kişinin kendisinin ve başkalarının çevrim içi bilgilerinin kişisel olarak korunmasıyla ilgiliyken; güvenlik kişinin çevrim içi eylem ve davranışlarına ilişkin farkındalığıyla ilgilidir. Bu alan, çevrim içi ortamda paylaştığımız kendi kişisel bilgilerimizi ve başkalarının bilgilerini doğru bir şekilde yönetmek ve tehlikeli veya hoş olmayan durumlardan kaçınmak amacıyla çevrim içi güvenlik konularıyla (gezinme filtreleri, şifreler, antivirüs ve güvenlik duvarı yazılımları gibi) ilgilenmek için gereken yetkinlikleri kapsar.

Şimdi dijital hesaplarda kullanmak üzere güçlü bir şifre oluşturma ve bu şifrenin neden güvenli olduğunu açıklama zamanı. İnternet hesaplarınız için güçlü bir şifre nasıl oluşturulur? Bu şifre hangi özelliklere sahip olmalıdır?
Bunları not edin ve jüriye götürün!

Görev - 10

Tüketici Farkındalığı, bir kullanıcı ve tüketici olarak çevrim içi sosyal alanlarda güvenli bir şekilde gezinmeyi öğrenmekle ilgilidir. Çevrim içi alanlarda kullanıcı ve tüketici olarak seçimlerimizin sonuçlarını anlamak, bireylerin dijital vatandaşlar olarak dijital dünyada bağımsızlıklarını korumak için ihtiyaç duydukları temel bir yetkinliktir.

**Aşağıda yedi ifade göreceksiniz. Bunlar doğru mu yoksa yanlış mı?
Cevaplarınızı bitirir bitirmez jüriye verin!**

1. Çevrim içi alışverişler için çevrim içi alışverişlere ayrılmış ayrı bir kredi kartı kullanırım, böylece kartın kolayca takibini sağlayabilirim.
 Doğru Yanlış
2. Çevrim içi bir ürün satın alırken çevrim içi ödeme alanlarının şifrelenmiş olduğunu doğrularım.
 Doğru Yanlış
3. Bir şey satın almak istediğimde en ucuz seçeneği bulmaya çalışırım. Ucuz seçeneği bulduğum sitenin güvenilirliğini sorgulamam, çünkü en ucuzu en iyisidir.
 Doğru Yanlış
4. Her zaman müşteri yorumlarını kontrol ederim.
 Doğru Yanlış
5. Bir internet sitesi para iadesi sunmuyorsa oradan bir şey satın almam.
 Doğru Yanlış
6. Zaten dijital bir kredi kartım olduğu ve bu kartın limitini kontrol edebildiğim için güvenli ödeme seçeneklerini kontrol etmiyorum.
 Doğru Yanlış
7. Çevrim içi alışverişlerde kontrol ettiğim altı kriter var: Müşteri yorumları, iade politikası, gizlilik politikası, güvenli ödeme seçenekleri, URL'nin "https" ile başlayıp başlamadığı ve alışveriş sitesinin asma kilit sembolü olup olmadığı.
 Doğru Yanlış

Kontrol Listesi

(Katılımcı Gruplar İçin)

GÖREVLER	Bitirdiyseniz "✓" işareti koyun	Bulmaca kelimesi (Her görev sonrası size verilecek kelimeyi buraya not edin.)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Bulmaca	(Her görevi tamamladıktan sonra size verilen anahtar kelimeleri kullanarak iki cümleden oluşan şifreyi çözün.)	

Yanıtlar

(Juri İçin)

GÖREVLER	YANITLAR
GÖREV - 1	Senaryo 1: Kapsayıcı değil Senaryo 2: Kapsayıcı Senaryo 3: Kapsayıcı Senaryo 4: Kapsayıcı değil Senaryo 5: Kapsayıcı değil
GÖREV - 2	Jüri olarak bu sizin kararınız. Ancak unutmamalısınız ki oyunun aynı zamanda eğlenceli olması gerekir. Eğer video "Öğrenme ve Yaratıcılık" ile ilgiliyse kabul edebilirsiniz.
GÖREV - 3	Aşağıda dokuz kriter göreceksiniz, gruplar bunlardan üçünü belirtirse kabul edin. Esnek olabilirsiniz; kriterleri açıklamak için aynı kelimeleri veya tanımları kullanmak zorunda değiller. Görevi anlayıp anlamadıklarına ve üç kriter bulup bulamadıklarına odaklanın. <ol style="list-style-type: none">1. URL'yi inceleyin: Meşru siteleri taklit eden ancak ek karakterler veya yazım hataları gibi küçük değişiklikler içeren URL'lere karşı dikkatli olun.2. İnternet sitesinin güvenilirliğini kontrol edin: Haberin saygın ve iyi bilinen bir kaynaktan geldiğinden emin olun.3. Forumlar ve sosyal medya gibi herkesin bilgi paylaşabileceği internet siteleri aracılığıyla bilgiye erişmekten kaçının.4. Bulduğunuz kaynakların tarihlerini kontrol edin. Güncel mi?5. İçeriği kim oluşturmuş? Anonim içerik oluşturuculardan kaçının; içerik oluşturucunun/yazarın kimlik bilgilerini kontrol edin.6. Bilgileri çaprazlama kontrol edin: Aynı haber veya bilgiyi birden fazla kaynaktan arayın.7. Kanıtları inceleyin: Güvenilir haber veya bilgilerde veri, istatistik, uzmanlardan alıntılar ve orijinal kaynaklara bağlantılar gibi kanıtlar vardır.8. Ön yargı olup olmadığını kontrol edin: Haberin ya da yazının bilgiyi tarafsız bir şekilde sunup sunmadığını veya ön yargı ya da tek taraflılık belirtileri gösterip göstermediğini değerlendirin.9. Başlıklara şüpheyle yaklaşın: Başlıklar yanıltıcı olabilir. Tüm bağlamı ve ayrıntıları anlamak için yazının ya da haberin tamamını okuyun.
GÖREV - 4	Gruplar hem çevrim içi hem de çevrim dışı ortamlarda etik ve empatinin önemini içeren bir akrostiş şiir yazabilirse kabul edin.
GÖREV - 5	Bu görevin doğru bir cevabı yoktur, çünkü gruplar tarafından görüşülen kişilerin söyledikleri göreve ilişkin cevapları oluşturacaktır. Ancak aşağıdaki konular gruplar tarafından gündeme getirilebilir: <ul style="list-style-type: none">• Ekran süresini yönetmek.• Ergonomi ve fiziksel sağlık konusunda dikkatli olmak: İyi duruş ve ergonomik konfor için sandalye, monitör ve klavyenin ayarlanması.• Çevrim içi güvenlik ve gizlilik konusunda dikkatli olmak.• Her zaman olumlu iletişim ve etkileşimde bulunmak, olumsuz etkileşimlerden kaçınmak. Siber zorbalık yapmaya çalışan kişileri engellemek veya ilgililere rapor etmek• Yüz yüze sosyal etkileşimlere önem vermeye devam etmek. Bu açıdan internette geçirilen süreyi sınırlandırmak.• Temiz hava solunması, doğada vakit geçirmek önemli ve gereklidir.

Yanıtlar

(Juri İçin)

GÖREVLER	YANITLAR
GÖREV - 6	Dijital ayak izi, interneti kullanırken geride bıraktığınız veri izidir. Ziyaret ettiğiniz internet sitelerini, gönderdiğiniz mesajları ve yayımladığınız bilgileri içerir.
GÖREV - 7	Aşağıdaki stratejiler kabul edilebilir. Esnek olun; gruplar bu stratejileri farklı şekillerde açıklayabilirler. Önemli olan görevle bağlantılı konuyu anlayıp anlamadıklarıdır. <ul style="list-style-type: none">• Hakkınızda hangi bilgilerin genel erişime açık olduğunu görmek için düzenli olarak kendinizi Google'da arayın.• Gönderilerinizi, fotoğraflarınızı ve kişisel bilgilerinizi kimlerin görebileceğini kontrol etmek için sosyal medya, uygulamalar ve hizmetlerin gizlilik ayarlarını yönetin.• Adresiniz, konumunuz, cep telefonunuz gibi hassas kişisel bilgilerinizi paylaşmayın.• Güçlü şifreler kullanın.• Çerezlerin farkında olun; onları kabul etmeyin. Kabul etmek zorundaysanız, çerezleri düzenli olarak silin.
GÖREV - 8	Sembolü kontrol ederken esnek olun. Eğer sembol bir şekilde çevrim içi hak ve sorumluluklarla ilgiliyse kabul edin.
GÖREV - 9	Şifreler aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır: <ul style="list-style-type: none">• Daha uzun şifreler daha güvenlidir, şifrenin uzunluğu kontrol edin.• Şifreler, büyük harfler, küçük harfler, rakamlar ve özel karakterlerden oluşan bir karışım içeriyor mu?• Şifreler; ad, soyad, doğum tarihi, şehir gibi kişisel bilgiler içermemelidir.• Şifrelerde, "123456", "parola" gibi basit kalıplar kullanılmamalıdır.
GÖREV - 10	1- Doğru 2- Doğru 3- Yanlış 4- Doğru 5- Doğru 6- Yanlış 7- Doğru
BULMACA	Her görevi bitirdikten sonra gruplara bir kelime/kelime grubu verilecektir. Bunları kullanarak iki cümle oluşturmaları gerekecektir. Kelimeler aşağıdaki sırayla verilecektir: Görev 1'den sonra: okul Görev 2'den sonra: ödülünüzü Görev 3'ten sonra: bulun Görev 4'ten sonra: bahçesindeki Görev 5'ten sonra: o ağacın Görev 6'dan sonra: ağacı Görev 7'den sonra: kazanan olarak Görev 8'den sonra: bulacaksınız. Görev 9'dan sonra: en süslü Görev 10'dan sonra: altında "Okul bahçesindeki en süslü ağacı bulun. Kazanan olarak ödülünüzü o ağacın altında bulacaksınız."

Kaynaklar

- Alanların açıklamaları aşağıdaki kaynaklar temel alınarak hazırlanmıştır.
<https://rm.coe.int/easy-steps-to-help-your-child-become-a-digital-citizen/16809e2d1d>
<https://rm.coe.int/168077668e>
- Tüketici bilinci görevi (Görev 10) için verilen ifadeler DVE El Kitabından alınmıştır (s. 113).

Avrupa Birliđi ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĐİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.

ETKİNLİK ÖNERİSİ

5



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM
BAKANLIĐI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliđi ve Avrupa Konseyinin mali desteđiyle hazırlanmıştır. Bu içeriđin sorumluluđu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüřler, hiçbir řekilde, Avrupa Birliđi, Avrupa Konseyi ve Millî Eđitim Bakanlıđının resmi görüřünü yansıtmamaktadır.

İÇİNDEKİLER

1. İstasyonlar	29
2. İstasyon 1 : Eğitim ve Kapsayıcılık	31
3. İstasyon 2: Öğrenme ve Yaratıcılık	32
4. İstasyon 3: Medya ve Bilgi Okuryazarlığı	33
• Ek:3.1 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı	34
5. İstasyon 4: Etik ve Empati	37
6. İstasyon 5: Sağlık ve İyi Olma Hâli	38
7. İstasyon 6: e-Varlık ve İletişim	39
• Ek 6.1 Dijital Ayak İzinizi Hesaplayın	40
• Ek 6.2 Soruların Açıklanması	41
8. İstasyon 7: Aktif Katılım.....	42
9. İstasyon 8: Haklar ve Sorumluluklar	43
10. İstasyon 9: Gizlilik ve Güvenlik.....	44
• Ek 9.1 Gizlilik ve Güvenlikle ilgili Senaryolar	45
11. İstasyon 10: Tüketici Farkındalığı	46
12. İstasyonlar Haritası.....	47

İstasyonlar

Süre	Tüm gün
Amaç	“Okullar” bir istasyon öğrenme etkinliğidir. İstasyon öğrenme katılımcıların, benzersiz bir etkinlik ve öğrenme deneyimi sunan farklı istasyonlar veya okullar arasında dolaştığı bir öğretim stratejisidir. Bu yaklaşım, çeşitli etkinliklerin ve öğrenme stillerinin ele alınmasına olanak tanır. Oldukça etkileşimli ve ilgi çekici bir etkinliktir. Katılımcılara, Dijital Vatandaşlık Eğitimi (DVE) alanlarında bağımsız araştırma ve keşif fırsatları sunar. Okullardaki etkinlikler aynı zamanda eleştirel düşünmeyi, yaratıcılığı ve iş birliğini teşvik eder.
Açıklama	Bu etkinlikte, her biri bir DVE alanına odaklanan birden fazla istasyon olacaktır. Veliler ve öğrenciler bu istasyonlar arasında gidip gelerek şiir yazma, resim çizme, rol oynama, poster hazırlama, oyun tasarlama gibi çeşitli faaliyetlerde bulunurlar. Her istasyonda katılımcılara rehberlik eden, gönüllü öğrenciler ve veliler arasından seçilen kolaylaştırıcılar bulunacaktır. Bu kolaylaştırıcıların görevi o öğrenme istasyonuna rehberlik eden öğretmenin vereceği sorumlulukları yerine getirerek, öğretmenle birlikte o öğrenme istasyonundaki etkinliği koordine etmektir. Katılımcılar bu istasyonlar arasında kendi hızlarında dolaşabilir, kolaylaştırıcılar yeni gelenlere rehberlik eder ve etkinliği tamamlayan katılımcılar başka bir istasyona gidebilir.
Öğrenme Çıktıları	Etkinliğin sonunda katılımcılar; <ul style="list-style-type: none">• dijital vatandaşlık konusundaki bilgilerini arttırır,• DVE alanlarına daha çok ilgi duyar,• DVE alanlarındaki yetkinliklerini geliştirir,• yaratıcılıklarını geliştirir,• eleştirel düşünme becerilerini geliştirir,• küçük gruplar hâlinde çalışarak iş birliği becerilerini geliştirir.
Kaynaklar / Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• Katılımcılar için harita• Her “Okul” için etkinlik açıklamaları• Bu etkinliği uygulamak için her okulda (istasyonda) kolaylaştırıcılara ihtiyaç vardır. Her istasyonda en az dört kolaylaştırıcı bulunmalıdır. Okul üyeleri arasındaki iş birliğini arttırmak için, her bir okulda bir veya iki öğretmen, üç veya daha fazla öğrenci ve gönüllü sayısına bağlı olarak veliler kolaylaştırıcı olabilir. Gönüllü veli bulmak zor ise, öğretmenler ve öğrenciler sürece rehberlik edebilir.• Bu etkinlik okul bahçesinde de gerçekleştirilebilir. Ancak bunun için her okulda katılımcılar için masa ve sandalyeler bulunmalıdır. Eğer bu mümkün değilse, sınıflar istasyon olarak düzenlenebilir. Tüm etkinlikler küçük grup çalışması gerektirdiğinden, masalar grup çalışmasına uygun şekilde düzenlenmelidir. Ancak bazı istasyonlar çimlerin üzerine veya okul bahçesindeki ağaçların altına kurulabilir.• Kolaylaştırıcıların bu etkinlik için hazırlıklı olmaları ve ilgili DVE alanına yönelik bilgilerini geliştirmeleri gerekecektir. Bu sürece öğretmenler rehberlik eder. Öğretmenler hazırlık sürecinin sorumluluğunu üstlenir ve istasyonların diğer kolaylaştırıcılarına (öğrenciler ve veliler) rehberlik eder.

Kaynaklar / Materyaller Süreç	<ul style="list-style-type: none"> Katılımcılara öğrenme istasyonlarının isimlerini gösteren bir harita verilir. Katılımcılar istedikleri istasyondan başlayabilir ve diğer istasyonları istedikleri sırayla ziyaret edebilirler. Bu etkinlik ailelerin birlikte keşfetmeleri ve öğrenmeleri için iş birliğine dayalı bir ortam sağlamayı amaçladığından, ebeveynler ve çocukların okulları birlikte ziyaret etmeleri teşvik edilmelidir. Okullardaki etkinlik içerikleri 30 dakika ile sınırlandırılmalıdır. Katılımcılar bir istasyondaki çalışmalarını tamamladıklarında diğerine geçerler. Gün boyunca şiirler, posterler, resimler, kampanya fikirleri, oyunlar ve tartışma notları üretilecektir. Tüm bu ürünler bir sergi alanında (okul girişi olabilir) sergilenebilir. Kolaylaştırıcılar, her istasyondan üretilen çalışmaları toplayacak ve sergi alanına asacaktır. Üretilen ürünler türlerine göre gruplandırılabilir ve asılabilir. Örneğin şiirler bir duvara asılırken, resimler sergi alanındaki başka bir duvara asılabilir. Sergi bir hafta boyunca öğrencilerin ve velilerin ziyaretine açık kalabilir. Bu şekilde etkinlik sonrasındaki haftada da bu konu okulun gündemini oluşturabilir.
Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> Bir grup öğrenci, istasyonlardan birine ya da birkaçına katılmış olan katılımcıların etkinliğe ilişkin duygu ve düşüncelerini almaktan sorumlu olabilir. Bunu yaparken, bir istasyondan ayrılıp katılacakları yeni bir istasyon aradığı sırada okul koridorlarında dolaşan katılımcılarla kısa görüşmeler yapabilir. Öğrenciler, katılımcılardan izin almak koşuluyla video ve ses kaydı alabilirler ya da katılımcıların söylediklerini not edebilirler. Bu şekilde, günün sonunda öğrenme istasyonları hakkında katılımcı değerlendirmelerinden oluşan bir koleksiyon hazır olacaktır. Alternatif olarak kolaylaştırıcılar, ayrılmadan önce katılımcıların görüş ve duygularını sorabilir, not edebilirler ya da her istasyon, katılımcı değerlendirmelerinin gösterildiği bir puan tablosu düzenleyebilir. Kolaylaştırıcılar, ayrılmadan önce katılımcılardan etkinliğe 1'den 10'a ya da 1'den 5'e kadar bir puan vermelerini isteyebilir. Alternatif ya da ek olarak, çevrim içi bir anket ile katılımcıların etkinliğe ilişkin duygu ve düşünceleri etkinlik sonrası toplanabilir.
Çeşitlendirme için fikirler	<p>Kolaylaştırıcılar okulları zenginleştirmek için kendi fikirlerini kullanabilirler. Ancak her bir istasyon etkinliği velilere ve öğrencilere mümkün olduğunca çok sayıda istasyonu ziyaret etmeleri için yeterli zaman tanımak amacıyla 30 dakikadan uzun olmamalıdır.</p>
Uygulamaya yönelik ipuçları	<ul style="list-style-type: none"> Okullardaki etkinliklerin uygulama süreci esnek olmalıdır. Bu etkinlik bir panayır alanı gibi düşünülebilir. Ziyaretçiler istasyonlara istedikleri zaman gelir ve katılırlar. Ancak ziyaret etmeye ve katılmaya karar verdiklerinde, etkinliği bitirmeden istasyondan ayrılmamaları konusunda onları uyarabilirsiniz. Bu etkinliğin doğası gereği, her bir okul için kolaylaştırıcı sayısının fazla olması gerekir. Etkinliği 20-30 ziyaretçinin hepsine bir kez uygulamak imkânsız olabilir. Her zaman yeni gruplar gelecektir, bu nedenle ne kadar çok kolaylaştırıcı olursa ve her katılımcı ile ne kadar hızlı ilgilenilirse, gün boyunca istasyonları ziyaret edebilecek kişi sayısı o kadar artar. Katılımcıları gruplandırırken kolaylaştırıcıların, velilerin kendi çocuklarıyla aynı grupta olduklarından emin olmaları gerekir.
Öğrenme istasyonlarını hazırlamak ve daha etkili bir kolaylaştırıcılık yapmak için kullanılacak kaynakların listesi	<ul style="list-style-type: none"> DVE El Kitabı: https://dceturkiye.eba.gov.tr/?page_id=4031

İstasyon 1: Erişim ve Kapsayıcılık

Erişim ve Kapsayıcılık alanı iki önemli konuyu kapsamaktadır. Bu alan ilk olarak, sadece bazı insanların dijital ortama eşit erişime sahip olduğunu hatırlatır. İkinci olarak ise dijital vatandaşlar olarak herkesin farklı kültürlere ve fikirlere saygı duyulan demokratik dijital ortamların oluşturulmasında rol oynaması gerektiğini hatırlatır.

Kapsayıcı Köşe

Uygulama süreci:

Kapsayıcı Köşeyi ziyaret eden katılımcılar "Erişim ve Kapsayıcılıkla" ilgili bir resim çizmeye davet edilecektir. Kolaylaştırıcılar oturuma Erişim ve Kapsayıcılığın kısa bir açıklamasıyla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.

- Kolaylaştırıcılar daha sonra aşağıdaki soruları kullanarak bir tartışma başlatır. Tüm soruların kullanılması zorunlu değildir:
- Hangi engeller dijital teknolojiye veya internete erişimimizi zorlaştırabilir?
- Kimler dijital alanlardan dışlanabilir? Neden? Hiç dijital alanlardan dışlandığınız ya da böyle bir duruma tanık olduğunuz oldu mu?
- Kapsayıcı bir çevrim içi topluluğu nasıl tanımlarsınız?
- Kendinizi dışlanmış hissettiğiniz bir zamanı düşünün. Kendinizi dışlanmış hissetmeniz için başkaları ne yapabilirdi? Siz başkaları için ne yapabilirsiniz?

Kısa bir tartışmanın ardından katılımcılar küçük gruplar hâlinde çalışmaya ve bu konuyla ilgili resimler çizmeye davet edilir. Velileri ve çocukları birlikte resim çizmeye teşvik edin. Etkinliğin sonunda katılımcılara başka heyecan verici "Okullar (istasyonlar)" olduğunu ve her birinde zaman geçirmek için davetli olduklarını hatırlatmayı unutmayın.

Katılımcılar çizimlerini bitirdiklerinde, sergilenmek üzere resimlerini kolaylaştırıcılarla paylaşırlar.

Materyaller

- Kâğıt (A2, A3, A4)
- Renkli kalemler, boya kalemleri, renkli keçeli kalemler

İstasyon 2: Öğrenme ve Yaratıcılık

Öğrenme ve Yaratıcılık, dijital araçları yaratıcı bir şekilde kullanabilen ve dijital ortamlarda hayat boyu öğrenen kişiler olmakla ilgilidir.

Yaratıcı Laboratuvar

Uygulama süreci:

Yaratıcı Laboratuvarı ziyaret eden katılımcılar yaratıcılıklarını kullanmaya davet edilecektir.

Kolaylaştırıcılar oturuma "Öğrenme ve Yaratıcılık" alanının kısa bir açıklamasıyla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.

Kolaylaştırıcılar daha sonra aşağıdaki soruları kullanarak bir tartışma başlatır. Tüm soruların sorulması zorunlu değildir:

- İnternette neler öğrenebiliriz? Genelde internette ne tür şeyler ararsınız?
- İnternette gördüğünüz yenilikçi araç, yazılım, uygulama ve içerik örnekleri neler?
- Yaratıcılığımızı nasıl geliştirebilir ve nasıl dijital içerik oluşturabiliriz?

Kısa bir açıklama ve tartışmanın ardından katılımcılar, katılmış oldukları "Okul etkinliği" hakkında bir dijital haber ya da içerik oluşturmaya davet edilir. Bu etkinlik grup çalışması gerektirir ve her grupta yaklaşık altı katılımcıya ihtiyaç olacaktır. Her grubun izlemesi gereken adımlar aşağıda paylaşılmıştır:

- Haber içeriğinin planlanması (dijital haber/içerik ne ile ilgili olacak? Katılımcı görüşleri dâhil edilecek mi? Etkinliğin dâhil edilecek önemli noktaları neler? Haberin amacı ne olacak? Etkinlik süreci hangi açıdan tanımlanacak?). Katılımcılar dijital içeriklerini bir A4 kâğıdına hazırlayabilir.
- Dijital haber/içerik hazırlama süreci bitince hazırlanan içerik grupla paylaşılabilir. Tamamlanan dijital içerikler öğrenme istasyonun gerçekleştirildiği alanın duvarlarına asılabilir. Bu şekilde bu dijital içerikler sonra gelen katılımcılar için örnek oluşturabilir.

Bu istasyondan elde edilen ürünler, etkinliğin sonuçlarını duyurmak için okulun internet sitesinde paylaşılabilir. Bunun için kolaylaştırıcılar bu konuda katılımcıları bilgilendirmeli ve haberlerinin paylaşılmasına yönelik katılımcıların iznini almalıdır.

Materyaller

- A4 Kağıdı
- Tahta kalemleri, renkli kalemler, renkli keçeli kalemler
- Yapıştırıcı

İstasyon 3: Medya ve Bilgi Okuryazarlığı

Medya ve Bilgi Okuryazarlığı, dijital medya içeriklerini eleştirel bir şekilde anlama, yorumlama ve fikirlerimizi ifade etmek için dijital teknolojiyi kullanma becerimizi geliştirmekle ilgilidir. Medya ve bilgi okuryazarı olmak için çevrim içi içerik ve bilgileri analiz etme konusunda yetenekli olmamız gerekir çünkü dijital ortamda yanlış bilgi ve sahte haber oldukça yaygındır.

Medya ve Bilgi Okuryazarlığı Laboratuvarı

Uygulama süreci:

Medya ve Bilgi Okuryazarlığı Laboratuvarını ziyaret eden katılımcılar, internette gördükleri bilgilere karşı eleştirel olmayı öğreneceklerdir. Kolaylaştırıcılar oturuma "Medya ve Bilgi Okuryazarlığı" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.

- Bu etkinlik grup çalışması gerektirir ve her grubun en fazla altı katılımcıya (veli ve öğrenci karışık gruplar) ihtiyacı olacaktır. Gruplar iş birliği içerisinde tartışacak ve birlikte keşfedeceklerdir. Katılımcılara iki "sahte haber" örneği verilir. "Sahte haberleri" incelemeleri ve haberlerin sahte olduğunu düşündüren şeyin ne olduğunu söylemeleri istenir. Katılımcılara sahte haberlere ya da yanlış bilgilere inanma deneyimlerinin olup olmadığı sorulur.
- Tüm haberleri paylaşılan örneklerdeki gibi analiz etmek mümkün olmasa da sahte haber veya yanlış bilgilere kanmamanın yolları olduğu söylenir. Gruplardan bu yolları tartışmaları ve tartışma notlarını kısaca özetlemeleri istenir. Bu görev için en fazla 10 dakika süre verilir.

Tartışmanın ardından, bazı gönüllü gruplar sahte haber ve yanlış bilgilere aldanmamak için geliştirdikleri stratejileri paylaşabilir. Kolaylaştırıcılardan biri katılımcılar tarafından ortaya koyulan stratejileri toplar ve bu stratejiler tüm katılımcıların incelemesi için sergi alanına asılabilir.

Materyaller

- Kalem/kurşun kalem
- Kâğıt
- Ek 3.1

Not: Kullanılan sahte haber örneklerinin her birinden (Ek 3.1) 20-25 kopya basılması yeterli olacaktır. Katılımcılar bu haberleri sadece etkinlik sırasında kullanacakları ve okuldan ayrılırken bırakacakları için, katılımcılardan kâğıtların üzerine yazı yazmamalarını isteyebilirsiniz. Bu şekilde, tüm gün boyunca aynı kopyaları birden fazla grupta kullanabilirsiniz.

Etkinlik - 5

Ek 3.1 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı

27.05.2024 20:38

Hamur açan robot videosu gerçek mi? - Teyit



Anasayfa → Analizler → Hamur açan robot videosu gerçek mi?



Hamur açan robot videosu gerçek mi?

22 Mayıs 2024 15:00 • 2 dk okuma

Yapay zeka teknolojilerinin gelişimiyle günlük hayatta karşımıza çıkan birçok üretilmiş içeriği gerçek zannedebiliyoruz. Bu kez sosyal medyada paylaşılan bir videodaki hamur açan robot görüntüsünün gerçek olduğu [iddia edildi](#). Görüntüde lavabonun olduğunun öne sürülen konum etiketi de bulunuyor.



Abone ol

Fırında hamur açan robot sosyal medyada beğeni topladı:



X edli kullanıcıdan

ÖÖ 8:16 · 3 May 2024 · 4,5 Mn Görüntülenme

1B

1B

20B

2B



Etkinlik - 5

Ek 3.1 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı

Video robot filtresiyle oluşturulmuş

Videoyu detaylı incelediğimizde görüntüde yer yer bozulmalar olduğu göze çarpıyor. Hatta robotun dizi bir kısımda tezgahla iç içe geçiyor.

Videoyu [tersine görsel arama](#) yoluyla farklı tarayıcılar üzerinden araştırdığımızda aynı videonun daha önce birçok mecrada paylaşıldığını görüyoruz. Videonun ulaştığımız en eski tarihli paylaşımı "[abfoo2](#)" isimli bir TikTok kullanıcısı tarafından 21 Nisan 2024'te [paylaşılmış](#).

Kullanıcının diğer paylaşımları incelendiğinde benzer içeriklere rastlamak mümkün. Aynı robot görüntüsünün [yemek pişirdiği](#) ve [sıva yaptığı](#) videolar da bunlar arasında yer alıyor.

Bu detaylar robot videolarının bilgisayar ortamında tasarlanmış bir filtre yardımıyla oluşturulmuş olabileceği yönünde şüphe uyandırıyor.

İddia videoda arka planda yer alan duvar üzerindeki bir yazı Çince'yi andırıyor. Ayrıca videoda, Uzakdoğulu olabilecek kişiler görünüyor. Bu şüpheler doğrultusunda videonun orijinaline ulaşmak için Çin'de yaygın olarak kullanılan TikTok alternatifli platform Douyin'de arama yapabiliriz.

Douyin'de "hamur açma" ve "robot" anahtar kelimeleriyle arama yaptığımızda birçok benzer paylaşıma ulaşabiliyoruz. Aynı videonun Douyin üzerinde de birçok kez paylaşıldığını görüyoruz. En eski [paylaşım](#) ise yaklaşık nisan ayından. Hesapta aynı robot görüntüsünün birçok farklı videosuyla karşılaşılıyor. Buradan videoların bilgisayar ortamında oluşturulduğunu söyleyebiliriz.

Douyin üzerinde bu defa "hamur açma", "fırın" ve "usta" anahtar kelimeleriyle arama yaptığımızda videonun orijinalinin bulunduğu [hesaba](#) ulaşıyoruz. Hesapta aynı hamur ustasının birçok hamur açma videosu bulunuyor.

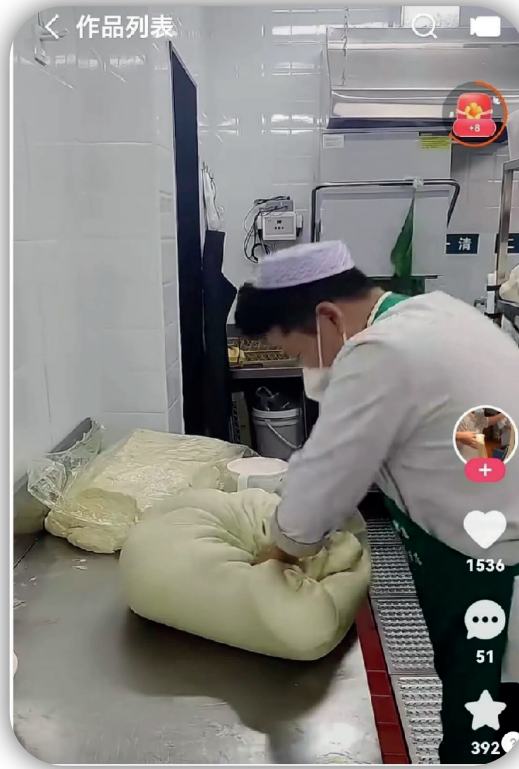
Çince'den çevirdiğimiz ifadelerden anladığımız kadarıyla videolar erişte yapmak için kullanılan hamurların hazırlanma anlarını gösteriyor. Hesabın paylaşımları arasında orijinal videoya ulaşıyoruz

Kaynak

- Haberin ve incelemenin orijinali için link: <https://teyit.org/analiz/fotografin-nutellanin-an-tep-fistikli-urununu-gosterdigi-iddiasi>

Etkinlik - 5

Ek 3.1 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı



Teyit, daha önce de badminton oynayan bir robot videosunu incelemiş ve videonun gerçeği yansıtmadığı sonucuna ulaşmıştı.

[Badminton oynayan robot videosu gerçek mi?](#)



İDDİA NEYDİ?

Hamur açan robot videosunun gerçek olduğu iddia edildi.

Bulgular

- Robot videosu bilgisayar ortamında oluşturulmuş.
- Videodaki robot figüründe bazı bozulmalar görülüyor.
- Sosyal medyada birçok benzer robot videosu bulunuyor.

ANALİZ SONUCU



YANLIŞ

YANILTIÇI YÖNÜ



Kaynak

- Haberin ve incelemenin orijinali için link: <https://teyit.org/analiz/hamur-acan-robot-video-su-gercek-mi>

İstasyon 4: Etik ve Empati

Etik ve Empati, dijital vatandaşlığın önemli bir alanıdır. Eşitlik, adalet ve çeşitliliğe açıklık gibi konuları öğrenmek için fırsatlar sağlamak ve hem çevrim içi hem de çevrim dışı ortamlarda başkalarının duygularını ve bakış açılarını anlamaya çalışmakla ilgilidir.

Şiirle Empati Köşesi

Uygulama süreci:

Şiirle Empati Köşesini ziyaret eden katılımcılar yaratıcı olmaya ve çevrim içi ve çevrim dışı ortamlarda etik değerlere sahip olma ve empatik olma hakkında şiirler yazmaya davet edilecektir. Bu öğrenme istasyonu, çok fazla yazı veya çizim gerektirmediği için okul bahçesinde yani açık alanda düzenlenebilir. Bu etkinlik, aile bağlarını güçlendirmeyi amaçlayan bir ebeveyn-çocuk etkinliğidir (anne-çocuk, baba-çocuk, anne-baba-çocuk veya bakım veren-çocuk).

- Kolaylaştırıcılar oturuma "Etik ve Empati" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar. Daha sonra katılımcılara çevrim içi ve çevrim dışı ortamlarda diğer kişilerden ne bekledikleri sorulur. İkinci olarak ise, çevrim içi ve çevrim dışı ortamdaki beklentileri arasında herhangi bir fark olup olmadığı verilen cevaplar üzerinden birlikte analiz edilir.
- Kolaylaştırıcılardan biri not alır ve tartışmanın bir özetini yapar.
- Gruplar daha sonra bir şiir yazmaya davet edilir. Gönüllü gruplar şiirlerini paylaşır ve tüm gruplar sergi alanına asılması için şiirlerini kâğıda yazmaya davet edilir.

Materyaller

- Kalem/kurşun kalem
- Kâğıt

İstasyon 5: Sağlık ve İyi Olma Hâli

Dijital açıdan zengin bir dünyada Sağlık ve İyi Olma Hâli, çevrim içi bağımlılık, ergonomi, duruş, dijital ve mobil cihazların aşırı kullanımı dâhil sağlığı etkileyebilecek sorunların farkında olmak anlamına gelir. Bu alan, dijital teknolojinin bedenimizi ve zihnimizi nasıl olumlu veya olumsuz etkileyebileceğini anlamamıza yardımcı olacak yetkinlikler edinmekle ilgilidir.

Dijital Arınma Köşesi

Uygulama süreci:

Bu okul (istasyon), katılımcıları sağlık ve iyi olma hâli üzerine beyin fırtınası yapmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Bu öğrenme istasyonunun amaçlarından biri dijital arınma olduğu için katılımcılar etkinlik sürecinde cep telefonlarının sesini kapatmaya davet edilir.

Bu öğrenme istasyonu çok fazla yazı veya çizim gerektirmediği için okul bahçesinde açık havada gerçekleştirilebilir.

Kolaylaştırıcılar oturuma “Sağlık ve İyi Olma Hali” hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar. Katılımcılar daha sonra 4 veya 6 kişilik gruplar hâlinde çalışır (her grup hem velilerden hem de öğrencilerden oluşmalıdır) ve gruplar aşağıdaki soruları kullanarak deneyimlerini tartışmaya davet edilir:

- Çevrim içi ve çevrim dışı zamanlarını dengeleyebiliyorlar mı ve bunu nasıl yönetiyorlar?
- Akşamları ailece kaliteli zaman geçiriyorlar mı? Kaliteli zaman nasıl tanımlanabilir?
- Temiz havaya, doğaya ve arkadaşlarıyla ya da aileleriyle yüz yüze konuşmaya ihtiyaç duydukları anlar oluyor mu?

Deneyimlerini paylaştıktan sonra, gruplardan çevrim içi ve çevrim dışı zamanlarını nasıl daha iyi dengeleyebileceklerini tartışmaları istenir. Evdeyken ailelerine nasıl daha fazla zaman ayırabilirler? Kolaylaştırıcıların tartışmada ortaya çıkan hususları not etmeleri gerekir. Tartışma notları sergi alanında sergilenmek üzere büyük bir poster üzerine yazılır.

Materyaller:

- Bu etkinlikte, kolaylaştırıcıların tartışma notlarını yazmak için kullanacakları poster boyutundaki kâğıtlar dışında herhangi bir materyal gerekmemektedir.

İstasyon 6: e-Varlık ve İletişim

e-Varlık ve İletişim, olumlu bir çevrim içi imaj ve olumlu, tutarlı ve istikrarlı çevrim içi etkileşimleri sürdürmek için gereken kişisel ve kişiler arası nitelikleri geliştirmekle ilgilidir. Bu alan çevrim içi iletişim, çevrim içi sosyal alanlarda başkalarıyla etkileşim ve kişinin verilerini ve izlerini yönetmesi gibi yetkinlikleri kapsar.

Dijital Ayak İzi İnceleme Alanı

Uygulama süreci:

Bu okulda dijital ayak izi ve bunların nasıl azaltılacağı hakkında beyin fırtınası yapılması amaçlanmaktadır.

- Kolaylaştırıcılar oturuma "e-Varlık ve İletişim" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.
- Ardından katılımcılara dijital ayak izlerini hesaplamaları için kısa bir anket (Ek 6.1) verilir.
- Anketi doldurmayı bitirdiklerinde, katılımcılar 4-6 kişilik küçük gruplara ayrılır. Gruplar veli-öğrenci karma gruplar olmalıdır.
- Her gruba puanlarını tartışmaları için bir "Açıklama sayfası (Ek 6.2)" verilir. Aldıkları puanları tartışmak üzere gruplara şu soru yönlendirilir: "Dijital ayak izimizi nasıl kontrol edebiliriz?"
- Kolaylaştırıcılar tartışmaları özetlemek için küçük grupların her birini ziyaret etmelidir. Ayrıca herkesin dijital ayak izi puanını not edebilir ve grup başına ortalamayı hesaplayabilirler. Puanlar ve tartışma notları sergi alanında sergilenmek üzere kolaylaştırıcılar tarafından bir poster üzerine yazılır.

Not: Ek 6.1 ve 6.2'nin 30'ar kopyasının basılması yeterli olacaktır. Katılımcılardan dokümanların üzerine yazı yazmamalarını ve dokümanları bir sonraki grup için öğrenme istasyonunda bırakmalarını isteyin. Böylece aynı kopyalar gün boyunca kullanılabilir.

Digital Ayak İzinizi Hesaplayın

Aşağıdaki soruları 1 ile 5 arasında puan vererek yanıtlayın.

- 1 Asla 2 Nadiren 3 Bazen 4 Sık Sık 5 Her Zaman

		1	2	3	4	5
1	Sosyal medya platformlarını (örneğin Facebook, Tiktok, Instagram, Twitter, vb.) ne sıklıkla kullanıyorsunuz?					
2	Sosyal medya durumunuzu ne sıklıkla güncelliyorsunuz veya sosyal medyada ne sıklıkla yeni içerik paylaşıyorsunuz?					
3	Kendinizin, ailenizin veya evinizin fotoğraflarını ne sıklıkla çevrim içi olarak paylaşıyorsunuz?					
4	Konumunuzu sosyal medyada veya diğer uygulamalarda gerçek zamanlı olarak ne sıklıkla paylaşıyorsunuz?					
5	Kişisel bilgilerinizi (tam ad, adres, telefon numarası gibi) çevrim içi olarak ne sıklıkla paylaşıyorsunuz?					
6	Ne sıklıkla çevrim içi alışveriş yaparsınız?					
7	Ödeme bilgilerinizi internet sitelerine ne sıklıkla kaydediyorsunuz?					
8	Aynı şifreyi birden fazla hesap için ne sıklıkla kullanıyorsunuz?					
9	Alışveriş yaptığınız internet sitelerinin gizlilik politikalarını ne sıklıkla gözden geçiriyorsunuz?					
10	Sosyal medyadaki gizlilik ayarlarınızı ne sıklıkla gözden geçiriyor ve düzenliyorsunuz?					
11	Antivirüs yazılımını ne sıklıkla kullanıyorsunuz?					
12	Verilerinizi korumak için cihazlarınızın işletim sistemini ve uygulamalarını ne sıklıkla güncelliyorsunuz?					

Soruların Açıklaması

- 1 Asla 2 Nadiren 3 Bazen 4 Sık Sık 5 Her Zaman

Soru 1: Sosyal medyanın sık kullanımı çevrim içi paylaşılan kişisel bilgi miktarını artırır.

Soru 2: Düzenli sosyal medya durum güncellemeleri veya yeni içerik paylaşmak daha fazla kişisel veriyi erişilebilir hâle getirebilir.

Soru 3: Fotoğraflar kişisel detayları ve konum bilgilerini açığa çıkarabileceği için, sürekli fotoğraf paylaşmak dijital ayak izinizi arttıracaktır.

Soru 4: Konum verilerinin paylaşılması gizliliğinizi ve güvenliğinizi tehlikeye atabilir.

Soru 5: Detaylı kişisel bilgilerin paylaşılması kimlik hırsızlığı riskini artırır ve dijital ayak izinizi artırır.

Soru 6: Çevrim içi alışveriş yaparken sürekli olarak dijital ayak izleri bırakırsınız.

Soru 7: Ödeme bilgilerinin alışveriş sitelerine kaydedilmesi, örneğin internet sitesinin korsan saldırısına uğraması durumunda, finansal verilerin güvenliğini tehlikeye atabilir.

Soru 8: Birden fazla hesap için aynı şifreyi kullanmak, bir hesabın saldırıya uğraması hâlinde birden fazla hesabın ele geçirilmesi riskini artırır.

Soru 9: Alışveriş sitelerinin gizlilik politikalarını anlamak, verilerinizin nasıl kullanıldığını ve korunduğunu bilmenize yardımcı olur.

Soru 10: Gizlilik ayarlarını gözden geçirmek ve düzenlemek bilgilerinizi kimlerin görebileceğini kontrol etmenize yardımcı olur.

Soru 11: Antivirüs yazılımı, dijital araçlarınızı kötü amaçlı yazılımlara ve diğer güvenlik tehditlerine karşı korumaya yardımcı olur.

Soru 12: Yazılımın güncel tutulması güvenlik açıklarına karşı korunmaya yardımcı olur.

Cevap Anahtarı

1'den 8'e kadar olan sorular için 4 (**Sık sık**) veya 5 (**Her zaman**) seçeneğini ve 9'dan 12'ye kadar olan sorular için 1 (**Asla**) veya 2 (**Nadiren**) seçeneğini seçerseniz bu, sürekli olarak dijital ayak izi bıraktığınız anlamına gelir.

Tüm sorular için 3'ü (**bazen**) seçerseniz bu, dijital ayak izinizi orta derecede kontrol ettiğiniz anlamına gelir.

1'den 8'e kadar olan sorular için 1 (**Asla**) veya 2 (**Nadiren**), 9 ve 12. sorular için 4 (**Sık sık**) veya 5 (**Her zaman**) seçeneğini işaretlerseniz bu, dijital ayak izinizin az olduğunu gösterir.

İstasyon 7: Aktif Katılım

Aktif Katılım, aktif ve sorumlu bir dijital vatandaş olmakla ilgilidir. Çevrim içi ve çevrim dışı topluluklarda aktif bir rol oynamayı ve dijital ortamın iyileştirilmesine yardımcı olacak sorumlu kararlar alabilmeyi ifade eder. Bu alan, toplumda daha iyiye yönelik değişiklikler yapmak için aktif olmakla ilgilidir.

'Bunu yapabiliriz!' Alanı

Uygulama süreci:

Bu okulda, çevrim içi ortamda karşılaşılan dijital vatandaşlık sorunlarından birine (bu sorunlar, çevrim içi etkileşimler sırasında başkalarına empati gösterme gerekliliği, siber zorbalıkla mücadele etmek veya çevrim içi olduğumuzda sağlığımızı ve iyi olma hâlimizi korumakla ilgili olabilir) yönelik bir kampanya oluşturulması amaçlanmaktadır.

Kolaylaştırıcılar oturuma "Aktif Katılım" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar. Sonrasında katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar hâlinde çalışırlar. Gruplar veli ve çocuklardan oluşmalı ve karma olmalıdır. Gruplara ayırdıktan sonra katılımcılara aşağıdaki talimatlar verilir:

- Dijital teknolojiler ve internet ile ilgili karşılaştığınız en büyük zorluk nedir?
- İnsanların bu zorluğu ya da sorunu yaşamamak için ne yapmaları gerekir? Bu doğrultuda nasıl bir kampanya oluşturulabilir?
- Kampanyanız için akılda kalıcı bir slogan veya mesaj oluşturun.

Bu okul (istasyon); katılımcıların dijital teknolojiler ve internette karşılaştıkları sorunlara yönelik çözümler, bu çözümlere ilişkin bir kampanya ve bu kampanyaya yönelik akılda kalıcı sloganlar oluşturmalarını amaçlamaktadır. Aynı zamanda, çeşitli zorluklar ve çözümler hakkında beyin fırtınası yapma imkânı sağlayacaktır.

- Katılımcılardan sloganlarını posterlere yazmalarını isteyin (poster kâğıdını 2 veya 4'e bölebilirsiniz). Bu sloganlar sergi alanında sergilenir.
- Katılımcılardan oluşturdukları fikirlerle okul toplumunda nasıl bir değişim yaratabileceklerini düşünmelerini isteyin ve onları gelecekte harekete geçmeye davet edin.

Materyaller

- Poster kâğıtları
- Renkli tahta kalemleri

İstasyon 8: Haklar ve Sorumluluklar

Haklar ve Sorumluluklar alanı, fiziksel dünyada vatandaşlar olarak haklarımızı ve sorumluluklarımızı bilmek, anlamak ve bu bilgiyi çevrim içi dünyada uygulamakla ilgilidir. Dijital vatandaşlar gizlilik, güvenlik, erişim ve kapsayıcılık, ifade özgürlüğü ve daha birçok hakka sahiptirler. Ancak bu haklar, etik değerlere sahip ve empatik olmanın yanı sıra herkes için güvenli ve sorumlu bir dijital ortam sağlamaya yönelik bazı sorumlulukları da beraberinde getirir. Yani haklar her zaman sorumluluklarla birlikte gelir.

Şarkı Köşesi

Uygulama süreci:

Bu okulda katılımcıların dijital haklar ve sorumluluklar üzerine bir şarkı yazmaları amaçlanmaktadır. Kolaylaştırıcılar oturuma "Haklar ve Sorumluluklar" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.

Katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar hâlinde çalışırlar. Her küçük grup veliler ve çocuklardan oluşmalıdır. Gruplardan çevrim içi deneyimlerini ve çevrim içi olduklarında ne tür haklarının ihlâl edildiğini tartışmaları istenir. İhtiyaçları ve beklentileri göz önünde bulundurulduğunda, sorumlulukları nelerdir?

Kolaylaştırıcılar, grup tartışması sırasında grupları ziyaret eder ve gruplara rehberlik eder. Küçük grup tartışması sonrasında her grup dijital haklar ve sorumluluklar hakkında bir şarkı yazmaya çalışır.

Şarkılar poster kâğıdına yazılabilir ve sergi alanına asılabilir.

Materyaller

- Poster boyutunda kâğıtlar
- Tahta kalemleri

İstasyon 9: Gizlilik ve Güvenlik

Gizlilik ve Güvenlik alanı iki farklı kavramı içermektedir: Gizlilik temel olarak kişinin kendisinin ve başkalarının çevrim içi bilgilerinin kişisel olarak korunmasıyla ilgiliyken; güvenlik, kişinin çevrim içi eylem ve davranışlarına ilişkin farkındalığıyla ilgilidir. Bu alan, çevrim içi ortamda paylaştığımız kendi kişisel bilgilerimizi ve başkalarının bilgilerini doğru bir şekilde yönetmek ve tehlikeli veya hoş olmayan durumlardan kaçınmak amacıyla çevrim içi güvenlik konularıyla (gezinme filtreleri, şifreler, antivirüs ve güvenlik duvarı yazılımları gibi) ilgilenmek için gereken yetkinlikleri kapsar.

Gizlilik Koruma Laboratuvarı

Uygulama süreci:

Bu okulda, çevrim içi gizliliğimizi ve güvenliğimizi korumak için dikkatli olmamız ve harekete geçmemiz gereken durumlar hakkında farkındalık yaratılması amaçlanmaktadır. Kolaylaştırıcılar oturma "Gizlilik ve Güvenlik" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar.

Katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar hâlinde çalışırlar. Her küçük grup veliler ve çocuklardan oluşmalıdır. Ek 9.1'de yer alan üç senaryo katılımcılara dağıtılır ve katılımcılara bu tür durumlarda ne yaptıkları, gizlilik ve güvenliklerini korumak için ne yapmaları gerektiği sorulur. Katılımcılar gizlilik ve güvenliklerini nasıl koruyabileceklerini bulmak için internette araştırma yapabilirler. Küçük grup tartışması sonrasında gruplardan tartışma notlarını büyük grupta paylaşmaları istenir. Sonrasında, gruplar tartışma notlarından yola çıkarak "gizlilik ve güvenlik" hakkında etkileyici bir poster hazırlamaya davet edilir. Posterler gün sonunda sergi alanına asılır.

Zaman kısıtlıysa, her grup sadece bir senaryo üzerinde çalışabilir.

Materyaller

- Ek 9.1
- Poster kartonları
- Kâğıt ve kurşun kalem

Gizlilik ve Güvenlikle İlgili Senaryolar

1- Halka açık bir yerdesiniz; e-postalarınızı kontrol etmek ve sosyal medyada gezinmek için halka açık ücretsiz kablosuz internete bağlanmak istiyorsunuz.

- Halka açık kablosuz internet kullanımına ilişkin riskler nelerdir?
- Halka açık kablosuz internet kullanırken kişisel bilgilerinizi nasıl koruyabilirsiniz?
- Halka açık kablosuz internete bağlanırken kaçınmanız gereken herhangi bir faaliyet var mı?

2- Sosyal medyada kişilik tipinizi bulmayı vadeden eğlenceli bir teste rastlıyorsunuz. Ancak bu test; adınız, doğum tarihiniz ve e-posta adresiniz gibi kişisel bilgilerinizi istiyor.

- Çevrim içi bir testin güvenli olup olmadığını nasıl belirleyebilirsiniz?
- Kişisel bilgileri paylaşmak neden riskli olabilir?
- Şüpheli bir internet sitesinde kişisel bilgilerinizi paylaştıysanız ne yapmalısınız?

3- Popüler oyun ve yazılımları ücretsiz indirebileceğiniz bir internet sitesi buldunuz. Bir oyunu indirmek için heyecanlanıyorsunuz ancak internet sitesinin profesyonel görünmediğini ve çok sayıda açılır reklam içerdiğini fark ediyorsunuz.

- Güvenilir olmayan kaynaklardan yazılım veya oyun indirmenin riskleri nelerdir?
- Bir internet sitesinin dosya indirmek için güvenli olup olmadığını nasıl belirleyebilirsiniz?
- Yanlışlıkla şüpheli bir şey indirirseniz ne yapmalısınız?

İstasyon 10: Tüketici Farkındalığı

Tüketici Farkındalığı, bir kullanıcı ve tüketici olarak çevrim içi sosyal alanlarda güvenli bir şekilde gezinmeyi öğrenmekle ilgilidir. Çevrim içi alanlarda kullanıcı ve tüketici olarak seçimlerimizin sonuçlarını anlamak, bireylerin dijital vatandaşlar olarak dijital dünyada bağımsızlıklarını korumak için ihtiyaç duydukları temel bir yetkinliktir.

Farkındayız Alanı

Uygulama süreci:

Bu okulda, çevrim içi alışveriş ve bunun hem çevrim içi gizlilik ve güvenliğimiz hem de çevre üzerindeki potansiyel etkileri hakkında farkındalık yaratılması amaçlanmaktadır. Katılımcılar bu noktalara dikkat çekmek için poster hazırlayacaktır.

Kolaylaştırıcılar oturuma "Tüketici Farkındalığı" hakkında kısa bir açıklamayla (5 dakikayı geçmeyecek şekilde) başlar. Bu açıklama sırasında karbon ayak izinin ne olduğu mutlaka açıklanmalıdır.

Etkinlikte katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar halinde çalışırlar. Her küçük grup veliler ve çocuklardan oluşmalıdır. Poster yapımına geçmeden önce katılımcılarla posterde kullanabilecekleri bazı konu ve fikirler tartışılır:

- Satıcı güvenilirliği
- Güvenli ödeme yöntemleri
- İade politikalarını kontrol etme
- Müşteri yorumları ve olası sahte yorumlar
- İhtiyaç dışı tüketmek
- Fiyat karşılaştırması ve ürün kalitesi
- Seçimleri insanlara ve çevreye saygılı olan satıcılardan tüketim yapmak
- Karbon ayak izinin azaltılması

Daha fazla konu başlığı oluşturabilir veya gruplar tüketici farkındalığıyla ilgili başka konular seçebilir. Gruplara posterlerini oluşturmaları için yeterli zaman verilmelidir. Bu posterler çevrim içi tüketim ve çevrim içi satın almalar konusunda farkındalık yaratmalıdır.

Etkinlik sonunda hazırlanan posterler sergi alanına asılır.

Materyaller

- Poster kartonları
- Tahta kalemleri

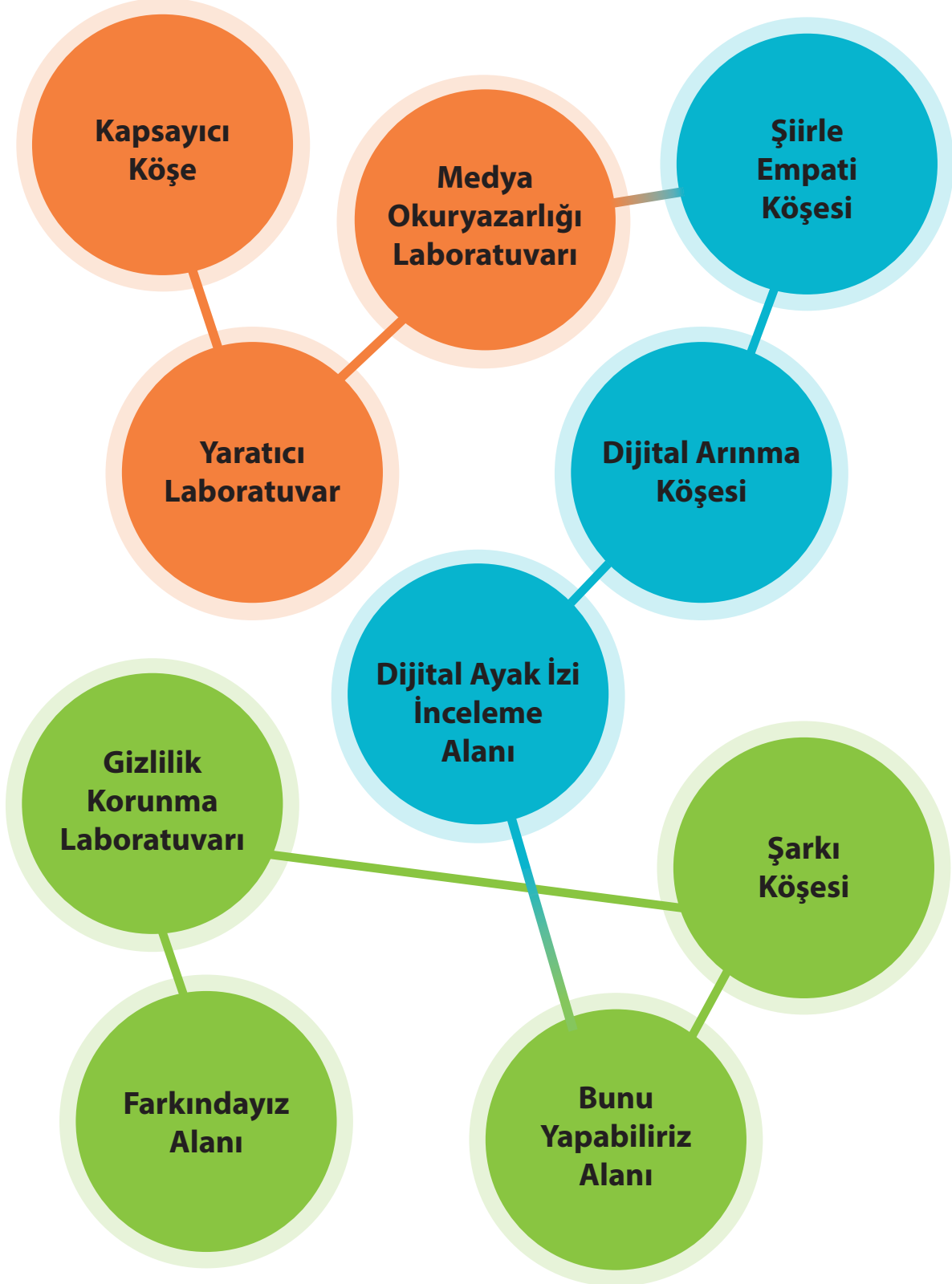
Kaynaklar

- Alanların açıklamaları aşağıdaki kaynaklardan yola çıkılarak hazırlanmıştır:
- <https://rm.coe.int/easy-steps-to-help-your-child-become-a-digital-citizen/16809e2d1d>
- <https://rm.coe.int/168077668e>

İstasyonlar Haritası

Ziyaret ettiğiniz Okulun üzerine bir onay işareti (✓) koyun.

Belirli bir rotayı takip etmek zorunda değilsiniz, ancak okullardan birinde çok fazla katılımcı varsa, daha az katılımcının olduğu başka bir Okul bulmaya çalışın ve ona daha sonra geri dönün.



ETKİNLİK ÖNERİLERİ

Avrupa Birliği ile birlikte ortak
finanse edilmektedir.



AVRUPA BİRLİĞİ

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Avrupa Konseyi ile birlikte
ortak finanse edilmekte ve
uygulanmaktadır.



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI**

Bu etkinlik önerileri, Avrupa Birliği ve Avrupa Konseyinin mali desteğiyle hazırlanmıştır. Bu içeriğin sorumluluğu yazar(lar)a aittir. Burada ifade edilen görüşler, hiçbir şekilde, Avrupa Birliği, Avrupa Konseyi ve Millî Eğitim Bakanlığının resmi görüşünü yansıtmamaktadır.