

7.Sınıf Nisan, Bilinçli Teknoloji Kullanımı

26. HAFTA

7. SINIF ETKİNLİKLERİ

KONTROL BENDE, ÇEVİRİMİÇİ GÜVENDE

Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişisel Güvenliğini Sağlama
Kazanım/Hafta	Bilişim teknolojileri kullanımında kendini yönetir. /26.Hafta
Sınıf Düzeyi	7.sınıf
Süre	40 dk (Bir ders saati)
Araç-Gereçler	1. Çalışma Yaprağı-1 2. Çalışma Yaprağı-2
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	1. Çalışma Yaprağı-1 ve Çalışma Yaprağı-2 altışar adet çoğaltılır. 2. Çalışma Yaprağı-2'deki kartlar kesilir. Her grup için 20 adet kart oluşturulur.
Süreç (Uygulama Basamakları):	1. Etkinliğin amacının bilişim teknolojileri kullanımında kendini yönetmek olduğu öğrencilere açıklanır. 2. Aşağıdaki sorular öğrencilere yöneltilir: <ul style="list-style-type: none">Bilişim teknolojileri denildiğinde aklınıza neler geliyor?Bunlardan en çok hangilerini kullanıyorsunuz? 3. Gönüllü öğrencilerden cevapları alındıktan sonra sınıfa bilişim teknolojilerinin ne olduğuna dair aşağıdaki açıklama yapılır: <i>"Bilişim teknolojileri, hayatımızın hemen hemen her alanında kullanılır hale gelmiştir. Dünyada dijital araçların gelişmesi, yeniliklerin hızla artması, bilişim teknolojileri için de önemli gelişmeler sağlamıştır. Bilişim teknolojileri; bilgilerin toplanmasında, işlenmesinde, depolanmasında ağlarla bir yerden diğer yere iletilmesinde ve kişilerin hizmetine sunulmasında kullanılan bilgisayarlar ile iletişim dâhil tüm teknolojileri kapsar."*</i> 4. Daha sonra sınıf 6 gruba ayrılır.Her gruba 1 adet Çalışma Yaprağı-1 ve Çalışma Yaprağı-2'den kesilen 20 adet kart verilir. 5. Çalışma Yaprağı-1, her grup tarafından oyun tablası olarak kullanılır. Kartlar arkası dönük ve karışık biçimde 'Bir Kart Seç' kısmına yerleştirilir. Grup üyeleri sırayla bir kart seçer. Seçilen karttaki durum hangi alana uyuyorsa o alanın üzerine bırakılır. Ardından sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Kararsız kalınan kartlardaki durumlar gruptaki tüm oyuncularla tartışılır, ortak karar verilen alana bırakılır. Bir karttaki durum birden fazla alana uyabilir. Bu durumda da grup oyuncuları birbirine görüş belirtebilir. Oyun, tüm kartlar yerleştirilene kadar devam eder. Erken bitiren gruplar kartları karıştırarak ikinci tura devam edebilir. Oyun tablasında boş bir alan kalırsa grup üyeleri boş alana uygun bir durum düşünüp o alana uygun kartı kendileri hazırlar.

Süreç (Uygulama Basamakları):

6. Oyun sonunda aşağıdaki tartışma soruları tüm öğrencilerle tartışılır:
 - Bilişim teknolojileri kullanırken genellikle hangi problemlerle karşılaştığınızı fark ettiniz?
 - Kartlarda yazan durumlardan hangilerini kendinize yakın buldunuz?
 - Bilişim teknolojileri kullanırken karşılaştığınız durumlarda kendinizi nasıl yönetiyorsunuz?
 - "TAKTİK DÜŞÜN**" harflerindeki kendini yönetme durumlarından en çok hangisine ihtiyacınız olduğunu fark ettiniz? Niçin?
7. Tartışma sorularından alınan cevaplar özetlenerek etkinlik aşağıdaki gibi bir yönerge ile sonlandırılır:

"Günümüzde neredeyse olmazsa olmaz hâline gelmiş bilişim teknolojilerini kullanırken bazı tedbirler almak gerekiyor. Etkinlik sırasında karşılaştığınız çeşitli durumlarda kendinizi nasıl yönettiğinizi veya karşılaşılabileceğiniz herhangi bir durumda kendinizi nasıl yönetebileceğinizi bu oyun üzerinde deneyimlediniz. Bilişim teknolojileri kullanırken çeşitli yollarla kendimizi yönetmek kişisel güvenliğimizi sağlamak ve olası tehlikelerin önüne geçmek için oldukça önemlidir."

Kazanımın Değerlendirilmesi:

1. Öğrenciler aile bireylerinden birinin bilişim teknolojilerini kullanırken kendini nasıl yönettiğine yönelik bir gözlem yapabilirler ve bunu sınıfta arkadaşları ile paylaşabilirler.

Uygulayıcıya Not:

1. Her gruba oyun tablası ve kartlar çoğaltılamazsa oyun tablası ve kartlar etkileşimli tahtaya yansıtılıp tüm sınıf eşliğinde tartışılabilir.
2. İmkan varsa oyun tablası ve kartlar laminasyon PVC kaplama makinesiyle kaplanıp sınıfa ait bir oyun olarak saklanabilir.

Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Çalışma yaprağında yer alan yazılı materyallere Braille yazı eklenebilir ya da punto büyütülerek materyal desteği sağlanabilir.
2. Grup çalışması sırasında akran eşleştirmesi yapılarak akran desteği sağlanabilir.
3. Bilişim teknolojileri ile ilgili öncesinde bir açıklama yapılarak öğrenme süreci farklılaştırılabilir.

Etkinliği Geliştiren:

Seda ALTINOK KALKAN

KAYNAK:

*Güvenliweb.(2018, 22 Ocak). İnternette önce düşün sonra paylaşçında. Erişim adresi <https://www.guvenliweb.org.tr/galeri-detay/internette-once-dusun-sonra-paylas-2>

**Güvenliweb.(2018, 5 Şubat). İnternette kullanım "TAKTİK"leriçinde. Erişim adresi <https://www.guvenliweb.org.tr/galeri-detay/internet-kullanim-taktikleri>

Çalışma Yapağı 1

Bir Kart Seç

T TANISMA
Tanımadağın kişilerle internet üzerinden tanışma, arkadaşlık isteklerini kabul etme

A AİLENE ANLAT
İnternette bir kişi veya bir durum seni rahatsız ediyorsa ailine anlat

K KABUL ETME
Tanımadağın ve güvenmedağın kişilerden gelen e-posta, mesaj, resim ve dosyaları açma, bunlar bir virus veya hoşuna gitmeyecek şeyler içeriyor olabilir.

T TÜRKÇEVİ DÜZGÜN VE DOĞRU KULLAN
Anlamsız kısaltmalar, yabancı kelimeler ve bozuk cümleler kullanma, bunu yapmak kendine saygını ve çevrenin sana saygısını artıracaktır.

I İNANMA
İnternette konuştuğın kişiler, gördüğün haberler, reklamlar, hediyeler gerçeğı yansıtmıyor olabilir.

K KİŞİSEL BİLGİLERİNİ PAYLAŞMA
Bulduğun yer, telefon numaran, fotoğrafın, şifren gibi kişisel bilgilerini kimseyle paylaşma ve güvende kal.

D DOĞRU MU?
Paylaştağın bilgilerin doğru olduğundan emin ol.

ü ÜRETKEN Mİ?
Paylaşımın faydalı ve verimli mi? Bunu paylaşmana gerek var mı?

Ş ŞAHSİ Mİ?
Paylaşımın telefon numarası, adres, konum gibi özel bilgiler içeriyor mu? Dikkat et.

ü ÜZÜCÜ MÜ?
Paylaşımın aileni, arkadaşlarını üzecek veya incitecek mi? Dikkat et.

N NAZİK Mİ?
Paylaşımın argo kelimeler ve kaba bir-dil içermemeli.

Çalışma Yaprağı 2

Tanımadığın birinden
takip isteği geldi.

Tanımadığın birinden
rahatsız edici ve tehdit
içerikli mesaj aldın.

Kotayı aştın. Yeni bir
ücret tarifesine geçtiğin
mesajı geldi.

Gizli bir numaradan
seni arayıp rahatsız
eden birileri var.

Ünlü biri adına
açılmış bir hesaptan
takip isteği geldi.

Hiç beklemediğin biri yeni
hesap açmış, hesabın ona
ait olup olmadığından
şüphe ettin.

Paylaşım yaptın, altına
ne yazacağını düşünüyorsun.

Okuduğun bir habere
yorum yazacaksın. Birçok kişi
senin yorumunu okuyacak.

Ünlü birinin söylediği
bir söz sosyal medyada
gündem olmuş.

Hey, duydun mu? Bir oyun varmış.
Genel kültür soruları soruyorlar.
Cevapların tamamına yakını
doğru bilersen senin istediğin
televizyondan kazandırıyor.

*İnanmıyorum, bunu nasıl yapar?
Bu kişiye güvenmiştim. Şimdi
tamamen gözümden düştü. Artık
onun hayranı değilim.*

*Hediye kazandığına dair bir
bildirim geldi, merak edip
sana gönderilen linke tıkladın.
Sonrasında kişisel bilgilerinin
istendiğini gördün.*

*Oynadığın bir oyunda üst
seviyeye atlayabilmek için satın
alman gereken araçlar var. Bunun
için ailenin kredi kartı bilgilerini
yazman gerekiyor.*

*Yabancı bir numara seni
arıyor, cevapladın. Kullandığın
operatörmüş. Yeni tarifeleri
tanıtacak. Bunun için senden
kişisel bilgilerini istiyor.*

*Bir hesap açmak için
18 yaşından büyük olman
gerekıyor. Bunun için doğum
tarihini olduğundan büyük
yazıyorsun.*

*Paylaşmayı düşündüğün
bir fotoğraf var.*

*Tanınmış birinin bir sözünü
gördün, beğendin. Sen de
paylaşmak istiyorsun fakat bu
söz gerçekten ona mı ait emin
değilsin.*

*Kırıcı sözler içerebilecek bir
paylaşım yaptın. Arkadaşların ve
ailen bunu görecek.*

*Yediğin bir yemeğin fotoğrafını
paylaşacakken tam aklına
bir
soru geldi,...?*

*Ailenin ve çevrenin hoşuna
gitmeyecek sözler yazıyordun.
Bir an durup düşündün, ...?*