

Dijital Dünyada Bilinçli Adımlar



Erasmus+



Erasmus+

Dijital Dünyada Bilinçli Adımlar



A DIGITAL JOURNEY ACROSS EUROPE PROJESİ KAPSAMINDA HAZIRLANMIŞTIR

Koordinatör Kurum: Erenler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Proje Numarası: 2024-1-TR01 KA210-SCH-000244300

Proje Süresi: 01.12.2024 – 31.12.2025



İçindekiler

03

GİRİŞ

Rehber kitabın amacı

05

1. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında ilk gün yapılanlar

07

3. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında üçüncü gün yapılanlar

08

ÖĞRETMENLER İÇİN REHBER

Proje kapsamında öğretmenler için öneriler

09

BEKLENEN SONUÇLAR VE ETKİ

Proje sonunda beklenen sonuçlar ve etkileri

04

DİJİTAL OKURYAZARLIK NEDİR?

Dijital okuryazarlığın tanımı

06

2. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında ikinci gün yapılanlar

08

ÖĞRENCİLER İÇİN REHBER

Proje kapsamında öğrenciler için öneriler

08

DEĞERLENDİRME YÖNTEMLERİ

Proje kapsamında kullanılabilecek değerlendirme yöntemleri

09

GÖRÜNÜRLÜK KURALLARI

Fonlama beyanı



Giriş

Bu rehber kitap, Erasmus+ KA210-SCH “A Digital Journey Across Europe” projesi kapsamında hazırlanmıştır. Kitapçık, lise öğrencilerinde dijital okuryazarlığı geliştirmek, çevrimiçi güvenlik bilincini artırmak ve dijital araçların bilinçli kullanımını teşvik etmek amacıyla tasarlanmıştır.





Dijital Okuryazarlık Nedir?

Dijital okuryazarlık, bireylerin dijital teknolojileri kullanarak bilgiye erişme, değerlendirme, üretme ve paylaşma becerisidir. 21. yüzyılda öğrencilerin eleştirel düşünme, güvenli internet kullanımı, dijital vatandaşlık ve medya okuryazarlığı konularında bilinçlenmeleri için temel bir beceridir.

1. GÜN- DİJİTAL VE KURUĞYAZARLIK VE VERİ

Etkinlik 1: Kahoot ile Dijital Okuryazarlık

Konu Bilgisi: Kahoot gibi oyun tabanlı öğrenme araçları, öğrencilerin motivasyonunu artırır

ve bilgiyi pekiştirir.

Amaç: Öğrencilerin dijital kavramları eğlenceli bir şekilde öğrenmesi.

Materyaller: Bilgisayar, internet, Kahoot hesabı

Süre: 40 dakika

Adımlar:

1. Öğretmen 10-15 soruluk Kahoot hazırlar.
2. Öğrenciler oyuna katılır.
3. Her soru sonrası kısa tartışma yapılır.

Değerlendirme: Doğru cevap yüzdesi ve aktif katılım.



Etkinlik 2: EBA ve ÖBA Kullanımı

Konu Bilgisi: EBA (Eğitim Bilişim Ağı) ve ÖBA (Öğretmen Bilişim Ağı), Türkiye'de dijital eğitim kaynaklarının en önemli merkezleridir.

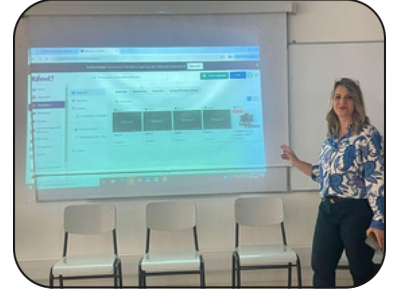
Amaç: Öğrencilerin ulusal dijital eğitim platformlarını tanıması.

Süre: 60 dakika

Adımlar:

1. Öğretmen EBA ve ÖBA içeriklerini tanıtır.
2. Öğrenciler gruplar halinde araştırma yapar.
3. Gruplar sunum yapar.

Değerlendirme: Grup sunumları.



Etkinlik 3: Çevrimiçi Gizlilik ve Güvenlik

Konu Bilgisi: Kişisel verilerimizin korunması, dijital çağda en önemli becerilerden biridir. Şifre güvenliği ve dijital ayak izi bilinci temel unsurlardır.

Amaç: Öğrencilerin çevrimiçi gizlilik ve güvenlik konusunda bilinçlenmesi.

Süre: 60 dakika

Adımlar:

1. Güçlü şifre oluşturma eğitimi.
2. Örnek şifrelerin incelenmesi.
3. Öğrencilerin güvenlik önerileri geliştirmesi.

Değerlendirme: Şifrelerin güvenlik analizi.

2. GÜN - SOSYAL MEDYA VE DİJİTAL İZLER



Etkinlik 1: SosyalMedyayı Doğru Kullanma

Konu Bilgisi: Sosyal medya, doğru kullanıldığında bilgi paylaşımı ve işbirliği sağlar; yanlış kullanıldığında ise bağımlılık, bilgi kirliliği ve siber zorbalık riskleri taşır. Amaç: Öğrencilerin sosyal medyayı bilinçli kullanması. Süre: 60 dakika Adımlar: 1. Uzman semineri. 2. Olumlu/olumsuz örneklerin tartışılması. 3. Kullanım ilkelerinin belirlenmesi. Değerlendirme: İlkelerin sınıf panosuna asılması.



Etkinlik 2: Altı Şapka Yöntemiyle Dijital Okuryazarlık Konu Bilgisi: Edward de Bono'nun geliştirdiği Altı Şapka Yöntemi, farklı düşünme stillerini canlandırarak yaratıcılığı teşvik eder. Amaç: Öğrencilerin farklı açılardan dijital konuları analiz etmesi. Süre: 80 dakika Adımlar: 1. Öğrenciler altı gruba ayrılır. 2. Her grup farklı şapka ile bir dijital problemi tartışır. 3. Sonuçlar sınıfta paylaşılır. Değerlendirme: Grupların ürettiği çözümler.



Etkinlik 3: Kötü Amaçlı Yazılımlar

Konu Bilgisi: Virüsler, trojanlar, solucanlar, phishing saldırıları öğrencilerin karşılaşabileceği dijital tehditlerdir. Amaç: Öğrencilerin kötü yazılımları tanıması ve korunma yollarını öğrenmesi.

Süre: 60 dakika

Adımlar:

1. Zararlı yazılımlar tanıtılır.
2. Öğrenciler vaka senaryolarını inceler.
3. Çözüm önerileri paylaşılır.

Değerlendirme: Senaryolara verilen çözümler.



3. GÜN- YENİLİKÇİ DİJİTAL DENEYİMLER

Etkinlik 1: AR/VR Sanal Tur

Konu Bilgisi: AR (Artırılmış Gerçeklik) ve VR (Sanal Gerçeklik), eğitimde yeni nesil öğrenme ortamları sağlar.

Amaç: Öğrencilerin AR/VR teknolojilerini deneyimlemesi.

Süre: 60 dakika

Adımlar:

1. Öğrenciler VR gözlüklerle Poyrazlar Gölü'nü gezer.
2. Deneyimlerini sınıfla paylaşır.

Değerlendirme: Öğrencilerin raporları.



Etkinlik 2: Düşünce Haritaları

Konu Bilgisi: Düşünce haritaları, fikirleri organize etmek ve görselleştirmek için etkili bir yöntemdir.

Amaç: Dijital fikirleri somutlaştırmak.

Süre: 50 dakika

Adımlar:

1. Gruplar konu seçer.
2. Haritalar hazırlanır.
3. Haritalar sergilenir.

Değerlendirme: Yaratıcılık ve içerik.

Etkinlik 3: Dijital Güvenlik Çalıştayı

Konu Bilgisi: Çalıştay yöntemi, öğrencilerin bilgilerini uygulamalı şekilde pekiştirmesine olanak tanır.

Amaç: Öğrencilerin kendi güvenlik stratejilerini geliştirmesi.

Süre: 90 dakika

Adımlar:

1. Gruplar tartışma yapar.
2. Güvenlik kılavuzu hazırlar.
3. Sunum yapılır.

Değerlendirme: Kılavuzların uygulanabilirliği.



Öğrenciler İçin Rehber

Etkinliklerde aktif olun, fikirlerinizi paylaşın ve grup çalışmalarında işbirliği yapın. Günlük hayatınıza öğrendiklerinizi uygulayın.

Öğretmenler İçin Rehber

Etkinliklerde kolaylaştırıcı olun. Öğrencilerin bağımsız düşüncelerini teşvik edin ve onları yönlendirin.



Değerlendirme Yöntemleri

- Gözlem
- Grup sunumları
- Kahoot sonuçları
- Öğrenci ürünleri ve raporları

Beklenen Sonuçlar ve Etki

Etkinlikler sonucunda öğrencilerin dijital okuryazarlık, sosyal medya bilinci ve güvenlik farkındalıkları artacak, AR/VR gibi yeni teknolojilere aşinalıkları gelişecektir.



DİJİTAL DÜNYADA BİLİNÇLİ ADIMLAR



Fonlama Beyanı:

“Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak burada ifade edilen görüşler yalnızca yazarlarına aittir ve Avrupa Birliği’nin veya Türkiye Ulusal Ajansı’nın görüşlerini yansıtmaması gerekir.”