

SOSYAL MEDYAYI VE SOSYAL MEDYA KAMPANYALARINI SAĞLIKLI KULLANMA



Co-funded by
the European Union

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ

EĞİTİMİN AMAÇLARI

Modül 1

DİJİTAL REFAH, ÖZ SAYGI VE BEDEN ALGISI

07

Modül 2

ÇEVİRİMİÇİ -ÇEVİRİMDIŞI İLETİŞİM BECERİLERİNİ GELİŞTİRME

30

Modül 3

SOSYAL MEDYA İÇERİKLERİNİ ELEŞTİREL DÜŞÜNME
YAKLAŞIMIYLA ARAŞTIRMA VE ANALİZ ETME

66

Modül 4

DİJİTAL AĞ OLUŞTURMA YOLUYLA VATANDAŞLIK DEĞERLERİNİ
TANIMA VE TEŞVİK ETME

97

Modül 5

SOSYAL MEDYA KAMPANYALARI İÇİN İÇERİK OLUŞTURMA

118

Modül 6

SOSYAL MEDYA KAMPANYALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ VE
SUNULMASI

148

SONUÇ

ORTAKLAR

GİRİŞ

PeerCo Gençlik Eğitim Programına hoş geldiniz!

15-19 yaş arası öğrenciler için tasarlanmış yenilikçi bir öğrenme deneyimi olan PeerCo Gençlik Eğitim Programına hoş geldiniz demekten heyecan duyuyoruz. Bu program, Avrupa Birliği tarafından Erasmus+ Programı (Proje No. 2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626) aracılığıyla ortak finanse edilen, Okul Eğitiminde Stratejik Ortaklık olan PeerCo - İşbirliği Yoluyla Sosyal Medyanın Neden Olduğu Çarpıtmalara Karşı Ortaöğretim Öğrencilerini Güçlendirme projesinin bir parçasıdır.

PeerCo projesi, İspanya, İtalya, Bulgaristan, Sırbistan, Türkiye ve Litvanya'dan çeşitli okulları, STK'ları, şirketleri ve eğitim uzmanlarını bir araya getiriyor. Birlikte, gençleri sorumlu dijital vatandaşlar olarak başarılı olmaları için gereken araçlar ve zihniyetle donatmayı hedefliyoruz.

Bu eğitim programı, medya okuryazarlığını, eleştirel düşünmeyi ve dijital araçların ve sosyal medyanın anlamlı kullanımını güçlendirmeye odaklanmaktadır. Günümüzün en acil sorunlarından birine, yani sosyal medyanın gençlerin öz imajı ve sosyal davranışları üzerindeki etkisine çözüm bulmayı amaçlamaktadır. PeerCo, öğrencilerin sosyal medyanın onları tanımlamasına izin vermek yerine, çevrelerindeki dijital dünyayı şekillendirmede aktif rol almalarını teşvik etmektedir.

Günümüzün dijital ortamında öğrenciler sürekli olarak karşılaştırmalar, gerçekçi olmayan standartlar ve bazen de kendilerini ve başkalarını nasıl gördüklerini etkileyebilecek yanıltıcı bilgilerden oluşan bir içerik akışıyla karşı karşıya kalıyorlar. Aynı zamanda, sosyal medya yaratıcılık, öğrenme, kendini ifade etme ve olumlu sosyal etki açısından muazzam bir potansiyel barındırıyor. Bu eğitim, öğrencilerin bu platformları düşünceli ve amaçlı bir şekilde kullanabilmeleri için farkındalık, özgüven ve sorumluluk duygusu geliştirmelerine destek olmayı amaçlamaktadır.

Bu program sayesinde öğrenciler şunları öğrenecekler:

- Farklı türdeki çevrimiçi içeriklerin ardındaki niyeti kavrama,
- Öz algıyı olumsuz etkileyebilecek çarpıtılmış mesajları tespit edip ve bunlara karşı koyma,
- Sosyal medya platformlarını olumlu, eğitici ve sosyal sorumluluk sahibi amaçlar için kullanma,
- Daha destekleyici ve yapıcı bir dijital topluluk oluşturmak için akranlarıyla işbirliği yapma.

Sizi, dijital yaratıcılığın eleştirel farkındalıkla bulunduğu ve sesinizin gerçekten fark yaratabileceği bu keşif, güçlenme ve iş birliği yolculuğuna davet ediyoruz.

Eđitim Kursu Hakkında

Kurs adı: Sosyal medyayı ve sosyal medya kampanyalarını sađlıklı kullanma ("Çevrimiçi Güçlü, İÇeride Güçlü" -eđitim kursu)

Modül sayısı: 6

Hedef kitle: 15-19 yař arası gençler

EĐİTİMİN AMAÇLARI

1. Hem çevrimiçi hem de çevrimdışı ortamlarda iletişim becerilerini geliřtirmek; bu beceriler arasında duyguları ifade etme, aktif dinleme ve saygılı diyalog yer almaktadır.

2. Dijital ortamlarda sađlıklı ekran alışkanlıkları, öz yansıtma ve duygusal farkındalık yoluyla dijital refahı teşvik etmek.

3. Olumlu öz saygı ve beden imajını desteklemek, gerçekçi olmayan standartlar üzerine eleřtirel düşünmeyi teşvik etmek ve çeřitliliđi kutlamak.

4. Öğrencilerin çevrimiçi içerik ve kaynakları analiz etmelerini, sorgulamalarını ve dođrulamalarını sađlayarak medya okuryazarlıđını ve eleřtirel düşünme becerilerini geliřtirmek.



5. Sosyal medyanın amaçlı ve anlamlı kullanımını teşvik etmek, pasif tüketimden bilinçli, yaratıcı ve eğitici katılıma geçişi sağlamak.



6. Öğrencilerin önemstedikleri sosyal sorunları ve değerleri belirlemelerine yardımcı olarak, vatandaşlık katılımını ve dijital sorumluluğu teşvik etmek.



7. Çeşitli medya formatlarında içerik planlaması, hikaye anlatımı, görsel tasarım ve mesaj netliği de dahil olmak üzere kampanya oluşturma becerilerini geliştirmek.



9. Öğrencilerin dijital eylemlerinin etkisini izlemelerini ve değerlendirmelerini, hem erişim düzeyini hem de etkileşim kalitesini anlamalarını sağlamak.



10. Öğrencilerin çalışmalarını sunma ve paylaşma konusunda özgüvenlerini güçlendirmek, topluluk önünde konuşma, iş birliği ve toplumsal bağ kurma becerilerini geliştirmek.





Dijital Refah, Öz Saygı ve Beden Algısı



Bu modül, öğrencileri dijital refah kavramı ve bunun öz saygı ve beden imajıyla bağlantısıyla tanıştıırır. Sağlıklı dijital alışkanlıkları, dijital detoks uygulamalarını ve çevrimiçi yaşamın zihinsel ve duygusal sağlığı nasıl etkilediğine dair farkındalığı teşvik eder.

Modül 1:

Dijital Refah, Öz Saygı ve Beden Algısı

Anahtar Kelimeler: Dijital alışkanlıklar, çevrimiçi öz imaj, ekran süresi, beden çeşitliliği, sosyal medya, dijital detoks, duygusal sağlık, özgüven, öz değer

Kapsam

Bu modül, ergenler için dijital refah konusunda temel bir anlayış sunmakta olup, dengeli ekran kullanımı, duygusal farkındalık ve medya etkisine vurgu yapmaktadır. Sağlıklı alışkanlıklar için kişisel stratejileri ele almakta ancak klinik ruh sağlığı sorunlarını veya derin psikolojik müdahaleleri incelememektedir. Yaklaşım pratik, yansıtıcı ve yaşa uygun niteliktedir.

Eğitimin Amaçları

- Dijital kullanımın refah, öz saygı ve beden imajı üzerindeki etkileri konusunda farkındalık yaratmak.
- Öğrencilerin kendi dijital alışkanlıkları ve duygusal tepkileri üzerine düşünmelerine yardımcı olmak.
- Ekranlardan uzak anları ve sağlıklı çevrimdışı Etkinlikleri içeren dengeli rutinleri teşvik etmek.
- Çevrimiçi içerik ve bunun öz imaj üzerindeki etkisi hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik etmek.

Teorik Arka Plan

Son 20 yılda, dijital teknoloji gençlerin bağlantı kurma, öğrenme ve kendilerini algılama biçimlerini değiştirdi. Araştırmalar, yüksek ekran süresi ve sosyal medya kullanımının ruh sağlığını etkileyebileceğini gösteriyor. Gençler genellikle kendilerini çevrimiçi idealize edilmiş görüntülerle karşılaştırıyor. Bu, öz saygıyı düşürebilir ve vücut memnuniyetsizliğine yol açabilir. Dijital refah üzerine yapılan çalışmalar, denge, öz farkındalık ve medya okuryazarlığının önemini vurguluyor. Gençlerin ekran sürelerini yönetmek, gerçekçi olmayan çevrimiçi tasvirleri tanımak ve duygusal sağlıklarını korumak için araçlara ihtiyaçları var. Aktif öğrenme, grup yansıtması ve yaratıcı görevler, öğrencilerin empati ve özgüven geliştirmelerine yardımcı olabilir. Öğrencilere söz hakkı ve seçim olanağı vermek, öz farkındalığı artırır. Akran öğrenimi de duygusal zekanın geliştirilmesinde önemli bir rol oynar.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Dijital Refahı Anlamak	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler dijital refahı tanımlayabilir ve ekran kullanımının ruh halini, uykuyu ve odaklanmayı nasıl etkilediğini belirleyebilirler.-Öğrenciler dijital aşırı yüklenmenin belirtilerini (örneğin, sinirlilik, dikkat dağınıklığı, yorgunluk) tanıyabilirler.-Öğrenciler dengesiz dijital kullanımın potansiyel risklerinden en az ikisini sıralayabilirler.
2. Sağlıklı Dijital Rutinler Geliştirmek ve Uygulamak	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler kendi dijital alışkanlıkları üzerine düşünebilir, baskın çevrimiçi ve çevrimdışı etkinlikleri belirleyebilir ve dijital rutinlerini iyileştirmek için kişisel hedefler belirleyebilirler.-Öğrenciler, dijital detoks, ekranlardan uzak kalma anları veya farkındalık uygulamaları gibi basit teknikleri kullanarak dijital refahlarını koruyabilirler.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler pasif ve aktif ekran süresi arasındaki farkı açıklayabilirler.-Öğrenciler, amaçlı dijital etkileşimi destekleyen anlamlı ve ilgi alanlarına yönelik içerikleri belirleyebilmektedir.
3. Dijital Çağda Öz Saygı	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, çevrimiçi içeriklerin (örneğin resimler, filtreler, trendler) öz imajlarını ve özgüvenlerini nasıl etkileyebileceğini anlarlar.-Öğrenciler, idealize edilmiş veya gerçekçi olmayan vücut standartlarıyla karşılaştıklarında ruh sağlıklarını korumak için kullanabilecekleri stratejileri biliyorlar.-Öğrenciler, beden çeşitliliğinin ve öz değerinin çevrimiçi görünüm normlarıyla tanımlanmadığını fark etmişlerdir.
4. Beden Algısı ve Dijital Etki	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler dijital medyada yer alan beden idealleri üzerine eleştirel bir şekilde düşünebilir ve zararlı kalıplaşmış tipleri veya düzenlenmiş içerikleri tanıyabilirler.-Öğrenciler, zararlı kalıplaşmış düşünceleri veya değiştirilmiş içerikleri sorgulama ve bunlara meydan okuma becerisi geliştirdiler.

Sonuç: Dijital esenlik, sadece daha az ekran süresinden ibaret değildir. Dijital yaşamın bizi nasıl hissettirdiğini ve nasıl davranmamıza neden olduğunu bilmek anlamına gelir. Çevrimiçi içeriğin öz imajı nasıl etkilediğini anlayarak, öğrenciler daha iyi alışkanlıklar edinebilir ve öz saygılarını güçlendirebilirler. Ayrıca bu süreçte birbirlerini desteklemeyi de öğrenebilirler.



Ünite No 1

Dijital Refahı Anlamak



Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler dijital refahı tanımlayabilir ve ekran kullanımının ruh halini, uykuyu ve odaklanmayı nasıl etkilediğini belirleyebilirler.
- Öğrenciler dijital aşırı yüklenmenin belirtilerini (örneğin, sinirlilik, dikkat dağınıklığı, yorgunluk) tanıyabilirler.
- Öğrenciler, dengesiz dijital kullanımın potansiyel risklerinden en az ikisini sıralayabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Bu iki dersten oluşan ünite, öğrencilerin dijital refahları konusunda farkındalıklarını artırmak için sosyal-duygusal öğrenme, deneyimsel öğrenme ve medya okuryazarlığı teorilerinden yararlanmaktadır. "Ekran Süresi Ruh Hali Takipçim" etkinliğinde öğrenciler, kendi dijital alışkanlıklarının duygusal etkisini gözlemleyerek üst bilişsel yansıma yaparlar. Görsel hikaye anlatımı, öz ifadeyi ve erişilebilirliği artırır. "Dijital Aşırı Yüklenme Rol Oyunu"nda öğrenciler, başkalarındaki dijital dengesizlik belirtilerini belirlemek ve destekleyici yanıtlar uygulamak için bedenlenmiş öğrenme ve bakış açısı alma becerilerini kullanırlar. Rol oyunu empatiyi geliştirirken, grup diyalogu sosyal farkındalığı ve eleştirel düşünmeyi geliştirir. Etkinlikler birlikte, öğrencilerin öz düzenleme geliştirmelerini, sağlıksız dijital kalıpları tanımalarını ve dengeli medya kullanımına doğru ilk adımları atmalarını sağlar.

Etkinlik 1

EKRAN SÜRESİ RUH HALİ TAKİPÇİM

Önerilen etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel + Küçük Grup

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler, en sevdikleri dijital platformları 2 gün boyunca kullanmadan önce ve sonra nasıl hissettiklerini takip ediyorlar. Bulgularını gösteren basit bir çizgi roman veya infografik oluşturuyorlar. Gruplar halinde, eğilimleri ve sürprizleri tartışıyorlar.

İşlem:

1. Kısa bir sınıf tartışmasıyla başlayın: 'Ekran başında geçirilen zaman ruh halinizi nasıl etkiliyor?' (10 dk)
2. Bir ruh hali takip şablonu dağıtın: öğrenciler 3 gün boyunca dijital alışkanlıklarını ve bunlarla ilişkili ruh hallerini kaydedsinler. (10-15 dk.)
3. Sınıfta öğrenciler örüntüler üzerine düşünür ve (eğer rahatlarsa) küçük gruplar halinde paylaşımda bulunurlar. (10 dk.)
4. Sınıf olarak, tahtaya ortak kalıpları yazın ve değişiklik önerilerini tartışın (10 dakika).

Sonuçlar:

- Dijital alışkanlıklarınız üzerine düşünün.
- Ekran başında geçirilen zamana ilişkin duygusal tepkileri belirleyin.
- Kişisel hedefler belirlemek için öz farkındalığı kullanın.

Ortam ve malzemeler

Kağıt, renkli kalemler veya dijital çizim aracı; ruh hali takip şablonu.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Görsel öykü anlatımı, yansıtıcı günlük tutma, akran tartışması.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı: dijital çizgi romanlar veya infografikler için tablet veya dizüstü bilgisayar.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Okuma yazma güçlüğü çeken öğrenciler için emojiler ve simgeler kullanın; yansıtma için sözlü veya görsel seçenekler sunun.

Etkinlik 2

DİJİTAL AŞIRI YÜKLENME ROL OYUNU

Önerilen Etkinlik süresi: 40 dakika

Bireysel/Grup: Küçük Gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrencilere dijital aşırı yüklenme belirtileri gösteren karakterler verilir. Senaryoları canlandırırlar ve uyarı işaretlerini belirlerler. Ardından faydalı yanıtlar üzerinde beyin fırtınası yaparlar.

Ünite No 1

Dijital Refahı Anlamak

Yöntem

1. Dijital aşırı yüklenme belirtilerini tanıtılır (5 dk).
2. Gruplara dijital aşırı yüklenme içeren bir senaryo sunulur (örneğin, sosyal medya stresi, oyun yorgunluğu). (5 dk)
3. Öğrenciler, problemi ve olası çözümleri gösteren kısa skeçler hazırlarlar. (15 dk.)
4. Gruplar sınıf önünde performans sergiler ve ardından gerçek hayata dair bağlantılar üzerine bir değerlendirme tartışması yapılır (15 dakika).

Sonuçlar

- Dijital aşırı yüklenme belirtilerini tanıyın.
- Dengesiz dijital kullanım risklerini belirleyin.
- Empati ve farkındalık pratiği yapın.

Ortam ve malzemeler

Rol kartları, basılı el ilanları, sınıf alanı

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Rol yapma, simülasyon, grup problem çözme

Teknoloji gereksinimleri

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Dil öğrenenler için basitleştirilmiş senaryolar; karma yetenek grupları



Ünite Sonucu

Öğrenciler, dijital platformların duygularını ve davranışlarını nasıl etkilediğinin farkına varırlar. Duygu takibi ve rol yapma yoluyla kişisel alışkanlıklarını değerlendirirler, dijital aşırı yüklenme belirtilerini tanırlar ve hem kendilerini hem de akranlarını desteklemeyi öğrenirler. Bu ünite empatiyi, duygusal farkındalığı ve daha sağlıklı dijital kullanım için pratik adımlar atma yeteneğini geliştirir.





Ünite No 2

Sağlıklı Dijital Rutinler Geliştirmek ve Uygulamak

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler kendi dijital alışkanlıkları üzerine düşünme, baskın çevrimiçi ve çevrimdışı Etkinlikleri belirleme ve dijital rutinlerini iyileştirmek için kişisel hedefler belirleme olanağına sahip olurlar.
- Öğrenciler, dijital detoks, ekranlardan uzak kalma anları veya farkındalık uygulamaları gibi basit teknikleri kullanarak dijital refahlarını koruyabilirler.
- Öğrenciler pasif ve aktif ekran süresi arasındaki farkı açıklayabilirler.
- Öğrenciler, amaçlı dijital etkileşimi destekleyen anlamlı ve ilgi alanlarına yönelik içerikleri belirleyebilmektedir.

Kısa Teorik Açıklama

Bu ünite, üstbilişsel öğrenme, öz düzenleme teorisi ve farkındalık temelli eğitime dayanmaktadır. Öğrencileri günlük dijital rutinleri üzerinde eleştirel düşünmeye ve daha fazla refah ve amaç için bunları aktif olarak yeniden tasarlamaya teşvik eder. "Dijital Günüm Posterinde" öğrenciler, ekran kullanımlarını analiz etmek ve pasif ile aktif katılım anlarını belirlemek için görsel öz haritalama yaparlar. Bu, bilişsel farkındalığı ve hedef belirlemeyi destekler. "Farkındalık Meydan Okuması"nda öğrenciler, duygusal düzenlemeyi ve şimdiki ana odaklanmayı teşvik eden basit, bağlantısız etkinlikleri denemek için deneyimsel öğrenmeyi uygularlar. Bu etkinlikler birlikte, dijital alışkanlıklarda özerkliği, amaçlılığı ve olumlu davranış değişikliğini teşvik ederek dijital sağlık ve Sosyal ve Duygusal Öğrenme (SEL) çerçeveleriyle uyumludur.



Etkinlik 1

DİJİTAL GÜNÜM POSTERİ

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika Bireysel/Grup: Bireysel + İkili Çalışma

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler, çevrimiçi ve çevrimdışı geçirilen zamanı gösteren bir poster üzerinde tipik bir hafta içi gününü haritalandırıyorlar. Ardından, daha anlamlı ekran dışı aEtkinliklerle dengeyi iyileştirmenin yollarını öneriyorlar.

Yöntem:

1. Öğrenciler beyin fırtınası yaparak tipik bir dijital günün görsel zaman çizelgesini çizerler. (15 dk.)
2. Pasif ve aktif ekran süresini göstermek için renkli semboller kullanın. (10 dk.)
3. Öğrenciler düşünür: Nerede bağlantımı kesebilirim? Önceliklerim neler? (10 dk.)
4. İsteğe bağlı olarak, öğrenciler posterlerini paylaşmak ve tartışmak için çiftler halinde çalışabilirler. (5 dk.)
5. Posterler, farkındalık yaratmak amacıyla sınıfta paylaşılabilir/sergilenebilir. (5-10 dk.)

Sonuçlar:

- Kişisel dijital alışkanlıklarınız üzerine düşünme
- Daha sağlıklı dijital rutinler için hedefler belirleme
- Pasif ve aktif ekran süresini birbirinden ayırt etme

Ünite No 2

Sağlıklı Dijital Rutinler Geliştirmek ve Uygulamak

Ortam ve malzemeler

Kağıt, keçeli kalemler, poster şablonu

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Uygulamalı yaratım, yansıtma, akran geri bildirim

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı: dijital poster tasarımı için tabletler

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel öğrenenler için grafik şablonlar; İngilizceyi ikinci dil olarak öğrenen öğrenciler için cümle başlangıçları.

Etkinlik 2

FARKINDALIK DAKİKALARI MEYDAN OKUMASI

Önerilen etkinlik süresi: Ödev + 30 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler bir hafta boyunca günde 3-5 dakika süren kısa farkındalık etkinlikleri (nefes egzersizleri, yürüyüş, günlük tutma) deniyorlar. Basit bir yansıtma formu kullanarak deneyimlerini bildiriyorlar.

Süre: 5 gün boyunca günde 10 dakika + 30 dakikalık ders özeti

Grup Türü: Bireysel, paylaşımlı grup yansıtması

Yöntem

1. Farkındalık ve dijital detoks uygulamalarını tanıtın.
2. Öğrenciler günde bir an için dijital dünyadan uzaklaşmayı tercih ederler (örneğin, yatmadan önce, yemek sırasında).
3. Beş gün boyunca kısa birer değerlendirme günlüğü tutarlar.
4. Hafta sonu sınıf tartışması: Zor olan neydi? Ne kazandınız?
5. Ders sırasında edinilen bilgileri ortak bir poster veya dijital panoda derleyin.

Sonuçlar

- Dijital refahı korumaya yönelik teknikleri uygulama
- Farkındalık uygulamalarının faydalarını deneyimleme
- Duygusal tepkileri düşünme

Ortam ve malzemeler

Farkındalık menüsü broşürü, yansıtma çalışma sayfası

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Deneyimsel öğrenme, öz değerlendirme

Teknoloji gereksinimleri

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel talimatlar; zihinsel farklılıklar için esnek etkinlik türleri



Ünite Sonucu

Öğrenciler dijital rutinlerini ve bunları nasıl geliştireceklerini daha net bir şekilde anlarlar. Pasif ve aktif ekran süresini birbirinden ayırır, kişisel hedefler belirler ve basit farkındalık uygulamalarıyla denemeler yaparlar. Bu ünite, dengeli alışkanlıkları, öz yansımaya ve kasıtlı, anlamlı dijital etkileşimi teşvik eder.





Ünite No 3

Dijital Çağda Öz Saygı

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, çevrimiçi içeriklerin (örneğin resimler, filtreler, trendler) öz imajlarını ve özgüvenlerini nasıl etkileyebileceğini anlarlar.
- Öğrenciler, idealize edilmiş veya gerçekçi olmayan vücut standartlarıyla karşılaştıklarında ruh sağlıklarını korumak için kullanabilecekleri stratejilere aşinadırlar.
- Öğrenciler, beden çeşitliliğinin ve öz değerini çevrimiçi görünüm normlarıyla tanımlanmadığını fark ederler.

Kısa Teorik Açıklama

Bu ünite, öğrencilerin öz saygı üzerindeki dijital etkileri eleştirel bir şekilde incelemelerine yardımcı olmak için medya okuryazarlığı, pozitif psikoloji ve öz kavram teorisini bir araya getiriyor. İlk etkinlik, öğrencileri dijital olarak değiştirilmiş görüntüleri ve bunların duygusal etkilerini tanımaya davet ederek analitik düşünmeyi teşvik eder ve çevrimiçi görünüm baskılarına karşı koruyucu stratejiler geliştirmeyi destekler. Güçlü yönlere dayalı eğitime dayanan ikinci etkinlik, öğrencileri yaratıcı ifade yoluyla görünümle ilgili olmayan nitelikleri belirlemeye ve onaylamaya yönlendirir. Birlikte, dersler gerçekçi olmayan çevrimiçi normlara ilişkin eleştirel farkındalık oluştururken, içsel öz saygı ve direnci de geliştirir. Grup paylaşımı ve görsel yansıma, dijital çağda empatiyi, özgüveni ve kimlik gelişimini artırır.



Etkinlik 1

DÜZENLENMİŞ Mİ, GERÇEK Mİ? ÇEVİRİMİÇİ GÖRÜNTÜLER BİZİ NASIL ETKİLİYOR?

Önerilen etkinlik süresi: 40 dakika Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler gerçek ve düzenlenmiş fotoğraf veya gönderilerin bir karışımını incelerler. Dijital düzenlemenin belirtilerini tespit ederler ve bu tür görüntülerin öz saygıyı nasıl etkilediğini tartışırlar.

Yöntem:

1. Sosyal medyadan görseller sunun (gerçek ve filtrelenmiş/düzenlenmiş) ve tartışın (10 dakika).
2. Çiftler, basılı görselleri 'gerçek olma olasılığı yüksek' ve 'düzenlenmiş olma olasılığı yüksek' olarak ayırır. (10 dk.)
3. Filtrelerin öz saygıyı nasıl etkilediği üzerine bir tartışma ile değerlendirme yapın. (10 dk.)
4. Öğrenciler basit bir dijital kolaj oluştururlar: 'Ben görüntümden daha fazlasıyım'. (10 dk.)
5. İsteğe bağlı çıkış bileti: Gelecekteki kendinize çevrimiçi özgüven hakkında bir mesaj yazın.

Sonuçlar:

- İdealize edilmiş çevrimiçi içeriklerin etkisini anlayın.
- Öz imajınızı koruma stratejilerini öğrenin.
- Gerçekçi olmayan görünüm normlarını fark edin.

Ortam ve malzemeler

Basılı veya dijital görüntü setleri, tartışma soruları

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Medya okuryazarlığı, eleştirel düşünme, grup tartışması

Teknoloji gereksinimleri:

Fotoğraf setleri için dizüstü bilgisayar/tablet (isteğe bağlı)

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel karşılaştırmalar; grup çalışması, her yetenek seviyesindeki kişiler için anlamayı kolaylaştırır.

Etkinlik 2

ÖZ DEĞER AĞACI

Önerilen etkinlik süresi: Ödev + 30 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel + Grup

Etkinlik Tanımı

Her öğrenci, görünüşle ilgisi olmayan güçlü yönlerini ve niteliklerini temsil eden bir ağaç çizer (örneğin, kökler = değerler, gövde = yetenekler, yapraklar = başarılar).



Yöntem

1. Öğrenciler bir ağaç çizerler: kökler = değerler, gövde = güçlü yönler/yetenekler, yapraklar = başarılar/hoşlandıkları şeyler. (15 dk.)
2. Tartışma sorusu: İmajınızın dışında sizi tanımlayan nedir? (5 dk.)
3. Öğrenciler çiftler halinde bir güçlü yönlerini veya değerlerini paylaşırlar. (5-7 dk.)
4. 'Öz Değer Ormanı' oluşturmak için ağaçları süsleme ve sergileme seçeneği. (8-10 dk.)
5. Özet: Kısa bir günlük tutma - 'Bugün gurur duyduğum bir şey'. (5 dk.)

Sonuçlar

- Öz saygının içsel kaynaklarını güçlendirin.
- Dış görünüşe dayalı öz saygıyı sorgulayın.
- Olumlu öz ifadeyi teşvik edin.

Ortam ve malzemeler

Çizim kağıdı, keçeli kalemler, şablon

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Yaratıcı öz yansıtma, akran onayı

Teknoloji gereksinimleri

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Yazma gücünü çeken öğrenciler için cümle başlangıçları veya akran yazıcıları.



Ünite Sonucu

Öğrenciler, çevrimiçi içeriklerin, filtrelerin ve trendlerin öz imajı nasıl etkilediğini eleştirel bir şekilde incelerler. Gerçekçi olmayan güzellik standartlarını belirler ve görünüşün ötesindeki kendi güçlü yönlerini keşfederler. Bu ünite, olumlu kimlik oluşturmayı ve destekleyici akran bağlantılarını teşvik ederek öz saygıyı, medya okuryazarlığını ve dayanıklılığı geliştirir.





Ünite No 4 Beden Algısı ve Dijital Etki

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, dijital medyada yer alan beden idealleri üzerine eleştirel bir şekilde düşünebilmekte ve zararlı kalıpları veya düzenlenmiş içerikleri tespit edebilmektedirler.
- Öğrenciler, zararlı kalıplaşmış düşünceleri veya değiştirilmiş içerikleri sorgulama ve bunlara meydan okuma becerisi geliştirdiler.

Kısa Teorik Açıklama

Bu ünite, öğrencilerin dijital ortamlardaki beden imajı baskılarıyla başa çıkmalarına yardımcı olmak için medya okuryazarlığı, eleştirel pedagoji ve sosyal-duygusal öğrenmeyi bir araya getiriyor. "Reklamları Çürüten Poster" etkinliğinde öğrenciler, medya mesajlarını çözümlüyor ve onları kapsayıcı, güçlendirici alternatiflerle yeniden yapılandırarak eleştirel bilinç ve yaratıcı eylemlilik geliştiriyorlar. İkinci etkinlik, beden olumsuzluğu etrafında akran etkileşimlerini simüle ederek iletişim becerilerini ve empatiyi vurguluyor. Rol yapma ve yansıtma yoluyla öğrenciler, destekleyici bir şekilde yanıt vermeyi ve zararlı konuşmalara meydan okumayı öğreniyorlar. Bu etkinlikler eleştirel düşünmeyi geliştiriyor, beden olumluğunu teşvik ediyor ve dijital stereotiplere karşı aktif direnişi teşvik ederek daha sağlıklı bir çevrimiçi kültür ve daha fazla özgüven oluşturuyor.

Etkinlik 1

REKLAMLARI ORTADAN KALDIRAN AFİŞ

Önerilen etkinlik süresi: 50 dakika

Bireysel/Grup: İkili veya Küçük Gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler bir güzellik ürünü veya moda reklamı seçip gizli mesajları analiz ederler. Ardından, beden olumluluğunu ve kapsayıcılığı teşvik edecek şekilde reklamı yeniden tasarlarlar.

Yöntem:

1. 2-3 adet güzellik reklamı gösterin ve şu soruyu sorun: Ürünün dışında ne satılıyor? (8 dk.)
2. Gruplar bir reklam seçer ve gerçekçi veya olumlu bir mesaj içerecek şekilde yeniden yazarak onu "çürütürler". (10 dk.)
3. Öğrenciler kolaj, çizim veya dijital araçlar kullanarak reklamı yeniden tasarlıyorlar. (20 dk.)
4. Sınıf içi sergi turu ve geri bildirim oturumu. (10 dk.)

Sonuçlar:

- Medyadaki beden idealleri üzerine eleştirel bir şekilde düşünün.
- Zararlı kalıplaşmış düşüncelere ve normlara meydan okuyun.
- Kapsayıcı temsili teşvik edin.

Ünite No 4: Vücut İmajı ve Dijital Etki

Ortam ve malzemeler

Basılı reklamlar, makas, yapıştırıcı, poster malzemeleri

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Görsel hikaye anlatımı, medya eleştirisi, yaratıcı yeniden tasarım

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı: dijital tasarım araçları

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Örnek reklamlar ve beden olumlu yaklaşım şablonları sunun.

Etkinlik 2

SİZ NE DERDİNİZ?

Önerilen etkinlik süresi: 30 dakika

Bireysel/Grup: Küçük Gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrencilere, bir arkadaşlarının vücutları hakkında olumsuz bir şey paylaştığı durumlar verilir. Destekleyici yanıtlar üzerinde beyin fırtınası yaparlar ve çevrimiçi kelimelerin etkilerini tartışırlar.



Ünite No 4

Vücut İmajı ve Dijital Etki

Yöntem:

1. Gerçek hayattan esinlenilmiş durumlar sunun (örneğin, bir arkadaşınız sosyal medyada gezinirken kendini çirkin hissettiğini söylüyor). (5 dk.)
2. Çiftler destekleyici yanıtları canlandırır, ardından rolleri değiştirirler. (10 dakika: Her tur için 2-3 dakika, ayrıca rolleri sıfırlamak veya tartışmak için süre.)
3. Sınıfça değerlendirme: Söylemesi zor olan neydi? Size güç veren neydi? (7 dk.)
4. Öğrenciler bir arkadaşlarına söyleyecekleri 2 güzel yorumu ve kendilerine söyleyecekleri 1 güzel yorumu yazsınlar. (5 dk.)
5. İsteğe bağlı: Bunları sınıfın iyilik duvarına ekleyin. (3 dk.)

Sonuçlar

- Empatiyi ve destekleyici iletişimi teşvik edin.
- Çevrimiçi yorumların duygusal etkileri üzerine düşünün.
- Zararlı söylemlere karşı durma konusunda özgüven geliştirin.

Ortam ve malzemeler

Senaryo kartları, tartışma sayfası

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Simülasyon, iletişim becerileri, duygusal yansıma

Teknoloji gereksinimleri

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Daha düşük seviyedeki öğrenciler için örnek yanıtlar; saygılı diyalogu desteklemek.

Ünite Sonucu

Öğrenciler, dijital medyada yer alan zararlı beden ideallerini çözmeyi ve bunlara meydan okumayı öğrenirler. Reklamları yeniden tasarlayarak ve destekleyici iletişim pratiği yaparak eleştirel düşünme ve empati becerilerini geliştirirler. Bu ünite, beden olumluğunu teşvik etmelerini, kalıplaşmış yargılara karşı koymalarını ve daha sağlıklı, daha kapsayıcı bir dijital ortamı desteklemek için seslerini kullanmalarını sağlar.



MODÜL 2



Çevrimiçi ve Çevrimdışı İletişim Becerilerini Geliştirme



Bu modül, öğrencilerin hem dijital hem de yüz yüze ortamlarda iletişim becerilerini geliştirmeye odaklanmaktadır. Duygusal ifade, aktif dinleme, saygılı diyalog, yapıcı geri bildirim ve güvenli çevrimiçi etkileşim konularına vurgu yapmaktadır.

Modül 2:

Çevrimiçi ve Çevrimdışı İletişim Becerilerini Geliştirme

Anahtar Kelimeler: İletişim Becerileri, Duygusal Zeka, Aktif Dinleme, Saygılı Diyalog, Çevrimiçi Etkileşim, Dijital Empati, Siber İletişim, Çatışma Çözümü, Geri Bildirim Kültürü, Dijital Güvenlik

Kapsam

Bu modül, ergenlerin hem sanal hem de fiziksel ortamlardaki temel iletişim becerilerini kapsamaktadır. Pratik etkinlikler, akran tartışmaları ve öz yansıtma görevleri içermektedir. Siber zorbalık ve çevrimiçi güvenlik gibi önemli konuları tanıtırken, dijital iletişimin yasal veya son derece teknik yönlerini ele almamaktadır.

Eğitimin Amaçları

- Öğrencilerin kendilerini açık ve empatik bir şekilde ifade etme becerilerini geliştirmek.
- Farklı ortamlarda aktif dinleme ve saygılı etkileşim becerilerini geliştirmek.
- Öğrencilere çevrimiçi çatışmalarla ve olumsuz geri bildirimlerle başa çıkma stratejileri kazandırmak.
- Dijital iletişim alanlarında farkındalığı ve dayanıklılığı artırmak.

Teorik Arka Plan

Günümüz gençleri aynı anda iki dünyada yaşıyor: okul, arkadaşlar ve aileden oluşan yüz yüze dünya ve sürekli bağlantılı mesajlar, videolar ve çevrimiçi paylaşımlar dünyası. Her iki alanda da iyi iletişim kurmayı öğrenmek sadece faydalı değil, gelecekteki gelişimleri için de gerçekten önemli. İyi iletişim, sağlıklı ilişkileri, duygusal dengeyi ve kendiniz ve başkaları için konuşabilme yeteneğini destekler.

Ergenlik, özellikle 15-19 yaş arası, büyük bir kişisel gelişim dönemidir. Gençler kim olduklarını, nasıl hissettiklerini ve başkalarıyla nasıl ilişki kuracaklarını anlamaya çalışırlar. Bu da, duygularını ifade etmek, çatışmaları çözmek veya geri bildirim vermek ve almak gibi yaşam boyu destekleyecek iletişim alışkanlıkları geliştirmelerine yardımcı olmak için mükemmel bir zamandır.

Bulmacanın büyük bir parçası da duygusal zekadır; duyguların farkında olmak, onları yönetmeyi ve ilişkileri geliştirecek (zarar vermeyecek) şekilde ifade etmeyi bilmektir. Bu, özellikle ses tonu, beden dili veya yüz ifadelerinin genellikle eksik olduğu çevrimiçi ortamlarda daha da önemlidir. Son araştırmalara göre (Domoff vd., 2020), gençlerin ne hissettiklerini adlandırmayı, tepki vermeden önce duraklamayı veya kendilerini sakinleştirmeyi öğrenmelerine yardımcı olmak, çevrimiçi çatışma ve stresi nasıl yönettikleri konusunda büyük bir fark yaratabilir.

Aktif dinleme de önemli bir beceridir. Gençler gerçekten dinlediklerinde -sadece cevap vermek için beklemediklerinde- hem çevrimiçi hem de çevrimdışı ortamlarda daha güçlü bağlantılar kurmaya ve daha fazla güven oluşturmaya yardımcı olur. Araştırmalar, kasıtlı dinleme konusunda az da olsa pratik yapmanın yanlış anlamaları azaltabileceğini ve akran ilişkilerini güçlendirebileceğini göstermektedir (Reeves vd., 2021).

Geri bildirim, birçok genç için karmaşık bir şeydir; özellikle geri bildirim vermek ve bazen almak bile. Ancak geri bildirim saygılı, açık ve yapıcı olduğunda, çatışmayı tetiklemek yerine gelişme aracı haline gelir. OECD (2021), cümle başlangıçları ve olumlu çerçeveleme kullanarak geri bildirim vermeyi öğrenen öğrencilerin daha fazla özgüvene sahip olduklarını ve çevrimiçi tartışmalara daha az katıldıklarını tespit etmiştir. Bu, bir şeyi yardımcı ve saygılı bir şekilde nasıl söyleyeceğinizi öğrenmekle ilgilidir.

Elbette, çevrimiçi güvenliği ele almadan iletişimden bahsedemeyiz. Sosyal medya, baskı, yargılama ve ne yazık ki bazen nefretle birlikte gelir. Birçok genç hala alaycılık, dışlanma veya siber zorbalık gibi şeylerle başa çıkmakta zorlanıyor. AB Çocuklar Çevrimiçi Araştırması (Smahel vd., 2020), gençlerin sürekli çevrimiçi olmalarına rağmen, dijital ortamlardaki olumsuzluklarla başa çıkma becerilerine genellikle sahip olmadıklarını ortaya koymuştur. Bu nedenle, çevrimiçi iletişim kurarken mesajların tonunu, gizliliği, sınırları ve sorumluluğu anlamalarına yardımcı olmak gerçekten önemlidir.

Özetle, bu modülün amacı gençlere kendilerini ifade etme, başkalarını dinleme, dijital baskıyla başa çıkma ve hem ekranda hem de ekran dışında saygılı konuşmalar için alan yaratma becerilerini kazandırmaktır. Amaç sadece onlara nasıl iletişim kuracaklarını göstermek değil, aynı zamanda nasıl bağlantı kuracaklarını öğretmektir.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Duyguları anlama ve yönetme becerisi	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler hem dijital hem de yüz yüze ortamlarda duygularını uygun şekilde ifade edebilirler.Öğrenciler, çevrimiçi etkileşimler de dahil olmak üzere farklı durumlarda kendi duygusal durumlarını tanımlayabilir ve adlandırabilirler.-Öğrenciler, çevrimiçi çatışmalar da dahil olmak üzere zorlu veya stresli durumlarda duygusal tepkilerini yönetmek için temel öz düzenleme stratejilerini uygulayabilirler.
2. Kişisel Görüşleri İfade Etme ve Farklılıklar Karşısında Saygılı Diyalog Kurma	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, yapıcı bir şekilde fikir ayrılığını dile getirerek ve farklı bakış açılarını kabul ederek saygılı bir diyaloga girebilirler.-Öğrenciler farklı görüşlerin değerini kavrar ve saygılı bir şekilde fikir ayrılığı yaşama pratiği yaparlar.-Öğrenciler, görüşlerini açık ve saygılı bir şekilde ifade etmek için uygun kelime dağarcığı ve cümle yapıları kullanırlar.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
3. Aktif Dinleme ve Empati	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler aktif olarak dinleme ve konuşmalara yapıcı bir şekilde yanıt verme becerisine sahiptirler.-Öğrenciler sözsüz ipuçlarını tanıyabilir ve empatik bir şekilde yanıt verebilirler.
4. Yapıcı Geri Bildirim ve Eleştiri	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler yapıcı ve yıkıcı eleştiri arasındaki fark anlayabilirler.-Öğrenciler olumlu iletişim tekniklerini kullanarak geri bildirim verebilir ve alabilirler.
5. Güvenli ve Sorumlu Çevrimiçi İletişim	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, siber zorbalık, dışlama, alaycılık, nefret söylemi, yanlış anlama ve akran baskısı gibi yaygın çevrimiçi iletişim sorunlarını tanımayı ve bunlara uygun şekilde yanıt vermeyi bilirler.-Öğrenciler dijital ortamlarda üslup, gizlilik ve sorumluluk konularında farkındalığa sahiptir.

Sonuç

Bu modül, gençlere sadece iletişim ipuçları vermekle kalmıyor, onlara hayat için gerekli araçları da sunuyor. Duyguları ifade etmeyi, derinlemesine dinlemeyi, çatışmaları yönetmeyi ve dijital ortamlarda empati ve saygıyla hareket etmeyi öğrenerek, öğrenciler daha güçlü ilişkiler kuruyor, daha net bir ses tonuna sahip oluyor ve daha fazla öz farkındalık kazanıyorlar.

İster yüz yüze bir görüşme yapıyor olsunlar ister çevrimiçi mesaj gönderiyor olsunlar, konuşmadan önce düşünme, tepki vermek yerine yanıt verme ve kendilerine sadık kalarak başkalarını destekleme konusunda daha donanımlı olacaklardır. Ve iletişimin büyük bir kısmının ekranların ardında gerçekleştiği bir dünyada, bu insan merkezli beceriler her zamankinden daha önemlidir.

Bu modül, gençlik çalışanlarını öğrencilerin bilinçli ve düşünceli iletişimciler olmalarına yardımcı olmaya teşvik eder; bu iletişimciler sadece kendi dijital alışkanlıklarını şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda çevrelerindeki herkes için daha saygılı ve kapsayıcı alanlar oluşturmaya da yardımcı olabilirler.



Ünite No 1

Duyguları anlama ve yönetme becerisi

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler hem dijital hem de yüz yüze ortamlarda duygularını uygun şekilde ifade edebilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi etkileşimler de dahil olmak üzere farklı durumlarda kendi duygusal durumlarını tanımlayabilir ve adlandırabilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi çatışmalar da dahil olmak üzere zorlu veya stresli durumlarda duygusal tepkilerini yönetmek için temel öz düzenleme stratejilerini uygulayabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Gençler hem gerçek hayatta hem de çevrimiçi ortamlarda sıklıkla güçlü duygular yaşarlar. Bu duyguları fark etmeyi, adlandırmayı ve yönetmeyi öğrenmek, kendilerini daha iyi anlamalarına ve sağlıklı ilişkiler kurmalarına yardımcı olur. Çevrimiçi ortamda, ses tonu veya beden dili gibi şeyleri kaçırdığımız için duygular daha da güçlü hissedilebilir. Bu da hızlı, duygusal tepkilere veya yanlış anlamalara yol açabilir. Bu ünite de öğrenciler, ne hissettiklerini nasıl tespit edeceklerini ve daha sakin, daha yardımcı yollarla nasıl tepki vereceklerini öğrenirler. Duygusal kelime dağarcığını, öz kontrol stratejilerini ve bilinçli tepkileri uygulayarak, özellikle çevrimiçi ortamda zor anlarla başa çıkmak için araçlar edinirler.

Etkinlik 1

MOODTOK MEYDAN OKUMASI

Önerilen etkinlik süresi: 45-55 dakika Bireysel/Grup: Küçük gruplar halinde (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

1. Giriş ve Buz Kırma (10 dakika)

Kısa bir tartışmayla başlayın: “Çevrimiçi ortamda duygularınızı nasıl gösteriyorsunuz? Emojilerle mi? Memlerle mi? GIF'lerle mi? Gönderilerle mi?” Ruh hallerini temsil eden 3 viral TikTok videosu veya meme örneği gösterin (güvenli ve gençlere uygun olanları kullanın).

1. MoodTok Oluşturma (15 dakika)

Öğrenciler küçük gruplar halinde gerçek veya hayali bir duygusal senaryo seçerler (örneğin, grup sohbetinden dışlanmak, çok sayıda beğeni almak, çevrimiçi eleştiri almak gibi).

Her grup, aşağıdaki unsurları gösteren kısa bir "MoodTok" veya meme senaryosu oluşturur:

- Duygu
- Tepki
- Daha iyi veya daha bilinçli bir yanıt verme şekli
- Canlı olarak canlandırılabilir, kağıda çizilebilir veya emojiler ve metinlerle senaryolaştırılabilir.

3. Göster ve Düşün (15 dakika)

Gruplar MoodTok/hikaye panolarını sunarlar.

Tartışma:

- Nasıl bir duyguydu?
- Yanıt yararlı mıydı yoksa zararlı mıydı?
- Bu durumda bir insan başka ne yapabilirdi ki?

Ünite No 1

Duyguları anlama ve yönetme becerisi

4. Strateji Oluşturma Oyunu (10 dakika)

Her grup 3 duygu seçer ve her biri için sakinleştirme veya öz düzenleme ipuçları içeren bir "strateji kartı" oluşturur. Kartları sınıfla paylaşın ve bir "Duygu Durum Araç Seti" duvarında veya dijital belgede toplayın.

Sonuçlar:

- Öğrenciler hem dijital hem de yüz yüze ortamlarda duygularını uygun şekilde ifade edebilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi çatışmalar da dahil olmak üzere stresli durumlarda duygusal tepkilerini yönetmek için temel öz düzenleme stratejilerini uygulayabilirler.

Ortam ve malzemeler

- kağıt,
- işaretleyiciler,
- Telefonlar/tabletler (izin veriliyorsa) veya yazdırılabilir storyboard şablonları.
- Örnekleri paylaşmak için projektör veya tahta.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Yaratıcı ifade, deneyimsel öğrenme, akran işbirliği ve dijital hikaye anlatımı. Gerçek duygusal zorluklarla bağlantı kurmak için mizah ve popüler kültürü kullanır.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı olarak telefon/tablet kullanımı (kısa videolar veya memler oluşturmak için). Diğer versiyon ise çizim/hikaye panosu yöntemini kullanır.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel, sözel ve sosyal olmak üzere çeşitli öğrenme stillerini destekler. Gruplar canlandırabilir, çizebilir veya senaryoları anlatabilir. Emoji ve storyboard şablonları açıklığı artırmaya yardımcı olur. Tüm duygusal ifadeler için güvenli bir alan yaratılmıştır.

Etkinlik 2

GERÇEKÇİ BİR BAKIŞ: TEPKİ Mİ VERELİM YOKSA CEVAP MI VERELİM?

Önerilen etkinlik süresi: 45-55 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar (4-5 öğrenci)

Etkinlik Tanımı Giriş: Hızlı Anket (5-10 dakika)

Şöyle sorun: “Birisi mesajınızı görmezden geldiğinde, fotoğrafınızla dalga geçtiğinde veya sözünüzü kestiğinde genellikle ne yaparsınız?” Bu soruyla hızlı bir anket oluşturun ve öğrenciler kağıt parçaları veya bir uygulama (Mentimeter - Word Cloud gibi) kullanarak anonim olarak oy kullansınlar. Yaygın tepkileri ortaya çıkarın ve tartışın -hangileri dürtüsel, hangileri kasıtlı?

1. Meydan Okumanızı Seçin (20 dakika)

Her grup 2 adet “Gerçek Hayat” durum kartı çeker (örneğin: “Arkadaşınız sizi davet etmeyi unutuyor”, “Birinizin sizin hakkınızda dedikodu yaptığını duyuyorsunuz”, “Gönderinize kaba yorumlar geliyor”).

Her kart için gruplar şu kararları alırlar:

- TEPKİ VERME: Anlık bir duygusal tepki nasıl olurdu?
- CEVAP: Sakin ve düşünceli bir tepki nasıl olurdu?

Öğrenciler daha sonra her iki seçeneği de canlandırabilir, iki panelli bir çizgi roman oluşturabilir veya (izin verilirse) telefonlarıyla kısa bir sahne kaydedebilirler.

2. Değerlendirme ve Duygu Analizi Paylaşımı (15 dakika)

Gruplar şu konular üzerinde düşünüyor:

- Hangi yanıt daha iyi geldi?
- Hangisi uzun vadede fayda sağlar?
- Ardından, her grup 1 adet "Duygusal Çözüm Kartı" oluşturur; bu kart, sakinleşmek için hızlı bir teknik içeren küçük bir karttır (örneğin, durup 5'e kadar saymak, derin nefes almak, "Şöyle hissediyorum... çünkü..." gibi bir cümle kullanmak). Sınıfça bir "Duygusal İlk Yardım Seti" oluşturmak için bu çözümleri toplayın.

3. Kısa Değerlendirme (5 dakika)

Öğrenciler yazıyor veya paylaşıyor:

- “İnternette veya yüz yüze çok hızlı tepki verdiğim bir örnek şuydu...”
- “Bir dahaki sefere şöyle deneyeceğim...”



Sonuçlar:

- Öğrenciler, çevrimiçi etkileşimler de dahil olmak üzere farklı durumlarda kendi duygusal durumlarını tanımlayabilir ve adlandırabilirler.
- Öğrenciler gerçek hayattaki ortamlarda duygularını uygun şekilde ifade edebilirler.
- Öğrenciler, zorlu durumlarda duygusal tepkilerini yönetmek için temel öz düzenleme stratejilerini uygulayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Basılı "Gerçekçi Konuşma" senaryo kartları, kağıt/kalemler, isteğe bağlı olarak çekim için telefon/tabletler, gerekirse Duygu Hileleri için önceden tasarlanmış küçük kartlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Karar verme temelli öğrenme, işbirlikçi problem çözme, deneysel rol yapma ve yansıtıcı uygulama. Sosyal durumlarda duygusal okuryazarlığı geliştirirken pratik başa çıkma stratejileri oluşturur.

Teknoloji gereksinimleri:

Video oluşturmak için telefon/tablet kullanımı isteğe bağlıdır.

Tamamen kağıt üzerinde çizgi roman olarak da yapılabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler yanıt fikirlerini oyunculuk, çizim veya yazma yoluyla sunmayı seçebilirler. Duygu ifade etme yöntemleri kişiselleştirilebilir. Senaryolar, hassasiyet veya farklı geçmişlere uygunluk açısından uyarlanabilir.

Ünite Sonucu

Bu ünite, duygusal farkındalık ve iletişimde temel beceriler geliştirir. Öğrenciler, öz yansıtma, grup diyalogu ve yaratıcı ifade yoluyla, duyguların davranışlarını -özellikle çevrimiçi ortamda-nasıl etkilediğini anlamaya başlarlar. Duygularını adlandırarak ve onları düzenlemenin yollarını uygulayarak, empatiyi güçlendirirler, tepkilerini sakinleştirirler ve daha sağlıklı bir çevrimiçi varlık geliştirirler.





Ünite No 2

Kişisel Görüşleri İfade Etme ve Farklılıklar Karşısında Saygılı Diyalog Kurma



Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, yapıcı bir şekilde fikir ayrılığını dile getirerek ve farklı bakış açılarını kabul ederek saygılı bir diyaloga girebilirler.
- Öğrenciler farklı görüşlerin değerini kavrar ve saygılı bir şekilde fikir ayrılığı yaşama pratiği yaparlar.
- Öğrenciler, görüşlerini açık ve saygılı bir şekilde ifade etmek için uygun kelime dağarcığı ve cümle yapıları kullanırlar.

Kısa Teorik Açıklama

Gençler kendi görüşlerini ve değerlerini geliştirirler ve bu bazen başkalarıyla fikir ayrılıklarına yol açabilir. Bu, büyümenin normal ve önemli bir parçasıdır. Ancak görüşlerimizi nasıl paylaştığımız -özellikle başkaları farklı düşünüyorsa- çok önemlidir. Görüşleri açık ve saygılı bir şekilde ifade edebilmek, çatışma değil, güven oluşturmaya yardımcı olur. Bu ünite de öğrenciler, başkalarını incitmeden düşüncelerini paylaşmalarına yardımcı olacak kelimeleri ve cümle başlangıçlarını kullanmayı öğrenirler. Ayrıca dinlemeyi, kibarca karşı çıkmayı ve zorlu konuşmalarda sakin kalmayı öğrenirler. Bu beceriler, görüş farklılıklarının kolayca tartışmaya dönüşebileceği hem yüz yüze hem de çevrimiçi ortamlarda önemlidir.

Etkinlik 1

GÖRÜŞ SOKAĞI

Önerilen etkinlik süresi: 45-55 dakika

Bireysel/Grup: Tüm sınıf veya daha küçük bir grup

Etkinlik Tanımı

1. Isınma (10 dakika)

Sınıfın çeşitli yerlerine 5-6 basit fikir belirten soru içeren metin asın (örneğin, "Okul üniformaları iyi bir fikir", "Sosyal medya faydadan çok zarar getiriyor", "Gençler 16 yaşında oy kullanmalı").

Öğrenciler etrafta dolaşır, metinleri okur ve en çok katıldıkları metnin yanına dururlar. Kısa bir tartışma: Neden bunu seçtiler?

2. Fikir Tartışma Oyunu (25 dakika)

Öğrenciler odanın iki tarafına sıralansın. Bir taraf = katılıyorum, diğer taraf = katılmıyorum.

"Herkesin internette istediğini söylemesine izin verilmelidir" gibi bir ifade okuyun, ardından her öğrenci "sokağın" karşı tarafından bir arkadaş bulmalı ve her iki taraf da saygılı bir şekilde görüşlerini paylaşmalıdır -her biri 1 cümle. Her çift için 2 dakika. Konuşmacı dinler ve ardından şu gibi bir cümle başlangıcı kullanarak yanıt verir:

- "Söylediklerinizi anlıyorum, ama bence..."
- "Görüşünüze saygı duyuyorum ve şöyle düşünüyorum..."

Grup küçükse daha fazla ifade ekleyebilirsiniz.

3. Düşünme Çemberi (10-15 dakika)

Öğrenciler küçük gruplar halinde veya tüm grup olarak şu konuları tartışırlar:

- Farklı görüşleri dinlemek zor muydu?
- Bir yanıtı saygılı kılan neydi?
- Fikriniz değişti mi?

Ünite No 2

Kişisel Görüşleri İfade Etme ve Farklılıklar Karşısında Saygılı Diyalog Kurma

Sonuçlar:

- Öğrenciler, yapıcı bir şekilde fikir ayrılığını dile getirerek ve farklı bakış açılarını kabul ederek saygılı bir diyaloga girebilirler.
- Öğrenciler farklı görüşlerin değerini kavrar ve saygılı bir şekilde fikir ayrılığı yaşama pratiği yaparlar.
- Öğrenciler, görüşlerini açık ve saygılı bir şekilde ifade etmek için uygun kelime dağarcığı ve cümle yapıları kullanırlar.

Ortam ve malzemeler

Basılı ifade kartları, cümle başlatma posterleri veya el ilanları, düşünme amaçlı yazma araçları.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Deneyimsel öğrenme, hareket tabanlı etkinlik, diyalogsal öğrenme ve sosyal-duygusal gelişim. Empatiyi, bakış açısı kazanmayı ve sözel ifadeyi teşvik eder.

Teknoloji gereksinimleri:

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler görüşlerini sözlü, yazılı veya çizim yoluyla ifade edebilirler. Cümle başlangıçları, dil veya özgüven sorunları yaşayanlara destek sağlar. Hareket kabiliyeti kısıtlı olanlar için etkinlik, daire şeklinde oturarak da yapılabilir.

Etkinlik 2

ORTAK ZEMİN HARİTALARI

Önerilen etkinlik süresi: 45-55 dakika

Bireysel/Grup: Küçük grup (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

1. Giriş Meydan Okuması (5-10 dakika)

Öğrencilere şu soruyu sorun: "İki kişi aynı fikirde olmasa bile birbirine saygı duyabilir mi?" Kısa cevaplar toplayın veya hızlı bir anket yapın. Ardından amacı açıklayın: Aynı fikirde olmadığımızda bile ortak zemin bulmak.

2. Senaryo Haritalama (20-25 dakika)

Her gruba, fikir ayrılığı içeren bir tartışma konusu veya senaryo verilir (örneğin, "Mesajlara her zaman hızlı yanıt vermelisiniz, aksi takdirde kabalık olur", "Çok sayıda beğeni almak, gönderinizin değerli olduğu anlamına gelir").

Her grup için:

- Öncelikle kişisel görüşlerini paylaşıyor.
- "Ortak Zemin Haritası" çizer: 3 bölgeden oluşan basit bir harita:
 - Üzerinde anlaştığımız konular
 - Anlaşamadığımız noktalar
 - Uzlaşabileceğimiz veya birbirimizi anlayabileceğimiz yer neresi?
 - Öğrenciler saygılı bir dil kullanarak ve dinleme becerilerini kullanarak formu birlikte doldururlar.

3. Kısa Sunumlar ve Düşünceler (15-20 dakika)

Gruplar haritalarını sınıfa kısaca sunarlar. Ardından yazılı olarak veya küçük gruplar halinde değerlendirmelerde bulunurlar:

Ünite No 2

Kişisel Görüşleri İfade Etme ve Farklılıklar Karşısında Saygılı Diyalog Kurma

- "Sizi en çok şaşırtan ne oldu?"
- "Orta yolu bulmak nasıl bir histi?"
- "Anlaşmazlık olsa bile bir konuşmayı saygılı kılan nedir?"

Sonuçlar:

- Öğrenciler, yapıcı bir şekilde fikir ayrılığını dile getirerek ve farklı bakış açılarını kabul ederek saygılı bir diyaloga girebilirler.
- Öğrenciler farklı görüşlerin değerini kavrar ve saygılı bir şekilde fikir ayrılığı yaşama pratiği yaparlar.
- Öğrenciler, görüşlerini açık ve saygılı bir şekilde ifade etmek için uygun kelime dağarcığı ve cümle yapıları kullanırlar.

Ortam ve malzemeler

Sınıf ortamı veya grup çalışması için uygun alan.
Basılı yönergeler, büyük kağıt veya poster sayfaları,
haritalama için renkli kalemler/işaretleyiciler, cümle başlangıçları listesi.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirlikçi öğrenme, yapılandırılmış diyalog ve görsel haritalama. İletişim becerilerini geliştirmenin yanı sıra empati, yaratıcılık ve ekip çalışmasını birleştirir.

Teknoloji gereksinimleri:

Hiçbiri

Ünite No 2

Kişisel Görüşleri İfade Etme ve Farklılıklar Karşısında Saygılı Diyalog Kurma

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler görüşlerini sözlü, yazılı veya çizim yoluyla ifade edebilirler. Cümle başlangıçları, dil veya özgüven sorunları yaşayanlara destek sağlar. Hareket kabiliyeti kısıtlı olanlar için etkinlik, daire şeklinde oturarak da yapılabilir.

Ünite Sonucu

Bu ünite, öğrencilere nazik ve saygılı kalırken düşüncelerini ifade etme araçları sunar. Dinlemeyi, sakin bir şekilde fikir ayrılığını dile getirmeyi ve başkalarıyla ortak zemin bulmayı öğrenirler. Cümle başlangıçları ve gerçek hayattan örnekler kullanarak, öğrenciler hem çevrimiçi hem de yüz yüze, farklı görüşlerin olduğu konuşmaları yönetme pratiği yaparlar. Amaç bir tartışmayı kazanmak değil, başkalarını anlamak ve kendinizi açıkça ifade etmektir.





Ünite No 3

Aktif Dinleme ve Empati

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, konuşmalarda aktif olarak dinleme ve yapıcı yanıt verme becerisine sahip olurlar.
- Öğrenciler sözsüz ipuçlarını tanıyabilir ve empatik bir şekilde yanıt verebilirler.

Kısa Teorik Açıklama

İyi bir dinleyici olmak, sadece kelimeleri duymaktan ibaret değildir; gerçekten dikkat etmekle ilgilidir. Aktif dinleme, konuşmacıya odaklanmak, ses tonunu, beden dilini ve duygularını fark etmek ve önemseyişinizi göstermek anlamına gelir. Empati ise, aynı fikirde olmasanız bile, başkasının nasıl hissettiğini anlamaya çalışmaktır. Bu beceriler, daha güçlü arkadaşlıklar kurmaya, çatışmaları çözmeye ve insanların duyulduğunu hissetmesine yardımcı olur. Hem gerçek hayatta hem de çevrimiçi sohbetlerde, aktif dinleme ve empati, küçük sorunların büyük sorunlara dönüşmesini engelleyebilir ve herkesin saygı gördüğünü hissetmesine yardımcı olabilir.

Etkinlik 1

BENİ DİNLİYOR MUSUN?

Önerilen Etkinlik süresi: 45-55 dakika

Bireysel/Grup: İkili ve tüm grup

Etkinlik Tanımı

Bu etkinlik, öğrencilerin görmezden gelinmek ile gerçekten dinlenmek arasındaki farkı hissetmelerine yardımcı olur. İki aşamadan oluşur:

1. Tur - Sessiz Dinleyici (10-15 dakika)

Öğrenciler çiftler halinde çalışır. Bir kişi kısa bir hikaye anlatır (örneğin, "gurur duyduğunuz bir an" veya "internet ortamında sizi sinirlendiren bir şey"). Dinleyici tamamen sessiz kalmalıdır - konuşmak, başını sallamak, gülümsemek veya tepki vermek yasaktır.

Ardından konuşmacı şu düşüncelerini dile getiriyor:

- "Nasıl hissettin?"
- "Anlaşıldığımı veya desteklendiğimi hissettim mi?"

2. Tur - Aktif Dinleyici (10-15 dakika)

Şimdi, aynı işlemi yeni bir hikaye ile tekrarlayın, ancak bu sefer dinleyici aktif dinleme becerilerini kullansın: göz teması, baş sallama, kısa sözlü tepkiler ("Anlıyorum," "Mantıklı") ve özetleme.

Tekrar düşünün:

- "Bu nasıl farklı hissettirdi?"
- "Kendimi dinlenmiş hissetmeme ne yardımcı oldu?"

Ünite No 3

Aktif Dinleme ve Empati

Grup Değerlendirmesi (15 dakika)

Öğrenciler sınıfça, dinlemenin neden saygılı bir davranış olduğunu ve empati göstermenin basit eylemlerle nasıl mümkün olduğunu paylaşıyorlar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, konuşmalarda aktif olarak dinleme ve yapıcı yanıt verme becerisine sahiptirler.
- Öğrenciler sözsüz ipuçlarını tanıyabilir ve empatik bir şekilde yanıt verebilirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıfta sandalyeler çiftler halinde düzenlenmiş, sessiz bir ortam.

Basılı öykü anlatma ipuçları veya tahtaya asılmış metinler.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Deneyimsel öğrenme, rol yapma ve duygusal zeka gelişimi. Bu etkinlik, öz farkındalığı ve empatiyi derinleştirmek için pasif ve aktif dinleme arasındaki farkı vurgular.

Teknoloji gereksinimleri:

Gerekli değil.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler, konuşmak istemiyorsa hikayelerini yazmayı veya çizmeyi seçebilirler. Yönergeler ve yanıtlar farklı iletişim stillerine uyarlanabilir. Yansımalar küçük gruplar halinde veya özel olarak paylaşılabilir.

Etkinlik 2

EKRAN GÖRÜNTÜSÜ AL: SATIR ARALARINI OKUMAK

Önerilen etkinlik süresi: 45-55 dakika Bireysel/Grup: küçük gruplar (3-4 grup) + büyük grup değerlendirmesi

Etkinlik Tanımı

Bu etkinlik, öğrencilerin ses tonu ve beden dilinin eksik olduğu çevrimiçi ortamlarda empati kurma ve aktif dinleme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

1. Isınma (5-10 dakika)

Eğitmen, bağlam veya emoji içermeyen, 2-3 kısa, belirsiz "ekran görüntüsü tarzı" metin alışverişi (örneğin "tamam." / "k." / "ne istersen") gösterir. Öğrenciler şunları tartışır:

- Hangi duygu ifade ediliyor?
- Karşıdaki kişi bunu okurken neler hissedebilir?

2. Grup Yarışması (20-25 dakika)

Öğrenciler gruplar halinde, gençlerin gerçek hayattan örneklerini içeren 2 çevrimiçi senaryo alırlar (örneğin, "birisine mesajınıza cevap vermez", "grup sohbetinde yapılan bir şaka ters gider", "bir arkadaş sadece bir nokta ile cevap verir").

Şunları yapmalılar:

- Her iki tarafta da hangi duyguların söz konusu olabileceğini tartışın.
- Empati göstermek veya açıklama istemek için mesajı yeniden yazın.
- Rol yapın veya geliştirilmiş bir versiyonunu canlandırın (isteğe bağlı: emojiler, GIF'ler veya tepki görselleri kullanın)

Ünite No 3

Aktif Dinleme ve Empati

3. Düşünme ve Paylaşım (15 dakika)

Gruplar edindikleri bilgileri paylaşıyor:

- İnternet ortamında ses tonunu yanlış anlamak ne kadar kolay?
- Dijital ortamlarda nasıl daha iyi dinleyebilir ve yanıt verebiliriz?

Sonuçlar:

- Öğrenciler, konuşmalarda aktif olarak dinleme ve yapıcı yanıt verme becerisine sahiptirler.
- Öğrenciler sözsüz ipuçlarını tanıyabilir ve empatik bir şekilde yanıt verebilirler.

Ortam ve malzemeler

Basılı veya dijital "ekran görüntüsü" kartları, grup tartışma sayfaları, kalemler veya cihazlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Medya okuryazarlığı, deneyimsel öğrenme ve dijital empati. Öğrencileri çevrimiçi etkileşimlerdeki ince duygusal ipuçlarını çözmeye ve daha düşünceli dijital iletişim uygulamaya teşvik eder.

Teknoloji gereksinimleri:

Gerekli değil, ancak dijital cihazlar veya slaytlar deneyimi zenginleştirebilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Senaryolar kültürel uygunluğa veya iletişim tercihlerine göre ayarlanabilir. Öğrenciler revize edilmiş mesajlarını canlandırabilir, çizebilir veya açıklayabilirler. Yansımalar yazılı veya sözlü olabilir.

Ünite Sonucu

Bu ünite, öğrencilerin hem yüz yüze hem de çevrimiçi ortamlarda özenle dinlemenin gücünü anlamalarına yardımcı olur. Uygulamalı pratikler sayesinde, dikkat etmeyi, duygusal ipuçlarını fark etmeyi ve empatiyle yanıt vermeyi öğrenirler. İster gerçek hayatta beden diliyle, ister mesajda ses tonuyla olsun, küçük eylemler başkalarına duyulduklarını ve saygı gördüklerini gösterebilir. Bu beceriler, öğrencilerin günlük yaşamlarında daha güçlü ve destekleyici bağlantılar kurmalarına yardımcı olur.



Ünite No 4

Yapıcı Geri Bildirim ve Eleştirisi

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler yapıcı ve yıkıcı eleştirisi arasındaki farkı anlayabilirler.
- Öğrenciler olumlu iletişim tekniklerini kullanarak geri bildirim verebilir ve alabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Geri bildirim vermeyi ve almayı öğrenmek, kişisel ve sosyal olarak büyümenin bir parçasıdır. Gençler için bu, düşüncelerini saygılı ve yardımcı bir şekilde ifade edebilmek ve başkalarının görüşlerini saldırıya uğramış hissetmeden dinleyebilmek anlamına gelir. Yapıcı geri bildirim, gelişmeye ve teşvike odaklanırken, yıkıcı eleştirisi yıpratıcıdır ve zarar verir. Ergenlik döneminde gençler yargıya karşı daha hassastır, bu nedenle "ben" ifadeleri kullanmak, olumlu yönleri önerilerle dengelemek ve doğru tonu seçmek gibi olumlu geri bildirim tekniklerini öğretmek önemlidir. Öğrenciler güvenli ortamlarda geri bildirim vermeyi ve almayı uyguladıklarında, özgüven, empati ve daha güçlü ilişkiler geliştirirler.

Etkinlik 1

PARLAMA VE BÜYÜME GERİ BİLDİRİM ÇEMBERLERİ

Önerilen etkinlik süresi: 45-60 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar halinde (grup başına 4-5 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

1. Giriş ve Isınma (10 dakika)

- Yapıcı ve yıkıcı geri bildirim ne anlama geldiğini kısaca açıklayın.
- “Parla ve Büyü” yöntemini örnekler kullanarak tanıttın.
- Şu gibi cümle başlangıçlarını paylaşın:
 - “İşe yarayan şeylerden biri de şuydu...” (Glow)
 - “Deneyebileceğiniz bir şey de şu...” (Büyüme)

2. Çalışmaların Paylaşılması (10-15 dakika)

- Öğrenciler küçük gruplara (4-5 kişi) ayrılırlar.
- Her grup kısa bir çalışma sunar; bu çalışma belirli bir konu üzerine olabilir veya gençlik çalışanı oturumuna uyarlanabilir (resim, metin veya fikir).
- Bunu kısaca (kişi başına 1-2 dakika) anlatmalılar.

3. Akran Geri Bildirimi (15-20 dakika)

- Her sunumun ardından 2-3 meslektaş bir "Olumlu Yorum" ve bir "Gelişim Yorumu" yapar.
- Baskılı cümle kalıpları kartları veya üzerinde ipuçlarının görülebildiği bir beyaz tahta kullanın.
- Geri bildirim sırasında olumlu beden dilini ve saygılı bir üslubu teşvik edin.

4. Bireysel Değerlendirme (10 dakika)

- Öğrenciler kısa bir yazılı veya sözlü değerlendirme tamamlarlar:
 - Geri bildirimler nasıl geldi?
 - Neyi geliştirmek isterdim?
 - Beni şaşırtan bir şey oldu mu?
- İsteğe bağlı: Paket servis yemeklerinden birini grupta paylaşın.

Sonuçlar:

- Öğrenciler yapıcı ve yıkıcı eleştiri arasındaki farkı anlayabilirler.
- Öğrenciler olumlu iletişim tekniklerini kullanarak geri bildirim verebilir ve alabilirler.

Ortam ve malzemeler

- sınıf veya sessiz tartışma alanı.
- “Parla ve Büyü” cümle kalıpları içeren çalışma sayfaları
- kalem veya kurşun kalem
- yansıtma sayfaları

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Deneyimsel öğrenme, yansıtıcı uygulama ve sosyal-duygusal öğrenme. Bu etkinlik, güven, iletişim ve duygusal farkındalık oluşturmak için yapılandırılmış akran etkileşimini kullanır.

Teknoloji gereksinimleri:

Gerekli değil (isteğe bağlı: dijital içerik paylaşımı yapılıyorsa tablet veya telefon kullanımı).

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler. Cümle kalıpları, dil veya özgüven engeli olan öğrencileri destekler.

Etkinlik 2

“GERİ BİLFİRİM ANAHTARI”

Önerilen etkinlik süresi: 45-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce ikili, sonra tüm grup

Etkinlik Tanımı

1. Giriş (5 dk)

Etkinliği tanıttın ve yıkıcı ve yapıcı geri bildirim arasındaki farkı açıklayın.

2. Senaryo Hazırlığı (10 dk)

Çiftler halinde çalışan ekipler, günlük hayattan senaryolar alırlar ve bunların kısa, yıkıcı bir versiyonunu planlarlar.

Örnek Senaryo (15-19 yaş arası gençler için):

Grup projesi katılımcılarından biri, grup çalışması sırasında sürekli telefonuna bakıyor ve katkıda bulunmuyor.

3. Rol yapma (10 dk)

Çiftler önce yıkıcı versiyonu canlandırır, ardından aynı sahneyi sakın bir tonda ve olumlu ifadeler kullanarak yapıcı geri bildirimlerle tekrarlarlar.

4. Çiftler Arası Düşünme (10 dk)

Çiftler halinde tartışın: Nasıl hissettiniz? İki versiyon arasında neler değişti?

5. Paylaşım İpuçları (10-15 dk)

Her çift, yapıcı geri bildirim verme konusunda en iyi ipuçlarını tüm sınıfla paylaşıyor.

Saygılı Geri Bildirim İçin Cümle Başlangıçları

- "Hey, bence hepimiz odaklanabilirsek daha çok iş başarabiliriz - telefonunu bir süreliğine kenara bırakarak yardımcı olabilir misin?"

İsteğe bağlı: Her öğrenci, bir sonraki geri bildirimde kullanmayı deneyeceği bir ifadeyi yazsın.

Sonuçlar:

- Öğrenciler yapıcı ve yıkıcı eleştiri arasındaki farkı anlayabilirler.
- Öğrenciler olumlu iletişim tekniklerini kullanarak geri bildirim verebilir ve alabilirler.

Ortam ve malzemeler

- Kapalı sınıf veya esnek alan
- Basılı senaryo kartları
- Cümle başlangıç kartları
- Not almak için kağıt

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Rol yapma, deneyimsel öğrenme, akran tartışması, yansıtma. Gerçekçi ortamlarda empatiyi, duygusal farkındalığı ve iletişim pratiğini teşvik eder.

Teknoloji gereksinimleri:

Gerekli değil.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler. Cümle kalıpları, dil veya özgüven engeli olan öğrencileri destekler.

Ünite Sonucu

Öğrencilere incitici ve faydalı geri bildirim arasındaki farkı uygulama fırsatı verdiğimizde, onlara eleştiri ve çatışmayla sakin ve kendinden emin bir şekilde başa çıkma araçları sunuyoruz. Bu ünite, karşılıklı saygı oluşturmalarına, kendilerini açıkça ifade etmelerine ve hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak başkalarını desteklemelerine yardımcı olur. Bunlar, sağlıklı ilişkiler ve olumlu dijital etkileşimler için temel becerilerdir.



Ünite No 5

Güvenli ve Sorumlu Çevrimiçi İletişim

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, siber zorbalık, dışlama, alaycılık, nefret söylemi, yanlış anlama ve akran baskısı gibi yaygın çevrimiçi iletişim sorunlarını nasıl tanıyacaklarını ve bunlara nasıl uygun şekilde yanıt vereceklerini bilirler.
- Öğrenciler dijital ortamlarda üslup, gizlilik ve sorumluluk konularında farkındalığa sahiptir.

Kısa Teorik Açıklama

Gençler sosyal hayatlarının büyük bir bölümünü çevrimiçi ortamda geçiriyorlar ve burada mesajlar kolayca yanlış anlaşılabilir, hatta zararlı olarak algılanabiliyor. Güvenli ve sorumlu bir şekilde iletişim kurmayı bilmek, sadece kendi iyilik hallerini değil, arkadaşlarının iyilik hallerini de korur. Çevrimiçi ortamda, ses tonu ve jestler genellikle kaybolur; bu da alaycılığın, dedikodunun veya nefret söyleminin yayılmasını kolaylaştırır. Öğrencilere siber zorbalık, dışlanma veya yanlış bilgilendirme belirtilerini fark etme yeteneği kazandırırsak, sakin bir şekilde tepki vermelerine ve sağlıklı sınırlar belirlemelerine yardımcı olur. Bu ünite, gençlerin kendilerini koruyabilmeleri, başkalarına saygı duyabilmeleri ve herhangi bir çevrimiçi ortamda olumlu seçimler yapabilmeleri için gizlilik, ses tonu ve dijital sorumluluk konusunda farkındalık oluşturmayı amaçlamaktadır.

Etkinlik 1

“KIRMIZI BAYRAKLARI TESPİT ET”

Önerilen etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

1. Giriş (5 dk)

Sık karşılaşılan çevrimiçi riskleri (alaycılık, dedikodu, dışlama, siber zorbalık) ve mesajlarda "uyarı işaretlerinin" ne anlama geldiğini kısaca açıklayın.

2. Grup Çalışması – Okuyun ve önemli yerleri işaretleyin (10 dk).

Öğrenciler küçük gruplar halinde 3-5 kısa örnek mesaj veya gönderi okurlar. Birlikte, yanlış anlaşılmaya veya zarara yol açabilecek kelimeleri, emojileri veya üslupları vurgularlar.

Örnek: "Grup projesinde harika iş çıkardın... bunu hiç kimse söylemedi." Örnek: "Mia'yı davet etme, çok sinir bozucu." Örnek: "Vay, sonunda düzgün görünüyorsun." Örnek: "Ne olursa olsun. Ne istersen yap."

3. Mesajı Yeniden Yazın (10-15 dk)

Her grup, orijinal fikri koruyarak ancak zararlı unsurları çıkararak, riskli mesajları daha açık, daha nazik ve daha saygılı hale getirmek için yeniden yazıyor.

Yeniden yazın: "Hey, bence grup projemizi daha güçlü hale getirebiliriz."

4. Sunum ve tartışma (10-15 dakika)

Gruplar, "öncesi ve sonrası" örneklerini tüm sınıfa sunarlar. Buldukları risk işaretlerini ve yaptıkları değişikliklerin mesajları nasıl daha güvenli ve anlaşılır hale getirdiğini açıklarlar.

5. Özetleyici değerlendirme (5 dk)

Kısa sınıf tartışması: Neler fark ettiler? Küçük üslup veya kelime değişiklikleri çevrimiçi çatışmaları nasıl önleyebilir?

Sonuçlar:

- Öğrenciler, siber zorbalık, dışlama, alaycılık, nefret söylemi, yanlış anlama ve akran baskısı gibi yaygın çevrimiçi iletişim sorunlarını nasıl tanıyacaklarını ve bunlara nasıl uygun şekilde yanıt vereceklerini bilirler.
- Öğrenciler dijital ortamlarda üslup, gizlilik ve sorumluluk konularında farkındalığa sahiptir.

Ortam ve malzemeler

- Sınıf;
- Basılı mesaj kartları veya slaytlar;
- fosforlu kalemler veya tükenmez kalemler;
- Paylaşım için flipchart veya beyaz tahta.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Teoriyi gerçek hayattaki senaryolarla ilişkilendiren eleştirel düşünme, işbirlikçi öğrenme, akran eğitimi ve uygulamalı düzenleme görevleri.

Teknoloji gereksinimleri:

Yok (isteğe bağlı: örnekler dijital ise slaytlar.)

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Mesajlar yerel bağlama uyarlanabilir; okuma güçlüğü çekenler çiftler veya gruplar halinde sesli okuyabilir; basitleştirilmesi veya genişletilmesi kolaydır.

Etkinlik 2

“DİJİTAL SINIR HARİTAM”

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

1. Bireysel Çalışma – Haritanızı Oluşturun (10–15 dk)

Her öğrenci, çevrimiçi olarak ne tür kişisel bilgiler veya içerikler paylaştıklarını, bunları kimlerin gördüğünü ve nerede sınırlar belirlediklerini (engelleme, gizlilik ayarları, gizli tuttıkları şeyler gibi) gösteren hızlı bir zihin haritası çizer.

2. Küçük Grup Tartışması (15 dk)

Öğrenciler, haritalarını tartışmak üzere küçük gruplar (3-5 kişi) oluştururlar ve şu konulara odaklanırlar:
Fark ettikleri potansiyel gizlilik riskleri; istenmeyen mesajlarla veya çevrimiçi akran baskısıyla nasıl başa çıktıkları.

3. Grup Paylaşımı (15 dk)

Gruplar, güvenli ve sorumlu çevrimiçi davranış için en iyi 3 ipucunu belirler ve bunları tüm sınıfla paylaşır.

4. Özet Değerlendirme (10 dk)

Dijital sınırların belirlenmesinin neden önemli olduğu ve çevrimiçi ortamda saygı ve güvenliğin korunmasına nasıl yardımcı olduğu üzerine kısa bir sınıf içi değerlendirme.

Ünite No 5

Güvenli ve Sorumlu Çevrimiçi İletişim

Sonuçlar:

- Öğrenciler, siber zorbalık, dışlama, alaycılık, nefret söylemi, yanlış anlama ve akran baskısı gibi yaygın çevrimiçi iletişim sorunlarını nasıl tanıyacaklarını ve bunlara nasıl uygun şekilde yanıt vereceklerini bilirler.
- Öğrenciler dijital ortamlarda üslup, gizlilik ve sorumluluk konularında farkındalığa sahiptir.

Ortam ve malzemeler

- sınıf;
- kağıt,
- kalemler, işaretleyiciler;
- İsteğe bağlı olarak, son ipuçları için büyük bir kağıt veya karton kullanılabilir.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Öz yansıtma, akran paylaşımı, görsel haritalama

Teknoloji gereksinimleri:

Hiçbiri

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

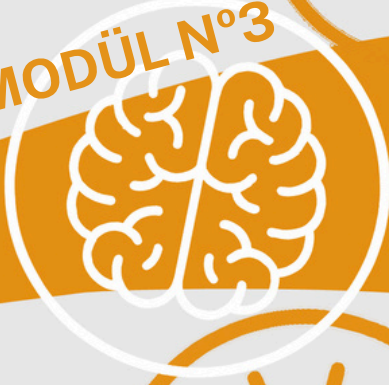
Haritalar yazılabilir veya çizilebilir; öğrenciler sözlü olarak veya yapışkan notlar aracılığıyla paylaşabilirler; farklı okuma yazma seviyelerine sahip öğrenciler için uygundur.



Ünite Sonucu

Bu ünitenin sonunda öğrenciler, riskli veya zararlı çevrimiçi davranışları nasıl tespit edeceklerini ve kendilerini ve başkalarını koruyacak şekilde nasıl yanıt vereceklerini öğrenmiş olacaklardır. Dijital ortamlarda üslup, gizlilik ve saygılı sınırlar konusunda daha bilinçli hale geleceklerdir. Bu beceriler, güvende kalmalarına, yanlış anlaşılmalara önlemelerine ve daha olumlu ve destekleyici bir çevrimiçi topluluk oluşturmalarına gerçekten yardımcı olabilir.





Sosyal Medya İçeriklerini Eleştirel Düşünme Yaklaşımıyla Araştırma ve Analiz Etme

Bu modül, öğrencilerin sosyal medya içeriklerini eleştirel bir şekilde incelemelerini ve değerlendirmelerini sağlar. Etkileyicilerin, trendlerin ve dijital davranışların rehberli analizi yoluyla öğrenciler, olumlu rol modelleri belirlemeyi, çevrimiçi etki üzerine düşünmeyi ve sosyal platformların daha bilinçli ve anlamlı kullanımına yönelmeyi öğrenirler.

Modül 3:

Sosyal Medya İçeriklerini Eleştirel Düşünme Yaklaşımıyla Araştırma ve Analiz Etme

Anahtar Kelimeler: Etkileyiciler, Medya okuryazarlığı, İçerik analizi, Manipülasyon, Dijital sorumluluk, Sosyal medya, Dezenformasyon, Öz yansıtma, Güvenilirlik, Çevrimiçi etki

Kapsam

Bu modül, eleştirel düşünme, içerik analizi ve sorumlu dijital etkileşim konularında temel becerileri tanıtır. Teknik araçlar veya algoritmalar yerine, sosyal medyanın duygusal ve sosyal etkisine odaklanır. Etkinlikler, öğrenci liderliğindeki keşif, yansıtıcı tartışma ve araştırma görevleri aracılığıyla gerçek hayata uygulama üzerine yoğunlaşır.

Eğitimin Amaçları

- Öğrencilerin sosyal medya içeriklerini eleştirel bir şekilde değerlendirme becerilerini güçlendirmek.
- Çeşitli rol modelleri ve gerçekçi çevrimiçi temsil konusunda farkındalığı artırmak.
- Dijital içerikle amaçlı, bilinçli ve duygusal açıdan sağlıklı etkileşimi teşvik etmek.

- Pasif ekran süresini azaltmak ve çevrimiçi ortamda merakı ve yaratıcılığı teşvik etmek.
- Güvenilir bilgiyi belirleme ve manipülasyona karşı koyma becerilerini geliştirmek için medya okuryazarlığı becerilerini kullanmak.

Teorik Arka Plan

Günümüzün dijital ortamında, gençler her gün sosyal medya, video paylaşım platformları, haber kaynakları ve diğer dijital kaynaklar aracılığıyla sunulan çok miktarda bilgi ve görsel içeriğe maruz kalmaktadır. Bu içerik genellikle tarafsız değildir; tutumları şekillendirir, belirli davranışları teşvik eder, gerçekçi olmayan beklentiler yaratır ve ergenlerin kişisel ve sosyal kimliklerinin oluşumunu etkiler. Bu nedenle, öğrencilerin çevrimiçi içeriği eleştirel bir şekilde değerlendirme becerilerini geliştirmeleri ve bilgili, sorumlu ve empatik kullanıcılar olarak dijital alanda aktif olarak yer almaları çok önemlidir.

Bu modül, eleştirel düşünme, medya okuryazarlığı, dijital yetkinlik ve duygusal zekâ geliştirilmesi yoluyla dijital çağın zorluklarını ele almayı amaçlayan çok sayıda teorik ve pedagojik yaklaşıma dayanmaktadır. Öğrencilerin gerçekler ve görüşler arasında ayırım yapabilmelerini, manipülatif veya yanıltıcı mesajları (sahte haberler, sansasyonel başlıklar ve kimlik avı mesajları gibi) tanımlayabilmelerini, etkileyicilerin ve dijital anlatıların uyguladığı etki mekanizmalarını anlamalarını ve çevrimiçi ortamda kişisel özgünlüklerini ve güvenliklerini koruma stratejileri geliştirmelerini sağlamak çok önemlidir.

Bu yaklaşımın özünde, öğrencilerin pasif bir şekilde gerçekleri özümsemek yerine, keşif, diyalog ve yansıma yoluyla aktif olarak bilgi inşa ettikleri yapılandırmacı öğrenme ilkeleri yatmaktadır. Yapılandırmacılık, derin bir anlayış edinme sürecinde ön bilginin, öğrenme bağlamının ve işbirliğinin önemini vurgular. Bu değerler, özellikle doğrudan cevapların olmadığı ve bilginin analiz, tartışma ve yorumlama yoluyla inşa edildiği dijital içerikle çalışırken önemlidir.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Bu modül, temel kavram tanıma ve anlama aşamalarından, uygulama ve içerik analizine, değerlendirmeye ve kendi mesajlarını oluşturmaya kadar eğitimsel sonuçların tasarlanmasında Bloom taksonomisini temel almaktadır. Modülün etkinlikleri, öğrencilerin yüzeysel bilgi düzeyinde kalmamalarını, daha üst düzey düşünmeye – soru sormaya, sonuç çıkarmaya ve kendi sorumlu dijital anlatılarını oluşturmaya – doğru ilerlemelerini teşvik etmek üzere tasarlanmıştır.

Metin ve multimedya içerikle çalışırken, öğrencilerin çevrimiçi olarak tükettikleri mesajları daha derinlemesine anlamalarına yardımcı olmak için tahmin etme, bağlantı kurma, ana fikirleri belirleme, kanıt çıkarma ve sonuç çıkarma gibi çeşitli bilişsel okuma ve anlama stratejileri kullanılır. Öğrenciler ayrıca üstbilişsel beceriler geliştirmeye de teşvik edilir; yani kendi düşünme süreçlerinin farkına varmaları, sonuçlara nasıl ulaştıklarını anlamaları ve dijital alışkanlıkları üzerine düşünmeleri istenir.

Bu modül, dijital didaktik ilkelerine dayanmaktadır ve teknolojiyi yalnızca bir araç olarak değil, gerçek ortamlarda dijital okuryazarlığı ve etkileşimi geliştirmek için bir yöntem olarak kullanmaktadır. İçerik ve etkinlikler, 15-19 yaş arası öğrenciler için ilgili, bağlamlandırılmış ve ilgi çekici olacak şekilde özenle seçilmiştir. Öğrenme deneyimsel ve etkileşimlidir; küçük grup çalışmalarını, kolektif akıl yürütmeyi, kişisel duruş gelişimini ve görüş alışverişini teşvik eder. Bu şekilde, güvenli ve empatik bir dijital kimlik oluşturmak için gerekli olan sosyal-duygusal öğrenme desteklenir.

Son olarak, bu modül, içeriğin kültürel uygunluğunun yanı sıra öğrencilerin bilgiye erişim, eleştirel düşünme ve dijital güvenlik haklarının önemini de kabul etmektedir. Öğrencileri soru sormaya, kaynakları belirlemeye ve kendi bilinçli kararlarını vermeye teşvik ederek, eğitim, dijital olarak dirençli bireyler ve geleceğin aktif vatandaşlarını yetiştirmenin temeli haline gelir.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Fenomenleri Anlamak	<ul style="list-style-type: none"> - Öğrenciler olumlu ve olumsuz fenomenlerin özelliklerini belirleyebilir ve tanımlayabilirler. - Öğrenciler, takipçi sayısı veya görünüşün ötesinde başarının ve değerlerin çeşitliliğini kavrayabilirler.
2. Sosyal Medya İçeriklerine Eleştirel Bir Bakış	<ul style="list-style-type: none"> - Öğrenciler çevrimiçi içeriklerin ardındaki amacı (bilgilendirici, ikna edici, eğlendirici vb.) tanıyabilirler. - Öğrenciler, sosyal medya içeriklerinde yer alan önyargıları, klişeleri ve gerçekçi olmayan tasvirleri tanıyabilir ve eleştirel bir şekilde değerlendirebilirler.
3. İnternet Kaynaklarının Güvenilirliğinin Analizi	<ul style="list-style-type: none"> - Öğrenciler, güvenilirliğin temel göstergelerini kullanarak çevrimiçi kaynakların güvenilirliğini değerlendirebilirler. - Öğrenciler, temel doğrulama stratejilerini kullanarak çevrimiçi bilgileri doğrulama becerisini gösterirler. - Öğrenciler gerçekler, görüşler ve tanıtım amaçlı içerikler arasındaki farkı ayırt ederler.
4. Manipülatif veya Aldatıcı Dijital İçeriği Tanıma	<ul style="list-style-type: none"> - Öğrenciler, kimlik avı mesajları, sahte haberler ve tıklama tuzağı gibi yaygın çevrimiçi manipülatif içerik biçimlerini belirleyebilirler. - Öğrenciler, yanıltıcı başlıkların, duygusal dilin ve görsel hilelerin dikkat çekmek veya aldatmak için nasıl kullanıldığını anlarlar. - Öğrenciler şüpheli içerikleri doğrulama ve kendilerini manipülasyon veya dolandırıcılıktan koruma konusunda temel stratejileri bilirler.

Sonuç

Bu modül sayesinde öğrenciler, dijital ortamda çeşitli etki, manipülasyon ve dezenformasyon biçimlerini tanıma becerisi geliştirirler. Tükettikleri içeriği eleştirel bir şekilde analiz etmeyi, gerçekleri görüşlerden, doğruluğu kurgudan ayırt etmeyi ve yanıltıcı mesajlarla ilişkili riskleri belirlemeyi öğrenirler. Aynı zamanda, çevrimiçi dünyadaki kendi rolleri ve sorumlulukları üzerine düşünerek, bilinçli dijital seçimler yapma konusunda özgüven kazanırlar. Bu modül, onları kendileri ve başkaları için daha sağlıklı, daha güvenli ve daha anlamlı bir çevrimiçi ortama katkıda bulunan, bilinçli, empatik ve sorumlu dijital medya kullanıcıları olmaya teşvik eder.

Ünite No 1

Fenomenleri Anlamak

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler olumlu ve olumsuz etkileyicilerin özelliklerini belirleyebilir ve tanımlayabilirler.
- Öğrenciler, takipçi sayısı veya görünüşün ötesinde başarının ve değerlerin çeşitliliğini kavrayabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Günümüzün dijital günlük yaşamında, etkileyiciler gençlerin başarı, güzellik, popülerlik ve yaşam değerlerine dair algılarını şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Öğrenciler sosyal medya platformlarında günlük olarak içerikleriyle karşılaştıkları için, etkileri genellikle geleneksel medyaninkini aşmaktadır. Bununla birlikte, olumlu veya olumsuz bir etkileyicinin tek bir tanımının olmadığını anlamak önemlidir; bir kişiye ilham verici görünen şey, bir başkasına yüzeysel veya hatta zararlı görünebilir.

Bu ders kapsamında, öğrencilerin etkileyicilerin davranışlarını, özgüvenlerini ve tutumlarını nasıl etkilediği üzerine düşüncelerini ve çevrimiçi dünyada rol model olmanın gerçekte ne anlama geldiğine dair daha geniş bir bakış açısı kazanmaları teşvik edilecektir. Odak noktası, özgünlüğü, etkileyicilerin teşvik ettiği değerleri anlamak ve gerçek nitelikleri takipçi sayılarından, sponsorluklardan veya fiziksel görünümünden ayırt etmek olacaktır.

Etkinlik 1

“ROL MODELİNİZ KİM? – MERCEK ALTINDAKİ FENOMENLER”

Önerilen etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

1. Giriş niteliğinde tartışmak (5 dk) – Öğretmen sorar: En sevdiğiniz etkileyiciler kimler? Neden onları takip ediyorsunuz? Tüm popüler kişilerin olumlu bir etkisi var mı?
2. Grup çalışması ve yönergeler (5-10 dk) – Her grup, analiz etmek üzere bir etkileyici (medya, TikTok, YouTube vb.'den tanınmış) seçer veya kendisine atanır. Gruplar, iletişim tarzı, iletilen mesajlar, savunulan değerler, takipçilerle olan ilişki ve özgünlük gibi kriterleri içeren bir çalışma sayfası alırlar.
3. Analiz ve hazırlık (10-25 dk) – Gruplar, etkileyicinin içeriğini (internet veya basılı materyaller kullanarak) analiz eder ve temel bilgileri içeren bir "etkileyici profili" (poster) oluşturur. Olumlu/olumsuz etki derecelendirmesi (1'den 5'e kadar) ekler ve gerekçelerini belirtirler.
4. Grup sunumları (mini sergi) (25-40 dk) – Her grup çalışmalarını 2-3 dakika içinde sunar. Sınıf bir "rol model galerisi" haline gelir. Diğer gruplar birer cümlelik not kağıdına şunları yazarlar: Neyi beğendiler / Neyi eklemek isterlerdi.
5. Yansıma (40-48 dk) – Öğretmen tartışmayı yönlendirir: Olumlu bir rol modeli ne tanımlar? Takipçi olmak eşit değere sahip midir? Sahte özgünlüğü nasıl tanıyabiliriz?

Ünite No 1

Fenomenleri Anlamak

Kapanış (48-50 dk) – Öğrenciler çalışma kağıtlarına tek bir cümle yazarlar: Bugün etkileyiciler ve bir takipçi olarak kendim hakkında ne öğrendim?

Sonuçlar:

- Öğrenciler olumlu ve olumsuz etkileyicilerin özelliklerini belirleyebilir ve tanımlayabilirler.
- Öğrenciler, takipçi sayısı veya görünüşün ötesinde başarının ve değerlerin çeşitliliğini kavrayabilirler.

Ortam ve malzemeler

- İnternet erişimli telefonlar/tabletler
- Hazırlanmış çalışma sayfaları (veya basılı etkileyici biyografileri)
- Keçeli kalemler, A3 kağıdı, yapışkan notlar

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Dağıtılmış görevlerle grup çalışması
- Aktif öğrenme ve medya analizi
- Yansıtıcı öğrenme ve akran geri bildirim

Teknoloji gereksinimleri:

İçeriği görüntülemek için internet bağlantısı (veya internet bağlantısı yoksa çevrimdışı materyaller) gereklidir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Farklı eğitim ihtiyaçlarına sahip öğrencilere uygun hale getirmek için, öğretim materyalleri görsel olarak zenginleştirilebilir ve açık ve basitleştirilmiş talimatlar verilebilir. Okuma güçlüğü çeken öğrenciler semboller, görsel tabanlı derecelendirme ölçekleri veya daha kısa metinler kullanabilirken, daha güçlü sözel becerilere sahip olanlar grubun çalışmasını sunma rolünü üstlenebilir. Bazı öğrenciler posterler yerine fikirlerini çizimler, kolajlar veya kısa video mesajları aracılığıyla

03 ifade edebilirler.

Sosyal Medya İçeriklerini

Eleştirel Düşünme

Yaklaşımıyla Araştırma ve

Analiz Etme

Ünite No 1

Fenomenleri Anlamak

Akran desteğini sağlamak amacıyla gruplar oluşturulur ve görevlere esnek bir yaklaşımla, ek süre, yardım ve teşvik seçeneği sunularak yaklaşılır. Bu, tüm öğrencilerin aktif ve saygın bir şekilde katılımını sağlar.

Etkinlik 2

"ÇEVİRİMİÇİ DÜNYADA GİZLİ AJANLAR"

Önerilen etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı Giriş (5 dk) – Öğretmen kısa bir video oynatır (veya 2-3 influencer paylaşımı gösterir) ve sorar: Burada bir reklam görüyor musunuz? Bir şeyin reklam olduğunu nasıl anlıyorsunuz?

Dedektif görevi (5-15 dk) – Gruplar, bir dizi Instagram/YouTube gönderisi (gerçek veya simüle edilmiş) alırlar ve şunları belirlemelidirler: Gönderi gerçek mi? Sponsorlu mu? Hangi gizli mesajlar bulunabilir? Öğrenciler bir etiketleme panosu kullanırlar: gerçek, şüpheli, manipülatif.

Kayıt tutma ve akıl yürütme (15-30 dk) – Gruplar bulgularını bir tabloya kaydeder:

- (1) Ne görüyoruz?
- (2) Muhtemel niyet nedir?
- (3) Etki olumlu, olumsuz veya nötr mü?

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Ünite No 1

Fenomenleri Anlamak

"Maskeyi Bul" Bilgi Yarışması (30-40 dk) – Öğretmen bir bilgi yarışması başlatır (Kahoot veya kağıt versiyonu): öğrenciler takımlar halinde yarışarak gösterilen gönderilerin gerçek olup olmadığını yanıtlarlar.

Grup tartışması (40-46 dk) – Gizli etkilerden kendimizi nasıl koruyabiliriz? Her reklam mutlaka kötü müdür?

Yansıma (46-50 dk) – Her öğrenci cümleyi tamamlar: Bundan sonra şunlara daha çok dikkat edeceğim...

Sonuçlar:

- Öğrenciler olumlu ve olumsuz etkileyicilerin özelliklerini belirleyebilir ve tanımlayabilirler.
- Öğrenciler, takipçi sayısı veya görünüşün ötesinde başarının ve değer çeşitliliğini kavrayabilirler.

Ortam ve malzemeler

- Hazırlanmış gönderiler (basılı veya dijital)
- İçerik sınıflandırma kurulu (doğaçlama yapılabilir)
- Sınav (Kahoot, Google Forms veya kağıt versiyonu)

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Sorgulamaya dayalı öğrenme ve problem çözme
- Gerçek dijital davranışın simülasyonu
- Grup analizi ve karar verme

Teknoloji gereksinimleri:

İçerik görüntüleme ve sınav (veya hazırlanmış materyaller) için internet erişimi.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Ünite No 1

Fenomenleri Anlamak

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Tüm öğrencilerin etkinliğe eşit şekilde katılabilmesini sağlamak için, görsel olarak net materyaller, özlü talimatlar ve basit örnekler kullanılarak içerik uyarlanabilir. Zorluk çeken öğrenciler, yeteneklerine uygun rol atamalarıyla desteklenebilir; örneğin, görsel analiz, yazı yerine emoji kullanımı veya yazılı açıklamalar yerine sözlü açıklamalar. Sınav, metin yerine resimler ve semboller içerebilir ve yansımalar sözlü veya çizimlerle ifade edilebilir. Grup çalışması karşılıklı desteği teşvik eder ve etkinlik hızı gerektiği gibi ayarlanabilir. Okuma güçlüğü çeken öğrenciler için sınav sesli olarak okunabilir. Gerekirse gönderiler dilsel olarak basitleştirilebilir.

Ünite Sonucu

Öğrenciler, etkileyicilerin etkisinin sadece eğlenceli veya önemsiz olmadığını, aynı zamanda öz imajlarını, başkalarına dair algılarını ve çevrelerindeki dünyayı anlama biçimlerini şekillendirme gücüne sahip olduğunu fark ederler. Bu ünite boyunca, etkileyicilerin hangi mesajları ve değerleri yaydığını ve bunların seçimlerini, görüşlerini ve hedeflerini nasıl etkilediğini anlama becerisi geliştirirler. Yüzeysel popülerliği gerçek değerlerden ayırt etmeyi, çevrimiçi olarak kendilerine sunulan idealleri eleştirel bir şekilde değerlendirmeyi ve takip ettikleri içerik hakkında bilinçli kararlar vermeyi öğrenirler. Bunu yaparak, sanal dünyada kendi dijital özerkliklerini ve sorumluluklarını inşa ederler.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme



Ünite No 2

Sosyal Medya İçeriklerine Eleştirel Bir Bakış

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler çevrimiçi içeriklerin ardındaki amacı (bilgilendirici, ikna edici, eğlendirici vb.) anlayabiliyorlar.
- Öğrenciler, sosyal medya içeriklerinde yer alan önyargıları, klişeleri ve gerçekçi olmayan tasvirleri tanıyabilir ve eleştirel bir şekilde değerlendirebilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medya, filtrelenmiş, düzenlenmiş ve özenle kurgulanmış içerik aracılığıyla gerçeklik algısını şekillendirir. Gençler genellikle bilinçsizce kendi yaşamlarını sanal ideallerle karşılaştırırlar; bu da ruh sağlıklarını ve özgüvenlerini etkileyebilir. Bu ünite, görsel içeriğe eleştirel bir yaklaşım geliştirir ve öğrencileri gerçek yaşam ile kurgulanmış yaşam arasındaki farkları tanımaya teşvik eder.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Etkinlik 1

“GERÇEK Mİ, YANILSAMA MI?”

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

Giriş soruları (5 dk) – Öğretmen sorar: Sosyal medyada günlük olarak kaç görsel görüyorsunuz? Bunlardan kaç “mükemmel” görünüyor? Bu görsellerin gerçek olduğunu düşünüyor musunuz?

Örnek sunum (5-10 dk) – Öğretmen 2 çift fotoğraf gösterir: biri gerçek, diğeri filtre uygulanmış (veya yüz/vücut düzenlemesi yapılmış, mükemmel ortam oluşturulmuş). Öğrenciler birlikte aradaki farkları tartışırlar.

Grup analizi (10-25 dk) – Her gruba 3 farklı Instagram/TikTok gönderisi (veya basılı görsel) verilir ve hangi unsurların gerçek, hangilerinin gerçek dışı olduğunu belirlemeleri istenir. Bu tür tasvirlerin nedenlerini ve olası sonuçlarını yazarlar.

Sunum ve karşılaştırma (25-35 dk) – Gruplar vardıkları sonuçları sunar ve tahtaya şu tabloyu yazarlar: “İllüzyon Unsurları” ve “Gerçeklik Unsurları.”

Yazılı değerlendirme (35-45 dk) – Her öğrenci kısaca şunu yazsın: Mükemmel içerik gördüğümde nasıl tepki veriyorum? Bazen kendimi başkalarıyla karşılaştırıyor muyum?

Ünite No 2

Sosyal Medya İçeriklerine Eleştirel Bir Bakış

Grup Sonuçlandırma (45-50 dk) – Tartışma: İçerik tüketiminde nasıl daha bilinçli olabiliriz? Daha gerçekçi sosyal medya içerikleri oluşturabilir miyiz?

Sonuçlar:

- Öğrenciler çevrimiçi içeriklerin ardındaki amacı (bilgilendirici, ikna edici, eğlendirici vb.) anlayabiliyorlar.
- Öğrenciler, sosyal medya içeriklerinde yer alan önyargıları, klişeleri ve gerçekçi olmayan tasvirleri tanıyabilir ve eleştirel bir şekilde değerlendirebilirler.

Ortam ve malzemeler

- Filtreli ve filtresiz görüntüler
- Telefonlar/tabletler (veya basılı örnekler)
- Tahta ve kalemler

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Görsel analiz ve yansıma
- Grup tartışması ve kişisel iç gözlem

Teknoloji gereksinimleri:

İnternet erişimi veya önceden hazırlanmış görsel materyaller.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

- Dil engeli olan öğrenciler için net görsel örnekler kullanın.
- Konuşmak istemeyen öğrenciler cevaplarını yazabilirler.



Etkinlik 2

“SANAL GERÇEKLİK – HAYATIN PERFORMANSI”

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

Giriş konuşması (5 dk) – Öğretmen sorar: En iyi görünmek isteseydiniz, gününüzü sosyal medyada nasıl sunardınız? Ve gerçekte nasıl görünürdü?

Görev: İki Dünya (5-10 dk) – Gruplara aynı durumun iki farklı versiyonunu yazmaları görevi verilir (örneğin, okula gitmeden önceki sabah, kahve içmeye gitmek, ders çalışmak):

1. Instagram'da nasıl görüneceği
2. Gerçekte nasıl

Grup çalışması (10-25 dk) – Metin yazarlar, çizim yaparlar, resim yapıştırırlar, senaryo taslakları veya TikTok metinleri oluştururlar (çekim yapmadan, sadece planlama). Kağıt veya dijital araçlar kullanırlar.

Sunum (25-35 dk) – Her grup iki anlatıyı da sunar: Instagram versiyonu ve gerçeklik. Diğerleri, kendi deneyimleriyle benzerlikler fark ederlerse alkışlarlar.

Etki üzerine tartışma (35-45 dk) – Başkalarının paylaşımları bizi nasıl şekillendiriyor? Kendimizi olduğumuzdan daha iyi gösterme baskısı hissediyor muyuz?

Ünite No 2

Sosyal Medya İçeriklerine Eleştirel Bir Bakış

Kişisel görev ve sonuç (45-50 dk) – Her öğrenci bir cümle yazsın:
Bundan sonra sosyal medyaya farklı bakacağım bir şey şu olacak...

Sonuçlar:

- Öğrenciler çevrimiçi içeriklerin ardındaki amacı (bilgilendirici, ikna edici, eğlendirici vb.) anlayabiliyorlar.
- Öğrenciler, sosyal medya içeriklerinde yer alan önyargıları, klişeleri ve gerçekçi olmayan tasvirleri tanıyabilir ve eleştirel bir şekilde değerlendirebilirler.

Ortam ve malzemeler

- Kağıt, keçeli kalemler, yapışkan notlar
- Senaryo hazırlığı için telefon görüşmeleri (yayınlamadan)

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Yaratıcı ifade ve bakış açısı karşılaştırması
- Mizah ve düşünme, pedagojik araçlar olarak

Teknoloji gereksinimleri:

- Tabletler veya cep telefonları (grup başına) –örnekleri araştırmak, senaryo taslakları oluşturmak, metin yazmak veya dijital çizim yapmak için.
- İnternet bağlantısı (isteğe bağlı) –öğrenciler gönderiler, fotoğraflar veya TikTok trendleri için ilham aramak isterlerse.
- Dijital araçlar (isteğe bağlı) –sunum veya senaryo oluşturmak için Canva, Google Slides, Padlet veya benzeri araçlar (PowerPoint de kullanılabilir).
- Multimedya ekipmanı (isteğe bağlı) –öğretmen, dersin başında tartışma için gerçek hayattan örnekler (Instagram/TikTok videoları) göstermek isterse.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Ünite No 2

Sosyal Medya İçeriklerine Eleştirel Bir Bakış

Bu etkinlik, kağıt, kalem, dergi ve makas kullanılarak görsel sunumlar ve hikaye panoları oluşturularak tamamen teknoloji kullanılmadan gerçekleştirilebilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

- Dil engeli olan öğrenciler için net görsel örnekler kullanın.
- Konuşmak istemeyen öğrenciler cevaplarını yazabilirler.

Ünite Sonucu

Öğrenciler, tükettikleri dijital içeriğin ne sıklıkla gerçekliğin idealize edilmiş versiyonlarını yansıttığının farkına varırlar. Görüntüleri, temsilleri ve anlatıları analiz ederek, gerçekçi tasvirleri gerçekçi olmayanlardan ayırt etmeyi ve bu tür tasvirlerin yaratabileceği baskıyı tanımayı öğrenirler. Kendi çevrimiçi varlıklarına karşı eleştirel bir tutum geliştirirler ve başkalarının paylaşımları üzerinde düşünerek, "mükemmel" anların ardında genellikle seçme ve düzenleme olduğunu fark ederler. Kendilerini gerçekçi olmayan standartlarla karşılaştırmak yerine, anlayışı, özgünlüğü seçerler ve dijital maskelere ihtiyaç duymadan kendi gerçekliklerini ifade etme gücünü kazanırlar.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme



Ünite No 3

İnternet Kaynaklarının Güvenilirliğinin Analizi

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, güvenilirliğin temel göstergelerini kullanarak çevrimiçi kaynakların güvenilirliğini değerlendirebilirler.
- Öğrenciler, temel doğrulama stratejilerini kullanarak çevrimiçi bilgileri doğrulama becerisini gösterirler.
- Öğrenciler gerçekler, görüşler ve tanıtım amaçlı içerikler arasındaki farkı ayırt edebiliyorlar.

Kısa Teorik Açıklama

İnternet bilgiyle dolu olduğu kadar, manipülasyon, yanlış bilgi ve tanıtım amaçlı, taraflı veya yanlış içeriklerle de doludur. Gençlerin güvenilir kaynakları tanımak, gerçekleri kontrol etmek ve görüş ile gerçeği ayırt etmek için medya ve bilgi okuryazarlığı geliştirmeleri gerekir. Bu ünite, dijital bilgiyi analiz etme ve değerlendirme için belirli araçlara ve becerilere odaklanmaktadır.

Etkinlik 1

"DOĞRU MU YALAN MI?" GÜVENİLİRLİK ARAYIŞI

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

Giriş Soruları (5 dk): Öğretmen düşündürücü bir soru sorar: İnternette bulduğumuz her şey doğru mu? Bir kaynağın güvenilir olup olmadığını nasıl anlayabiliriz?

Güvenilirlik Göstergelerinin Açıklanması (5-10 dk):

Öğretmen temel kriterleri sunar:

- Yazar kim?
- Kaynak gösterildi mi?
- İçerik güncel mi?
- Tarafsız bir dil mi kullanıyor?
- Bu bilgiler doğrulanabilir mi?

Grup Kaynak Analizi (10-30 dk):

Her grup 3 kısa çevrimiçi metin (veya basılı alıntı) alır: biri güvenilir, biri doğrulanmamış ve biri tanıtım amaçlı. Öğrenciler her metni beş kritere göre analiz eder ve bir tablo doldurur.

Kaynakların Sıralanması ve Sınıf Tartışması (30-40 dk):

Gruplar bulgularını paylaşır ve metinleri güvenilirlik sırasına göre sıralar. Öğretmen sonuçları tahtaya özetler.

Sınıf Geneli Tartışma (40-48 dakika):

Bizi yanıltabilecek şeyler nelerdir? Bir kaynağı değerlendirirken yapılan en yaygın hatalar nelerdir?

Yansıma (48-50 dk):

Öğrenciler cümleyi tamamlar: Bir dahaki sefere internetten bir şey okuduğumda, şunları kontrol edeceğim...

Sonuçlar:

- Öğrenciler, güvenilirliğin temel göstergelerini kullanarak çevrimiçi kaynakların güvenilirliğini değerlendirebilirler.
- Öğrenciler, temel doğrulama stratejilerini kullanarak çevrimiçi bilgileri doğrulama becerisini gösterirler.
- Öğrenciler gerçekler, görüşler ve tanıtım amaçlı içerikler arasındaki farkı ayırt edebiliyorlar.

Ortam ve malzemeler

- Hazırlanmış metinler (basılı veya dijital)
- Güvenilirlik değerlendirme tablosu
- Beyaz tahta ve kalemler

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Analitik düşünme
- Grup işbirliği
- Gerçek hayattan örneklerle çalışın.



Ünite No 3

İnternet Kaynaklarının Güvenilirliğinin Analizi

Teknoloji gereksinimleri:

Bu etkinliği uygulamak için, her grubun çevrimiçi kaynakları gerçek zamanlı olarak analiz edebilmesi amacıyla bir bilgisayar, tablet veya telefona erişiminin olması önerilir.

Bağlantıları açmak ve doğrulamak, yayın tarihlerini ve yazarları kontrol etmek için istikrarlı bir internet bağlantısı gereklidir. İnternet erişimi yoksa, öğretmen önceden metinlerin (haber makalesi, reklam, blog) basılı versiyonlarını ve güvenilirlik değerlendirme tablosunu hazırlayabilir.

Bulguları kaydetmek ve kaynakları sıralamak için Google Formlar veya Padlet gibi dijital araçların kullanımı isteğe bağlıdır.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Okuma güçlüğü çeken öğrenciler için, daha kısa ve basitleştirilmiş metinler, büyütülmüş yazı tipi ve ek görsel ipuçları (örneğin, yazar, tarih, dildeki duygular için simgeler) ile hazırlanabilir. Soyut kavramları anlamakta zorlanan öğrenciler için, her kriter için soru ipuçları verilebilir (örneğin, Yazar kim? Onu tanıyor musunuz?). Gruplar içinde, görevler öğrencilerin yeteneklerine göre bölünebilir – sözlü becerileri yüksek öğrenciler yüksek sesle okuyabilirken, diğerleri tabloyu doldurabilir. Topluluk önünde konuşma konusunda belirgin kaygısı olan öğrenciler için, sonuçlar yazılı olarak veya poster şeklinde sunulabilir.



Etkinlik 2

"GERÇEKLERİ KONTROL EDEN KİŞİ İŞ BAŞINDA" – GERÇEK KONTROLÜ

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı Giriş (5 dk) – Soru: Şok edici bir haber okuyup hemen paylaştığınız kaç kez oldu? Haberin doğru olup olmadığını kontrol ettiniz mi?

Talimatlar (5-10 dk): Öğretmen, bilgi doğrulama adımlarını açıklar:

- Birden fazla kaynakta anahtar terimleri arama
- Google Ters Görsel Arama, Snopes ve Faktograf gibi araçları kullanarak
- Tarihleri ve bağlamı kontrol etme

Görev – Haberi Doğrulayın (10–25 dk): Her grup bir "şüpheli" haber, resim veya iddia alır. Amaç şunları belirlemektir:

- Doğru mu?
- Orijinal olarak nerede yayınlandı?
- Bağlamından koparılmış mı?

Kısa rapor hazırlama (25-35 dakika): Gruplar, buldukları ve içeriği nasıl doğruladıkları hakkında kısa bir rapor hazırlarlar (sözlü sunum da olabilir).

Ünite No 3

İnternet Kaynaklarının Güvenilirliğinin Analizi

Sunum ve değerlendirme (35-45 dk): Her grup sonuçlarını sunar. Öğretmen, hangi stratejilerin başarılı olduğunu tahtaya yazar.

Kapanış ve değerlendirme (45-50 dk): Öğrenciler evde de kullanabilecekleri bir "Kaynak Doğrulama Kontrol Listesi" oluştururlar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, güvenilirliğin temel göstergelerini kullanarak çevrimiçi kaynakların güvenilirliğini değerlendirebilirler.
- Öğrenciler, temel doğrulama stratejilerini kullanarak çevrimiçi bilgileri doğrulama becerisini gösterirler.
- Öğrenciler gerçekler, görüşler ve tanıtım amaçlı içerikler arasındaki farkı ayırt edebiliyorlar.

Ortam ve malzemeler

- Hazırlanmış "şüpheli" içerik (haber makaleleri, resimler, paylaşımlar)
- Araştırma amaçlı telefonlar/tabletler
- Bireysel olarak doldurulacak boş kontrol listesi

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Problem çözme yoluyla öğrenme
- Bilginin aktif uygulaması
- Araştırma becerilerinin geliştirilmesi

Teknoloji gereksinimleri:

Bu etkinlik için, öğrencilerin bilgi doğrulama amacıyla çeşitli çevrimiçi araçlar kullanmaları gerektiğinden, istikrarlı bir internet bağlantısına sahip bilgisayar, tablet veya cep telefonuna erişim gereklidir. Önerilen araçlar arasında Google arama, Google Ters Görsel Arama ve diğerleri yer almaktadır.

Ünite No 3

İnternet Kaynaklarının Güvenilirliğinin Analizi

Raskrikavanje.rs, Faktograf.hr, Snopes.com ve benzeri özel web siteleri kullanılabilir. Her grubun en az bir cihaza sahip olması tercih edilir; bu mümkün değilse, öğretmen şüpheli haberlerin ve doğrulama sonuçlarının ekran görüntülerini önceden hazırlayabilir. Raporların oluşturulmasında PowerPoint, Google Slaytlar veya kağıt kullanılabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Okuma güçlüğü çeken öğrencilere, terimlerin ek açıklamaları ve görsellerle birlikte daha kısa ve basitleştirilmiş haber metinleri verilebilir. Dijital becerileri sınırlı olan öğrenciler için, bilgi kontrolü için önceden hazırlanmış bağlantılar ve çalışma sayfasında rehberli adımlar sağlanabilir. Yazma güçlüğü çekenler, sözlü sunumlar yaparak veya önemli bilgileri içeren posterler oluşturarak katılım sağlayabilirler. Gruplar, öğrencilerin birbirlerini destekleyebilecekleri şekilde düzenlenir ve her rol, öğrencilerin ilgi alanlarına ve yeteneklerine göre atanır.

Ünite Sonucu

Öğrenciler internette doğru bilgiyi, yanlış bilgiyi ve gizli mesajları ayırt etme konusunda pratik beceriler kazanırlar. Takım çalışması ve doğruluk kontrolü araçlarının kullanımıyla, günlük olarak tükettikleri içeriğe eleştirel bir yaklaşım geliştirirler. Güvenilmez kaynakları tanımayı, fotoğrafları doğrulamayı ve tanıtım veya manipülatif niyetleri belirlemeyi öğrenirler. Medya okuryazarlığının yanı sıra, özgüvenlerini geliştirirler ve başkalarıyla paylaşmadan önce bilgiyi sorgulamaya hazır, bilinçli ve sorumlu dijital vatandaşlar olurlar.



Ünite No 4

Dijital İçerikte Manipülatif veya Aldatıcı Unsurları Tanıma

Öğrenme Çıktıları

- Öğrenciler, kimlik avı mesajları, sahte haberler ve tıklama tuzağı gibi yaygın çevrimiçi manipülatif içerik biçimlerini belirleyebilirler.
- Öğrenciler, yanıltıcı başlıkların, duygusal dilin ve görsel hilelerin dikkat çekmek veya aldatmak için nasıl kullanıldığını anlarlar.
- Öğrenciler, şüpheli içerikleri doğrulamak ve kendilerini manipülasyon veya dolandırıcılıktan korumak için temel stratejileri bilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Manipülatif ve aldatıcı dijital içerik, gençlerin günlük çevrimiçi yaşamlarında giderek daha fazla yer almaktadır. Tıklama tuzağı, sahte haberler, dolandırıcılık mesajları, sponsorlu içerik ve sansasyonel başlıklar, psikolojik hileler, duygusal yüklü mesajlar ve çarpıcı görsel efektler kullanarak dikkat çekmek üzere tasarlanmıştır. Bu tür içeriklerin amacı genellikle bilgilendirmek değil, dürtüsel tepkiler uyandırmak, yanlış bilgi yaymak veya ne pahasına olursa olsun kar elde etmektir. Birçok kullanıcı, özellikle gençler, farkında olmadan bu manipülatif zincirin bir parçası haline gelir. Bu öğretim birimi, öğrencileri manipülasyon tekniklerini tanıma ve anlama, aldatıcı içeriğe karşı direnç geliştirme ve dijital alanda öz savunma stratejileri benimseme yeteneğiyle donatmayı amaçlamaktadır.

03

Sosyal Medya İçeriklerini
Eleştirel Düşünme
Yaklaşımıyla Araştırma ve
Analiz Etme

Etkinlik 1

“CESARETİN VARSA TIKLA!” – TIKLAMA TUZAĞININ ANATOMİSİ

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

Giriş etkinliği (5 dk): Öğretmen birkaç sansasyonel başlık gösterir (örneğin, “İnanılmaz bir şey oldu...”, “Profilinizi kaydetmek için buraya tıklayın!”). Şunu sorar: Tıklar mıydınız? Neden?

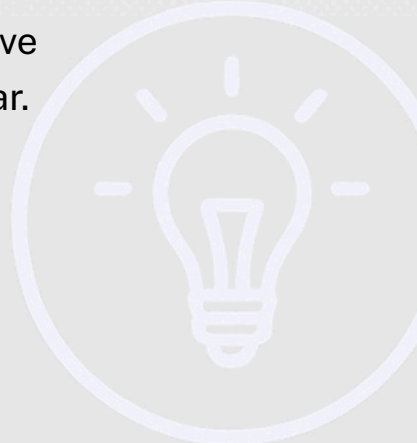
Ortak analiz (5-10 dk): Öğretmen, tıklama tuzağının ne olduğunu ve korku, şok, mizah ve merak gibi duyguları nasıl kullandığını açıklar.

Grup çalışması (10-25 dk): Her grup 3 haber örneği (basılı veya dijital) alır –biri güvenilir, ikisi uygulamalı. Öğrenciler başlıkları, görselleri, dili, yazı tipini, renkleri, eylem çağrılarını ve kaynak doğrulanabilirliğini analiz eder.

Sunum ve sıralama (25-35 dk): Gruplar örnekler sunar ve bunları birlikte 3 kategoriye ayırır: bilgilendirici/şüpheli/manipülatif.

Yaratıcı meydan okuma (35-45 dk): Gruplar, tıklama tuzağı niteliğindeki bir başlığı bilgilendirici ancak yine de ilgi çekici bir başlığa dönüştürsünler.

Yansıma (45-50 dk): Öğrenciler çalışma kağıtlarına şunları yazarlar: İnternette birinin beni kandırmaya çalıştığını gösteren işaretlerden biri şudur...



Ünite No 4

Dijital İçerikte Manipülatif veya Aldatıcı Unsurları Tanıma

Sonuçlar:

- Öğrenciler, kimlik avı mesajları, sahte haberler ve tıklama tuzağı gibi yaygın çevrimiçi manipülatif içerik biçimlerini belirleyebilirler.
- Öğrenciler, yanıltıcı başlıkların, duygusal dilin ve görsel hilelerin dikkat çekmek veya aldatmak için nasıl kullanıldığını anlarlar.
- Öğrenciler, şüpheli içerikleri doğrulamak ve kendilerini manipülasyon veya dolandırıcılıktan korumak için temel stratejileri bilirler.

Ortam ve malzemeler

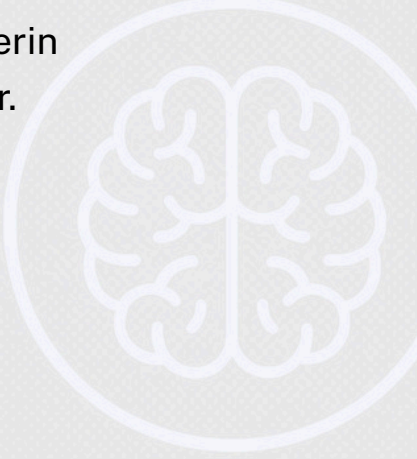
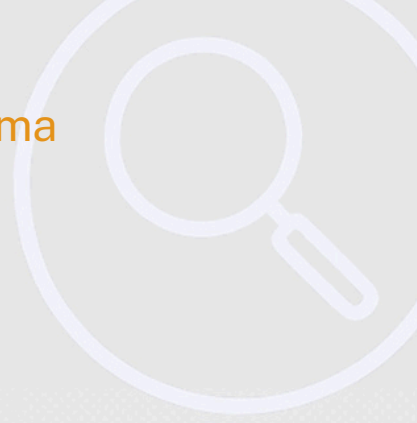
- Haber örnekleri (basılı veya dijital)
- Analiz tablosu
- Kağıtlar ve işaretleyiciler

Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Medya analizi ve çözümlemesi
- Yaratıcı içerik yeniden yapılandırması
- Grup karşılaştırması ve değerlendirme

Teknoloji gereksinimleri:

Bu etkinlik için, öğrencilerin güncel portallardan ve sosyal medyadan gerçek başlıkları ve içerikleri analiz edebilmeleri amacıyla internet erişimli bilgisayarlar, tabletler veya cep telefonları sağlanması arzu edilir. İnternet erişimi yoksa, öğretmen önceden tıklama tuzağı ve bilgilendirici başlıkların basılı örneklerini ve görsel öğeleri (örneğin, haberlerin, gönderilerin veya reklamların ekran görüntüleri) hazırlayabilir. Ayrıca, başlıkları yeniden yazmanın yaratıcı kısmı için PowerPoint, Google Slaytlar veya kağıt posterler kullanılabilir.



Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Okuma güçlüğü çeken öğrencilere daha büyük yazı tipleri, görsel ipuçları, basitleştirilmiş metin ve daha belirgin kontrastlar kullanılarak örnekler verilebilir. Yazma güçlüğü çeken öğrenciler için yansıtma sözlü olarak veya çizimler/semboller aracılığıyla yapılabilir. Grup çalışmalarında, görevler her öğrencinin yeteneklerine göre katkıda bulunabileceği şekilde bölünebilir; örneğin, biri başlıkları okur, diğeri resmi tanımlar ve üçüncüsü gözlemlerini dikte eder. Sunum yapmak istemeyen öğrenciler, materyal hazırlayarak veya poster tasarlayarak katkıda bulunabilirler.

Etkinlik 2

“TIKLAMADAN ÖNCE DOLANDIRICILIĞI TANIYIN” – MANİPÜLASYON AVCILARI

Önerilen Etkinlik süresi: 30-50 dakika

Bireysel/Grup: Önce bireysel, sonra küçük gruplar halinde

Etkinlik Tanımı

Giriş simülasyonu (5 dk): Öğretmen, kimlik avı unsurları içeren bir e-posta veya mesaj gösterir (örneğin, "Hesabınız bloke edildi, lütfen hemen şifrenizi girin"). Öğrenciler, yanıt verip vermeyeceklerini değerlendirirler.

Kimlik avı ve manipülasyonun açıklaması (5-15 dk): Örnekler üzerinden kimlik avının nasıl çalıştığı açıklanır –görsel hileler, acil durum dili, sahte bağlantılar.

Ünite No 4

Dijital İçerikte Manipülatif veya Aldatıcı Unsurları Tanıma

Görev: Dolandırıcılığı Tanıyın (15-30 dk): Gruplara 4 adet "şüpheli" örnek (mesaj, reklam, gönderi) verilir. Görevleri bunları analiz edip şu şekilde sınıflandırmaktır:

- Güvenli
- Potansiyel olarak riskli
- Kesinlikle bir dolandırıcılık.
- Öğrenciler sınıflandırmalarını gerekçelendiriyorlar.

Korunma stratejileri (30-40 dk): Gruplar, "Manipülasyondan Kendinizi Korumanın 3 Kuralı" başlıklı mini bir rehber oluşturur.

Sunum ve tartışma (40-48 dk): Gruplar tavsiyelerde bulunur ve şu konuyu tartışır: Neden hala bu kadar çok insan dolandırıcılığa kanıyor?

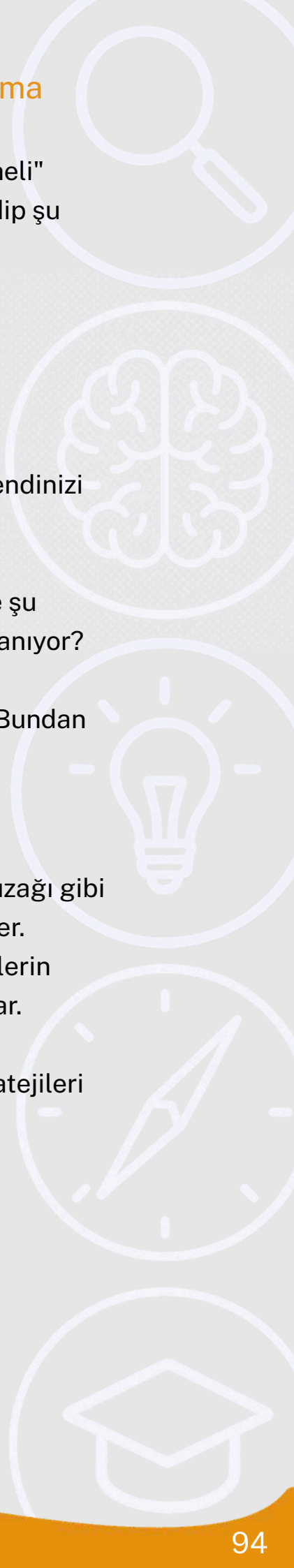
Kapanış (48-50 dk): Öğrenciler kendilerine bir mesaj yazarlar: Bundan sonra, tıklamadan önce her zaman... kontrol edeceğim.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, kimlik avı mesajları, sahte haberler ve tıklama tuzağı gibi yaygın çevrimiçi manipülatif içerik biçimlerini belirleyebilirler.
- Öğrenciler, yanıltıcı başlıkların, duygusal dilin ve görsel hilelerin dikkat çekmek veya aldatmak için nasıl kullanıldığını anlarlar.
- Öğrenciler, şüpheli içerikleri doğrulamak ve kendilerini manipülasyon veya dolandırıcılıktan korumak için temel stratejileri bilirler.

Ortam ve malzemeler

- Kimlik avı mesajlarına ve reklamlarına örnekler
- Koruma kılavuzu (boş şablon)
- Beyaz tahta ve kalemler



Kullanılan pedagojik yaklaşım

- Gerçek yaşam senaryolarının simülasyonu
- Grup değerlendirmesi ve problem çözme
- Koruyucu kuralların ortak formülasyonu

Teknoloji gereksinimleri:

Bu etkinlik için, öğrencilerin gerçek bir ortamda gerçek kimlik avı mesajlarını, sahte gönderileri ve dijital dolandırıcılık örneklerini analiz edebilmeleri amacıyla internet erişimine sahip bilgisayarlar, tabletler veya mobil cihazlar sağlanması önerilir. Alternatif olarak, öğretmen öğrencilerin gruplar halinde analiz edebilmeleri için mesajların, e-postaların ve reklamların basılı simülasyonlarını hazırlayabilir. Sunumlar ve mini rehber oluşturmak için PowerPoint, Canva, Word veya kağıt posterler kullanılabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Metni anlamakta zorluk çeken öğrencilere, manipülasyonu gösteren net görsel ipuçları (örneğin, alarm simgeleri, kırmızı bayraklar, emojiler) içeren basitleştirilmiş örnekler verilebilir. Gruplar halinde, görevler yeteneklere göre bölünür; bazı öğrenciler görsel görünümü analiz eder, diğerleri mesaj içeriğini inceler ve diğerleri sonuçlarını sunar. Sunum yapmak istemeyen öğrenciler, kılavuzu yazarak, çizerek veya tasarlayarak katılım sağlayabilirler. Görme engelli öğrenciler için içerik büyütülmüş formatta hazırlanabilir veya sesli okunabilir; işitme engelli öğrenciler için ise görsel sunumlar ve yazılı materyaller kullanılabilir.

Ünite Sonucu

Öğrenciler dijital dayanıklılık geliştirir ve çevrimiçi ortamda manipülatif ve sahtekar içerikleri tanıma yeteneği kazanırlar. Tıklama tuzağı, kimlik avı mesajları ve sahte haberlerin analizi yoluyla, güvenilirliği değerlendirme ve internette güvenli davranma konusunda somut beceriler edinirler. Dürtüsel davranmamayı, tükettikleri, paylaştıkları veya yorum yaptıkları her içeriğe düşünceli ve eleştirel bir şekilde yaklaşmayı öğrenirler. Dijital alanın daha sorumlu kullanıcıları olurlar.



Dijital Ağ Yoluyla Vatandaşlık Değerlerini Tanıma ve Teşvik Etme



Bu modül, öğrencilerin kendileri için önemli olan vatandaşlık değerlerini ve sosyal davaları tanımalarına ve dijital araçların toplumlarla etkileşim kurmak ve olumlu değişim sağlamak için nasıl kullanılabileceğini keşfetmelerine yardımcı olur.

Modül 4:

Dijital Ağ Oluşturma Yoluyla vatandaşlık Değerlerini Tanıma ve Teşvik Etme

Anahtar kelimeler: vatandaşlık değerleri, sosyal medya, dijital kampanyalar, empati, kapsayıcılık, dijital vatandaşlık

Kapsam

Bu modül, dijital medya aracılığıyla vatandaşlık katılımı ve sosyal sorumluluğu tanıtmaktadır. Kapsayıcılık, empati, eşitlik ve toplumsal refah gibi değerlere odaklanmaktadır. Öğrencileri önemsedikleri sosyal konuları belirlemeye ve sosyal medyayı anlamlı diyalog ve savunuculuk için bir araç olarak görmeye teşvik etmektedir.

Eğitimin Amaçları

- Öğrencilerin kendi toplumlarıyla ilgili vatandaşlık değerlerini belirlemelerine ve ifade etmelerine yardımcı olmak.
- Dijital platformların toplumsal fayda için nasıl kullanılabileceği konusunda farkındalık geliştirmek.
- Öğrencileri, amaç ve saygı çerçevesinde çevrimiçi konuşmalara katılmaya teşvik etmek.
- Öğrencilere toplumsal bir amaca destek olmak için farkındalık kampanyası planlama konusunda rehberlik etmek.

Teorik Arka Plan

Kapsayıcılık, hoşgörü, empati, sorumluluk ve saygı gibi vatandaşlık değerleri, demokratik ve uyumlu toplumların temelini oluşturur. Dijital çağda, bu değerler giderek daha çok çevrimiçi ortamda ifade ediliyor ve müzakere ediliyor; gençler sosyal ve vatandaşlık yaşamlarının büyük bir bölümünü burada geçiriyorlar. Sosyal medya ve dijital ağlar, diyalog, iş birliği ve savunuculuk için fırsatlar sunarak gençlerin vatandaşlık katılımı için güçlü araçlar haline geliyor.

Ancak dijital ortam aynı zamanda zorluklar da sunmaktadır. Öğrenciler yanlış bilgilendirme, çevrimiçi taciz, kutuplaşma ve yapıcı diyalogu baltalayan yankı odalarıyla karşılaşmaktadır. Yüz yüze etkileşimin olmaması, zararlı söylem ve davranışların yayılmasını kolaylaştırabilir. Aynı zamanda, küresel örnekler, dijital ağların nasıl ötekileştirilmiş sesleri güçlendirebileceğini, toplulukları sosyal değişim için nasıl harekete geçirebileceğini ve gençlere nasıl bir etki ve söz sahibi olma duygusu kazandırabileceğini göstermektedir.

Dijital ortamlarda vatandaşlık değerlerini anlamak hem bilgi hem de beceri gerektirir. Öğrenciler, vatandaşlık değerlerinin eylem halinde nasıl sergilendiğini tanıyabilmeli, gerçek katılım ile manipülatif kampanyalar arasında ayırım yapabilmeli ve çevrimiçi etkileşimde bulunurken sorumlu uygulamaları nasıl uygulayacaklarını öğrenmelidirler. Ayrıca, kendileri için önemli olan sosyal konulara dikkat çekmek için hashtag'ler, multimedya içerik veya çevrimiçi işbirlikleri gibi dijital ağları stratejik olarak kullanma araçlarına da ihtiyaç duyarlar.

Bu modül, pratik ve öğrenci merkezli bir yaklaşım benimsemektedir. Kişisel değerler üzerine düşünmeyi, sivil katılım için dijital araçların keşfiyle birleştirir. Öğrenciler, sivil ilkeleri somutlaştıran dijital kampanyaların ve etkileyicilerin gerçek hayattan örnekleriyle tanışır. Daha sonra bu kampanyaların nasıl etki yarattığını analiz etmeyi, potansiyel müttefikleri belirlemeyi ve kendi farkındalık kampanyalarını tasarlamayı öğrenirler. Amaç, öğrencilerin kendilerini yalnızca dijital tüketiciler olarak değil, aynı zamanda olumlu, değer odaklı çevrimiçi toplulukları şekillendirebilen aktif katkıda bulunanlar olarak görmelerini sağlamaktır.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Çevrimiçi Bağlantılarda vatandaşlık Değerlerini Anlama	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler temel vatandaşlık değerlerini belirleyebilir ve bunların güncel sosyal sorunlarla olan ilişkisini açıklayabilirler.-Öğrenciler olumlu çevrimiçi vatandaşlık eylemlerine dair örnekleri tanırlar.
2. Sosyal Etki için Dijital Ağ Oluşturma	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, hashtag'lerin, etiketlemenin ve iş birliğinin mesajları nasıl güçlendirdiğini anlarlar.-Öğrenciler, sosyal medya platformlarını kapsayıcılık, katılım ve empati gibi değerleri tanıtmak için nasıl kullanacaklarını anlarlar.
3. Sivil Değerleri Destekleyen Etkileyici Kişileri ve Kurumları Bulma	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, vatandaşlık değerlerini yansıtan dijital figürleri ve girişimleri belirleyebilmektedir.-Öğrenciler, dijital profillerin sivil katılımı ve sosyal değişimi teşvik etmedeki rolünü kavrayabilmektedirler.-Öğrenciler, kendi vatandaşlık kampanyalarını bilgilendirmek ve desteklemek amacıyla dijital müttefiklerden oluşan temel bir ağ haritası oluşturabilirler.
4. Sivil Değerlerle İlgili Bir Sosyal Medya Kampanyası Planlama	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler net bir kampanya hedefi ve hedef kitle belirleyebilirler.-Öğrenciler, bir tema, temel mesaj ve paylaşım stratejisine dayalı olarak temel bir kampanya içerik planı oluşturabilirler.

Sonuç:

Bu modülün sonunda öğrenciler, vatandaşlık değerlerinin çevrimiçi davranışlarını nasıl yönlendirebileceğini ve dijital ağ oluşturmanın kapsayıcılık, empati ve sosyal sorumluluk mesajlarını nasıl güçlendirmek için kullanılabileceğini anlayacaklardır. vatandaşlık katılımının olumlu örneklerini inceleyecek, potansiyel müttefikleri belirleyecek ve küçük ölçekli bir farkındalık kampanyası için bir plan oluşturacaklardır. Bu, onları olumlu sosyal değişime katkıda bulunan sorumlu dijital vatandaşlar olarak hareket etmek için hem zihniyet hem de pratik becerilerle donatır.



Ünite No 1

Çevrimiçi Bağlamlarda Vatandaşlık Değerlerini Anlamak

Sonuçlar

- Öğrenciler temel vatandaşlık değerlerini belirleyebilir ve bunların güncel sosyal sorunlarla olan ilişkisini açıklayabilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi ortamda sergilenen olumlu vatandaşlık eylemlerinin örneklerini tanırlar.

Kısa Teorik Açıklama

Saygı, empati, kapsayıcılık ve eşitlik gibi vatandaşlık değerleri, insanların topluluklar içinde nasıl etkileşimde bulduklarına yön verir. Çevrimiçi ortamda bu değerler, saygılı diyalog, iş birliği ve adaletsizliğe karşı durma gibi davranışlarla ifade edilir. Dijital bağlamlarda bu değerleri anlamak, öğrencilerin kişisel inançlarını daha geniş sosyal sorunlarla ilişkilendirmelerine ve aynı zamanda topluluk refahını tehdit eden eylemleri tespit etmeyi öğrenmelerine yardımcı olur.

Etkinlik 1

VATANDAŞLIK DEĞERLERİ ÇEVİRİMİÇİ

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel + küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Her öğrenciden dersten önce internette olumlu bir vatandaşlık eylemi örneği bulması istenir; bu örnek, hoşgörü, empati veya sosyal sorumluluk gibi değerleri destekleyen bir kampanya, bir gönderi veya bir hikaye olabilir. Derste öğrenciler bulduklarını kısaca paylaşır ve neden seçtiklerini açıklarlar. Küçük gruplar halinde, örneklerini karşılaştırır ve hangi vatandaşlık değerlerinin temsil edildiğini belirleyerek “Saygı”, “Kapsayıcılık” veya “Eşitlik” gibi kategoriler oluştururlar. Daha sonra gruplar, poster kağıdı veya dijital bir pano kullanarak, tüm örneklerin kısa açıklamalarla sergilendiği ortak bir “vatandaşlık Değerleri Çevrimiçi Galerisi” tasarlarlar. Sonunda, gruplar galerilerini sınıfa sunarak benzerlikler, farklılıklar ve öğrenilen dersler hakkında tartışma başlatırlar. Galeri sınıfta görünür kalabilir veya vatandaşlık değerlerinin eyleme geçirilmiş halini hatırlatmak için dijital olarak paylaşılabilir.

Sonuçlar:

- Öğrenciler temel vatandaşlık değerlerini belirleyebilir ve bunların güncel sosyal sorunlarla olan ilişkisini açıklayabilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi ortamda sergilenen olumlu vatandaşlık eylemlerinin örneklerini tanırlar.

Ortam ve malzemeler

İnternet erişimi, projeksiyon cihazı/tahta, poster kağıdı veya dijital beyaz tahta (örneğin Jamboard) bulunan bir sınıf.

Ünite No 1

Çevrimiçi Bağlantılarda vatandaşlık Değerlerini Anlamak

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirliğine dayalı öğrenme, akranlar arası bilgi alışverişi ve eleştirel düşünme.

Teknoloji gereksinimleri:

İnternet bağlantılı akıllı telefonlar veya dizüstü bilgisayarlar; projektör veya paylaşımlı dijital platform.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Dijital erişimi sınırlı olan öğrencilere özenle seçilmiş örnekler sunulabilir. Grup çalışması, farklı yetenek seviyelerindeki öğrencilerin katılımını sağlar.

Etkinlik 2

VATANDAŞLIK DEĞERİ SENARYOLARI

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler, çevrimiçi davranışların hepsinin vatandaşlık değerlerini yansıtmadığı ve bazı etkileşimlerin toplumsal refaha zarar verebileceği fikrini araştırırlar. Gruplar halinde çalışarak, destekleyici bir yorum dizisi, siber zorbalık vakası, yanlış bilgi yayma veya mültecileri destekleme kampanyası gibi farklı çevrimiçi etkileşim türlerini gösteren kısa senaryolar alırlar. Her grup senaryoları analiz eder, hangilerinin vatandaşlık değerlerini yansıttığını ve hangilerinin onları baltaladığını belirler ve gerekçelerini yazılı olarak kaydeder. Daha sonra, olumsuz örnekler için alternatif eylemler önerirler ve etkileşimlerin nasıl daha etkili bir şekilde ele alınabileceğini değerlendirirler.

Ünite No 1

Çevrimiçi Bağlantılarda vatandaşlık Değerlerini Anlamak

Saygılı ve yapıcı bir şekilde. Etkinlik, grupların görüşlerini paylaştığı ve olumlu çevrimiçi davranışların topluluk refahını nasıl destekleyebileceği üzerine düşündüğü bir sınıf tartışmasıyla sona erer.

Sonuçlar:

- Öğrenciler temel vatandaşlık değerlerini belirleyebilir ve bunların güncel sosyal sorunlarla olan ilişkisini açıklayabilirler.
- Öğrenciler, çevrimiçi ortamda sergilenen olumlu vatandaşlık eylemlerinin örneklerini tanırlar.

Ortam ve malzemeler

Kağıt, keçeli kalemler, projektör veya dijital beyaz tahta.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirliğine dayalı ve sorgulamaya dayalı öğrenme.

Teknoloji gereksinimleri:

Araştırma/paylaşım örnekleri için kullanılan cihazlar.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Sınırlı erişime sahip öğrenciler için özenle seçilmiş örnekler; etkileşimli öğrenme için rol yapma seçeneği.

Ünite Sonucu

Öğrenciler dijital ortamlarda vatandaşlık değerlerini net bir şekilde anlarlar. Çevrimiçi ortamda olumlu vatandaşlık örneklerini belirleyebilir ve toplumsal refahı zayıflatan davranışları eleştirel bir şekilde değerlendirebilirler.





Ünite No 2

Sosyal Etki için Dijital Ağ Oluşturma

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, hashtag'lerin, etiketlemenin ve iş birliğinin mesajları nasıl güçlendirdiğini anlarlar.
- Öğrenciler, sosyal medya platformlarını kapsayıcılık, katılım ve empati gibi değerleri tanıtmak için nasıl kullanacaklarını anlarlar.

Kısa Teorik Açıklama

Dijital ağ oluşturma araçları, bireylerin ve grupların geniş kitlelere ulaşmasını ve kolektif bir ivme yaratmasını sağlar. Hashtag'ler, etiketleme ve ortaklıklar sesleri güçlendirir ve kapsayıcılığı teşvik eder. Bu araçları anlamak, öğrencilerin kişisel değerlerini sosyal değişime ilham veren işbirlikçi kampanyalara dönüştürmelerini sağlar.

Etkinlik 1

DEĞİŞİM İÇİN HASHTAG

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler, toplumsal bir değerle ilgili benzersiz bir hashtag (örneğin, #KapsayıcılıkİçinAyaktaDur) bulmak için beyin fırtınası yaparlar. Hashtag'in farkındalığı artırmak için nasıl kullanılabileceğini gösteren bir örnek gönderi (poster, tweet veya Instagram hikayesi) oluştururlar. Gruplar hashtag'lerini sunar ve başkalarını bunları benimsemeye nasıl teşvik edeceklerini tartışırlar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, hashtag'lerin, etiketlemenin ve iş birliğinin mesajları nasıl güçlendirdiğini anlıyorlar.
- Öğrenciler, sosyal medya platformlarını kapsayıcılık, katılım ve empati gibi değerleri tanıtmak için nasıl kullanacaklarını anlarlar.

Ortam ve malzemeler

Gönderi oluşturmak için kağıt, kalem veya dijital araçlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Proje tabanlı ve yaratıcı öğrenme.

Teknoloji gereksinimleri:

İnternet veya tasarım uygulamalarına sahip cihazlar.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çevrimdışı posterler dijital çalışmanın yerini alabilir; etiketleme alıştırmaları gerçek hesaplar olmadan simüle edilebilir.

Etkinlik 2

TAKIM MÜCADELESİ

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Her gruba kurgusal bir çevrimiçi kampanya senaryosu verilir (örneğin, zorbalıkla mücadele, çevre bilinci). Görevleri, erişimi artırmak için kimleri "etiketleyeceklerini" (akranlar, okullar, kuruluşlar, etkileyiciler) seçerek bir etiketleme stratejisi tasarlamaktır. Gruplar stratejilerini paylaşır ve stratejik iş birliğinin neden önemli olduğunu tartışırlar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, hashtag'lerin, etiketlemenin ve iş birliğinin mesajları nasıl güçlendirdiğini anlıyorlar.
- Öğrenciler, sosyal medya platformlarını kapsayıcılık, katılım ve empati gibi değerleri tanıtmak için nasıl kullanacaklarını anlıyorlar.

Ortam ve malzemeler

Gönderi oluşturmak için kağıt, kalem veya dijital araçlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Proje tabanlı ve yaratıcı öğrenme.

Ünite No 2

Sosyal Etki için Dijital Ağ Oluşturma

Teknoloji gereksinimleri:

İnternet veya tasarım uygulamalarına sahip cihazlar.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çevrimdışı posterler dijital çalışmanın yerini alabilir; etiketleme alıştırmaları gerçek hesaplar olmadan simüle edilebilir.

Ünite Sonucu

Öğrenciler, dijital ağ oluşturma araçlarının erişimi ve etkiyi nasıl genişlettiğini öğrenirler. Sivil değerleri destekleyen hashtag'ler ve etiketleme stratejileri tasarlayabilir ve bu araçları dikkatli kullanmanın sorumluluğunu anlayabilirler.



Ünite No 3

Toplumsal Değerleri Destekleyen Fenomenleri ve Kurumları Bulmak

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, vatandaşlık değerlerini yansıtan dijital figürleri ve girişimleri belirleyebilmektedir.
- Öğrenciler, dijital profillerin vatandaşlık katılımını ve sosyal değişimi teşvik etmedeki rolünü kavrayabilmektedirler.
- Öğrenciler, kendi vatandaşlık kampanyalarını bilgilendirmek ve desteklemek amacıyla dijital müttefiklerden oluşan temel bir ağ haritası oluşturabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Çevrimiçi sivil katılım genellikle rol model veya lider olarak hareket eden etkileyiciler, aktivistler ve kuruluşlar tarafından yönlendirilir. Bu dijital müttefikleri belirlemeyi öğrenmek, öğrencilerin daha geniş ağlarla bağlantı kurmasına, mesajlarını güçlendirmesine ve sosyal fayda için daha güçlü kampanyalar oluşturmasına yardımcı olur.

Etkinlik 1

DİJİTAL ORTAKLARIN HARİTALANDIRILMASI

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Gruplar, sivil değerleri destekleyen 2-3 dijital figür veya kuruluşu (örneğin, STK'lar, genç aktivistler veya sosyal medya kampanyaları) araştırır. Bu müttefiklerin temsil ettiği değerleri, kitlelerle etkileşim kurmak için kullandıkları yöntemleri ve sahip oldukları ortaklıkları belirlerler. Ardından her grup, seçtikleri müttefikler ve potansiyel işbirlikçiler arasındaki bağlantıları gösteren görsel bir ağ haritası oluşturur. Yaratıcı bir dokunuş katmak için öğrenciler, haritayı etkileşimli bir poster, dijital infografik veya hatta müttefiklerin nasıl birlikte çalıştığını gösteren kısa bir skeç olarak sunabilirler.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, vatandaşlık değerlerini yansıtan dijital figürleri ve girişimleri belirleyebilmektedir.
- Öğrenciler, dijital profillerin vatandaşlık katılımını ve sosyal değişimi teşvik etmedeki rolünü kavrayabilmektedirler.
- Öğrenciler, kendi vatandaşlık kampanyalarını bilgilendirmek ve desteklemek amacıyla dijital müttefiklerden oluşan temel bir ağ haritası oluşturabilirler.

Ortam ve malzemeler

Ağları görselleştirmek için küçük grup masaları, internet erişimi, büyük kağıtlar, işaretleyiciler veya dijital haritalama platformları.

Ünite No 3

Toplumsal Değerleri Destekleyen Fenomenleri ve Kurumları Bulmak

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirliğine dayalı araştırma ve görsel öğrenme, ekip çalışmasını, analizi ve sivil ağların yaratıcı bir şekilde temsil edilmesini teşvik eder.

Teknoloji gereksinimleri:

Dizüstü bilgisayarlar veya tabletler, haritaları paylaşmak için projektör, isteğe bağlı çevrimiçi araçlar (Miro, Canva, MindMeister).

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Sınırlı araştırma becerisine veya internet erişimine sahip öğrenciler için önceden hazırlanmış müttefik profilleri ve kısmen tamamlanmış haritalar.

Etkinlik 2

FENOMEN İNCELEMESİ KARŞILAŞTIRMASI

Önerilen etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel araştırma + Sınıf tartışması

Etkinlik Tanımı

Her öğrenci, toplumsal sorumluluk bilincine sahip bir etkileyici veya kuruluş seçer ve mesajlarını, yöntemlerini, etkilerini ve çevrimiçi stratejilerini vurgulayan kısa bir vaka çalışması hazırlar. Sunumlar hızlı tempoludur (öğrenci başına 1-2 dakika). Tüm sunumların ardından, sınıf "Toplumsal Katılım Yarışması" düzenleyerek hangi stratejilerin en etkili olduğunu, bazı yaklaşımların neden diğerlerinden daha fazla yankı uyandırdığını ve bu stratejilerin öğrencilerin kendi kampanyalarına nasıl uyarlanabileceğini tartışır.

Ünite No 3

Toplumsal Değerleri Destekleyen Fenomenleri ve Kurumları Bulmak

Sonuçlar:

- Öğrenciler, vatandaşlık değerlerini yansıtan dijital figürleri ve girişimleri belirleyebilmektedir.
- Öğrenciler, dijital profillerin vatandaşlık katılımını ve sosyal değişimi teşvik etmedeki rolünü kavrayabilmektedirler.
- Öğrenciler, kendi vatandaşlık kampanyalarını bilgilendirmek ve desteklemek amacıyla dijital müttefiklerden oluşan temel bir ağ haritası oluşturabilirler.

Ortam ve malzemeler

Sunumlar için düzenlenmiş sınıf, çevrimiçi profillere erişim, vaka çalışması hazırlığı için basılı kılavuzlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bireysel araştırmayı takiben, eleştirel düşünmeyi ve akran öğrenimini teşvik etmek için karşılaştırmalı sınıf tartışması.

Teknoloji gereksinimleri:

Araştırma için kullanılan cihazlar, sunum yazılımları (PowerPoint, Google Slides), isteğe bağlı örnek olay videoları.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Analiz için örnek vaka çalışmaları sunun; farklı güçlü yönlere uygun olarak sözlü, yazılı veya görsel sunumlar arasında seçim yapma olanağı sağlayın.

Ünite Sonucu

Öğrenciler, etkileyicilerin ve kurumların çevrimiçi ortamda sivil değerleri nasıl yönlendirdiğini anlarlar. Rol modelleri belirleyebilir, stratejileri değerlendirebilir ve kendi sivil katılımlarını güçlendirmek için müttefikler bulabilirler.



Ünite No 4

Toplumsal Değerlerle İlgili Bir Sosyal Medya Kampanyası Planlamak

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler net bir kampanya hedefi ve hedef kitle belirleyebilirler.
- Öğrenciler, bir tema, temel mesaj ve yayın stratejisi temelinde basit bir kampanya içerik planı oluşturabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medya kampanyaları, vatandaşlık değerlerini pratik eylemlere dönüştürür. Etkili kampanyalar, net hedeflere, tanımlanmış bir hedef kitleye ve tutarlı bir mesaja ihtiyaç duyar. Kampanya tasarlayarak öğrenciler, değerlerden savunuculuğa nasıl geçileceğini ve çevrimiçi ortamda başkalarına nasıl ilham verileceğini öğrenirler.

Etkinlik 1

MİNİ KAMPANYA TASARIM LABORATUVARI

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Bu uygulamalı etkinlikte, gruplar kapsayıcılık, çevre bilinci veya empati gibi tanıtmak istedikleri bir toplumsal değeri seçerler. Net bir kampanya hedefi belirler ve mesajlarından en çok fayda sağlayacak hedef kitleyi tanımlarlar. Bu çerçeveyi kullanarak, değeri çevrimiçi olarak iletmenin yaratıcı yollarını bulmak için beyin fırtınası yaparlar ve poster, sosyal medya açıklaması veya kısa video konsepti şeklinde olabilecek örnek bir gönderi tasarlarlar. Daha sonra gruplar kampanya fikirlerini sınıfa sunar ve akranlarından geri bildirim alarak mesajın netliği, yaratıcılık ve hedef kitle katılımı hakkında tartışmayı teşvik ederler.

Sonuçlar:

- Öğrenciler net bir kampanya hedefi ve hedef kitle belirleyebilirler.
- Öğrenciler, bir tema, temel mesaj ve yayın stratejisi temelinde basit bir kampanya içerik planı oluşturabilirler.

Ortam ve malzemeler

Grup çalışması için masalar, büyük kağıtlar veya dijital tasarım platformları, işaretleyiciler, yapışkan notlar ve isteğe bağlı olarak basılı kampanya örnekleri.

Ünite No 4

Toplumsal Değerlerle İlgili Bir Sosyal Medya Kampanyası Planlamak

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Beyin fırtınası, görsel tasarım ve ekran etkileşimi yoluyla deneyimsel, işbirlikçi ve yaratıcı öğrenme.

Teknoloji gereksinimleri:

Tasarım ve sunum uygulamalarına (örneğin Canva, Google Slides) sahip dizüstü bilgisayarlar, tabletler veya akıllı telefonlar.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Gruplar kampanyalarını kağıt üzerinde veya dijital olarak planlayabilir; gruplar içindeki roller, öğrencilerin güçlü yönlerine (tasarımcı, araştırmacı, sunucu) göre katkıda bulunmalarına olanak tanır.

Etkinlik 2

AKRAN KAMPANYASI ELEŞTİRİSİ

Önerilen etkinlik süresi: 45 dakika Bireysel/Grup: Tüm Sınıf

Etkinlik Tanımı

Kampanya konseptlerini sunduktan sonra, her grup şu gibi temel sorularla yönlendirilen yapılandırılmış geri bildirim alır: Mesaj açık mı? Hedef kitle iyi tanımlanmış mı? Sivil değeri iletmede görsel veya metinsel tasarım ne kadar etkili? Öğrenciler geri bildirimini değerlendirir ve netliği, katılımı ve etkiyi güçlendirmek için kampanya planlarını revize ederler. Bu etkinlik, eleştirel düşünmeyi, yapıcı eleştiriye ve işbirliğini vurgulayarak öğrencilere yardımcı olur.

Ünite No 4

Toplumsal Değerlerle İlgili Bir Sosyal Medya Kampanyası Planlamak

Öğrenciler, akran geri bildiriminin kampanya tasarımını nasıl geliştirebileceğini ve mesajın hedef kitlelerde yankı uyandırmasını nasıl sağlayabileceğini anlarlar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler net bir kampanya hedefi ve hedef kitle belirleyebilirler.
- Öğrenciler, bir tema, temel mesaj ve yayın stratejisi temelinde basit bir kampanya içerik planı oluşturabilirler.

Ortam ve malzemeler

Sunumlar, basılı geri bildirim formları veya dijital anket araçları için düzenlenmiş sınıf alanı, önemli önerileri özetlemek için beyaz tahta.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Kampanya kalitesini artırmak için akran değerlendirmesi, yansıtıcı öğrenme ve işbirliğine dayalı problem çözme yöntemleri.

Teknoloji gereksinimleri:

Dijital sunumları veya gönderileri görüntülemek için kullanılan cihazlar, yapılandırılmış geri bildirim için isteğe bağlı anket veya oylama araçları.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Geri bildirim sözlü, yazılı veya dijital olarak verilebilir; yönlendirici sorular, kendine güveni az olan öğrencileri destekler ve herkesin anlamlı bir şekilde katılımını sağlar.

Ünite No 4

Toplumsal Değerlerle İlgili Bir

Sosyal Medya Kampanyası Planlamak

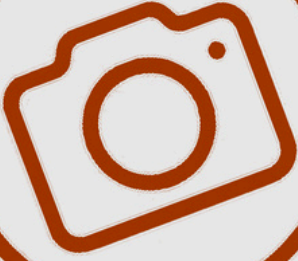
Ünite Sonucu

Öğrenciler, toplumsal değerleri yansıtan sosyal medya kampanyaları planlamak ve geliştirmek için pratik beceriler kazanırlar. Net hedeflerin, mesajların ve hedef kitle belirlemenin önemini öğrenirler ve girişimlerini iyileştirmek için yapıcı geri bildirimde bulunmayı uygularlar.





Sosyal Medya Kampanyaları için İçerik Oluşturma



Bu modül, öğrencileri basit ve anlamlı kampanya içerikleri tasarlamaya ve küçük bir farkındalık eylemi planlamaya hazırlar. Öğrenci geri bildirimlerini dikkate alarak, artık net bir yapı sunuyor: her etkinlik için adım adım rehberlik, tamamlanmış bir kampanya örneği, kullanıma hazır Canva/kağıt şablonları ve özlü değerlendirme kriterleri. Odak noktası, işletme markalaşmasından ziyade, sivil ve genç dostu – açıklık, saygı, kapsayıcılık – olmaya devam ediyor.

Modül 5:

Sosyal Medya Kampanyaları için İçerik Oluşturma

Anahtar Kelimeler: Dijital Vatandaşlık, medya okuryazarlığı, yaratıcı ifade, güçlendirme, iş birliği, sosyal etki

Kapsam

Bu modül, içerik oluşturmayı etkinlik planlamasıyla birleştirerek öğrencilerin anlamlı materyaller (logolar, fotoğraflar, videolar, alt yazılar) üretmelerini ve bunları farkındalık yaratma girişimlerinde amaçlı bir şekilde kullanmalarını destekler. Açıklık, yaratıcılık ve toplumsal değerlerle uyum vurgulanır. Araçlar ve teknikler temel ve erişilebilir bir düzeyde tanıtılır.

Eđitim Amaçları

- Öğrencilerin dijital ifade için yaratıcı araçları kullanma konusunda özgüvenlerini geliştirmek.
- Öğrencilere açık, ilgi çekici ve saygılı kampanya içerikleri üretme konusunda rehberlik etmek.
- Etkili mesajlaşma için çeşitli formatları (görsel, video, metin) keşfetmek.
- Yaratım sürecinin tamamında ekip çalışmasını, planlamayı ve düşünmeyi teşvik etmek.
- Öğrencilerin vatandaşlık bilincini artırmaya yönelik bir etkinliği planlama ve uygulama becerilerini geliştirmek.

Teorik Arka Plan

Gençler, sosyal medyanın kimliklerini, ilişkilerini ve vatandaşlık görüşlerini şekillendirdiđi dijital bir dünyada yaşıyor. PeerCo Analitik Raporu, 15-19 yaş arası gençlerin %80'inden fazlasının sosyal medyayı günlük olarak kullandığını, ancak çoğunun pasif tüketici olduğunu belirtiyor. 5. Modül, pasif kaydırmayı aktif ve amaçlı katılıma dönüştürerek bu duruma yanıt veriyor.

Sosyal platformlar hem saygı, kapsayıcılık, empati, eşitlik gibi vatandaşlık değerlerini test eder hem de teşvik eder. Araştırmalar ve Yerel Yaşam Laboratuvarları, gençlerin sosyal medyanın gerçek amaçlara hizmet etmesini istediklerini ancak genellikle beceri ve özgüven eksikliği yaşadıklarını göstermektedir. Ayrıca olumsuz öz imaj, sosyal karşılaştırma ve yanlış bilgilendirme ile de karşı karşıya kalırlar. Öğrenciler, çevrimiçi araçları toplumsal eylemle ilişkilendiren pratik, işbirlikçi ve yaratıcı öğrenmeye değer verirler; bizim odak noktamız da budur.

Yapılandırmacılığa (Dewey, Kolb) dayanan bu modül, yaparak öğrenmeyi, ortak yaratımı ve yansımayı vurgular. Öğrenciler, dijital içerik üreticilerinin çalışma şeklini yansıtan, logo tasarlama, görsel oluşturma, alt yazı taslağı hazırlama ve kampanya planlama gibi özgün görevleri tamamlarlar. Biçimleri ve araçları test ederek, mesajların nasıl oluşturulduđunu, uyarlandığını ve toplumsal etki için nasıl paylaşıldığını öğrenirler.

Sosyal ve duygusal öğrenme (SEL) tüm süreç boyunca mevcuttur. Öğrenciler değerlerini ifade eder, inançlarını inceler ve saygılı iletişim pratiđi yaparlar. Takım çalışması ve yapılandırılmış akran geri bildirim, PeerCo tarafından belirlenen temel eksiklikler olan özgüveni ve empatiyi geliştirir. Küçük seçimlerin -bir logodaki renk, bir başlıkta bir kelime, bir hashtag-anlam taşıdığını ve kapsayıcı bir dijital kültürü güçlendirebileceğini veya zayıflatabileceğini görürler.

Etkinlikler, formatın anlamı ve erişimi şekillendirdiğini vurgular: bir fotoğraf, metinden veya kısa bir videodan farklı bir şey anlatır. Formatları karşılaştırmak, medya okuryazarlığını, Erasmus+ yetkinliğini ve PeerCo tavsiyesini geliştirir.

Bu modül, sorumlu yaratıcılığı teşvik eder. Öğrenciler, şu eleştirel sorular rehberliğinde basit tasarım araçları (örneğin Canva) ve temel yapay zeka kullanırlar: Hangi mesajı iletiyorum? Kimlere ulaşacak? Saygılı, kapsayıcı ve dürüst mü? Amaç, gördüklerimizi sorgulamak, bilinçli bir şekilde yaratmak ve zararlı normlardan ve sahte haberlerden kaçınmaktır.

Yöntemler yaşa uygun ve erişilebilir: karma grup boyutları, kısa oturumlar, görsel ipuçları, esnek roller ve basit teknoloji. Gelişim, mikro tasarım görevlerinden tam kampanya planlarına doğru ilerler ve yaratıcı çıktıları gerçek sivil katılım ile ilişkilendirir. Öğrenciler, dijital içeriğin bir gönderiden daha fazlası olduğunu öğrenirler: farkındalık yaratmak, topluluk oluşturmak ve ortak değerleri iletirmek için bir araçtır.

Kursun sonunda, öğrenciler takım çalışmasını, kendini ifade etmeyi, net iletişimi, eleştirel düşünmeyi ve etik karar verme becerilerini güçlendirirler. Her şeyden önemlisi, sorumlu dijital vatandaşlığın sosyal medyadan kaçınmak değil, onu amaç ve saygı çerçevesinde kullanmak olduğunu ve küçük çevrimiçi eylemlerin bile başkalarına ilham verebileceğini ve gerçek bir değişim yaratabileceğini görürler.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Kampanya Logosu Tasarımı	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, dijital kampanyalarda görsel kimliğin amacını ve duygusal etkisini anlarlar.-Öğrenciler temel tasarım araçlarını veya yapay zekayı kullanarak basit bir kampanya logosu taslağı çizebilir veya oluşturabilirler.-Öğrenciler semboller, renkler ve yazı tipleri gibi unsurların anlamı nasıl iletildiğini açıklayabilirler.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
2. İçerik Türleri ve Biçimlerini Keşfetmek	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler farklı içerik formatlarının (fotoğraf, video, metin, öykü vb.) güçlü ve zayıf yönlerini karşılaştırabilirler.-Öğrenciler, kampanya mesajlarına ve hedef kitle tercihlerine uygun medya formatlarını seçebilirler.
3. Görsel İçerik Oluşturma — Fotoğraflar, Videolar ve Çizimler	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, görsel öykü anlatımının temel prensiplerini fotoğraf, video ve illüstrasyon formatlarında uygulayabilirler.-Öğrenciler fotoğraf ve video oluşturmada kadrajlama, kompozisyon, ışıklandırma ve düzenlemenin temellerini anlarlar.-Öğrenciler, kampanya görselleri oluşturmak için basit araçlar veya uygulamalar (yapay zeka veya mobil uygulamalar dahil) kullanabilirler.-Öğrenciler, kampanyalarının hedeflerini, tonunu ve mesajını destekleyen görseller oluşturabilirler.
4. Sosyal Medya İçin Saygı ve Sorumlulukla Yazmak	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, kampanyalarının tonuna ve hedeflerine uygun, açık ve ilgi çekici başlıklar yazabilirler.-Öğrenciler, mesajın görünürlüğü ve netliğini artırmak için hashtag'leri ve kısa metinleri nasıl kullanacaklarını anlarlar.-Öğrenciler dijital iletişimde kapsayıcı, olumlu ve doğru bir dil kullanabilmektedirler.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
5. Farkındalık Etkinliği Planlamak	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler temel kampanya farkındalık etkinliklerini planlayabilirler (örneğin okul etkinlikleri, dijital eylemler, akran etkinlikleri).-Öğrenciler, toplumsal amaçlarını desteklemek için (çevrimiçi veya çevrimdışı) bir farkındalık eylemi taslağı hazırlayabilirler.-Öğrenciler, önceki ünitelerden edindikleri bilgi ve becerileri (hedefleri belirleme, görsel kimlik, içerik formatları ve saygılı iletişim gibi) birleştirerek anlamlı bir farkındalık etkinliği tasarlayabilir ve planlayabilirler.-Öğrenciler, içerik oluşturmayı gerçek dünyadaki sivil katılımı ilişkilendirme becerilerini sergilerler.

Çözüm

Bu modül, sosyal medya kullanımını amaçlı dijital katılıma dönüştürüyor. Açık bir yapılandırma (adım adım kılavuzlar, örnek kampanya, şablonlar ve değerlendirme kriterleri) ile öğrenciler, logolar, fotoğraflar, videolar, alt yazılar ve hashtag'ler gibi basit ve anlamlı içerikler tasarlıyor ve bunları küçük bir farkındalık eyleminde uyguluyorlar. Yapılandırmacılık ve Sosyal ve Duygusal Öğrenme (SEL) temeline dayanan bu modülde, öğrenciler yaparak, birlikte yaratarak ve yansıtarak öğreniyorlar; saygı, kapsayıcılık ve empatiyle iletişim kuruyor ve akran geri bildirimleriyle özgüven kazanıyorlar. Biçimleri karşılaştırarak medya okuryazarlığını güçlendiriyor ve ortamın mesajı ve erişimi nasıl şekillendirdiğini görüyorlar. Erişilebilir araçlar (Canva ve temel yapay zeka) kullanarak, ekipler sivil değerlerle uyumlu bir kampanya planlıyor ve sunuyorlar. Sonuç olarak, net ifade, eleştirel düşünme ve etik kararlar geliştirerek içerik oluşturmayı gerçek sivil katılımı ilişkilendiriyorlar.

Kampanya Logosu Tasarımı



Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, dijital kampanyalarda görsel kimliğin amacını ve duygusal etkisini anlamaktadır.
- Öğrenciler temel tasarım araçlarını veya yapay zekayı kullanarak basit bir kampanya logosu taslağı çizebilir veya oluşturabilirler.
- Öğrenciler semboller, renkler ve yazı tipleri gibi unsurların anlamı nasıl ilettiğini açıklayabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Logo, insanların bir fikri tanımasına yardımcı olan basit bir görsel "imza"dır. Öğrenciler, yakındaki örnekler, şablonlar ve rehberli bir çalışma sayfası kullanarak renkleri, şekilleri ve yazı tiplerini duygular ve değerlerle ilişkilendirir; tasarımı basit, saygılı ve amaca uygun tutarlar.

Etkinlik 1

LOGOYU ÇÖZMEK – TASARIM YOLUYLA GÖRSEL HİKAYE ANLATIMI

Önerilen etkinlik süresi: 45-60 dakika

Bireysel/Grup: Grup (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler, rehberli bir çalışma sayfası kullanarak dört gerçek kampanya logosunu analiz eder. Adım adım:

- 1) Her bir logoyu inceleyin.
 - 2) Bir renk, bir şekil ve bir anahtar kelime seçin.
 - 3) İlettiği duygu ve fikri not edin.
 - 4) Öne çıkan noktaları grup olarak paylaşın.
 - 5) Uygulayacağınız iki tasarım dersini çıkarın. Bu, tasarım seçimlerini toplumsal değerlerle (nezaket, saygı, kapsayıcılık) ilişkilendirir.
- Şablon(lar): Ek B → T0'a bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, dijital kampanyalarda görsel kimliğin amacını ve duygusal etkisini anlamaktadır.
- Öğrenciler semboller, renkler ve yazı tipleri gibi unsurların anlamı nasıl ilettiğini açıklayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Masa bulunan standart bir sınıf veya atölye alanı; basılı veya dijital logo örnekleri, çalışma sayfaları, kalemler ve (isteğe bağlı) sunumlar için projektör.

Ünite No 1

Kampanya Logosu Tasarımı

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirlikçi öğrenme, medya okuryazarlığı, görsel hikaye anlatımı, grup tartışması, duygusal yansıma, deneyimsel öğrenme.

Teknoloji gereksinimleri:

Özel bir teknolojiye gerek yok; logolar kağıt üzerinde veya ekranda paylaşılabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel ve sözel destekler, uyarlanabilir çalışma sayfaları, kapsayıcı ve kültürel açıdan tarafsız logo örnekleri içerir; roller farklı ihtiyaçlara uyacak şekilde ayarlanabilir.

Etkinlik 2

LOGO TASARIM LABORATUVARI – KAMPANYA KİMLİĞİNİZİ OLUŞTURUN

Önerilen etkinlik süresi: 60–90 dakika

Bireysel/Grup: Grup (2–3 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Ekipler kısa bir bilgilendirme metni (amaç, hedef kitle, üç değer, üç anahtar kelime) tamamlar ve basit bir logo tasarlar. Adım adım:

- 1) Kısa bilgilendirme formunu doldurun.
- 2) Bir kağıt veya Canva şablonu seçin.
- 3) İki hızlı seçenek taslağı çizin.
- 4) Birini seçin ve türünü ve dengesini iyileştirin.
- 5) 30 saniyede sunun: 'İletmek istediğimiz... Bunu şu şekilde başardık...'

Tek bir simge ve iki renk kullanın.

Şablon(lar): Ek B → T1'e bakınız.

Ünite No 1

Kampanya Logosu Tasarımı

Sonuçlar:

- Öğrenciler temel tasarım araçlarını veya yapay zekayı kullanarak basit bir kampanya logosu taslağı çizebilir veya oluşturabilirler.
- Öğrenciler semboller, renkler ve yazı tipleri gibi unsurların anlamı nasıl ilettiğini açıklayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıf, bilgisayar odası veya yaratıcı alan; kağıt, kalemler, renkli işaretleyiciler, kampanya özeti şablonu, dijital araçlara erişim (isteğe bağlı).

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Proje tabanlı öğrenme, uygulamalı yaratım, ortak yaratım, görsel hikaye anlatımı, ekran geri bildirim, duygusal öz ifade ve yansıtma.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı olarak Canva veya logo oluşturucu gibi çevrimiçi araçlar kullanılabilir; tamamen çevrimdışı olarak da tamamlanabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çoklu yaratım yöntemleri (çizim veya dijital); basitleştirilmiş tasarım özetleri; erişilebilir araçlar ve malzemeler; kapsayıcı ve esnek çıktılar.



Ünite Sonucu

Bu ünite, öğrencilerin basit bir görselin –bir logonun –nasıl güçlü bir hikaye anlatabileceğini keşfetmelerine yardımcı oldu. Gerçek örnekleri inceleyerek ve kendi tasarımlarını yaparak, renklerin, şekillerin ve sembollerin kendileri için önemli olan fikirleri, duyguları ve değerleri nasıl ifade edebileceğini öğrendiler. Sadece bir tasarım egzersizi olmaktan öte, öğrencilerin önemsedikleri konularla bağlantı kurmalarının ve görsel biçimde kendi seslerini bulmalarının bir yolu haline geldi. Bu deneyim, yaratıcı özgüvenlerini artırdı ve onlara düşünceli tasarımın bir mesajı daha net, daha güçlü ve daha insani hale getirebileceğini gösterdi.





Ünite No 2 İçerik Türleri ve Biçimlerini Keşfetmek

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler farklı içerik formatlarının (fotoğraf, video, metin, öykü vb.) güçlü ve zayıf yönlerini karşılaştırabilirler.
- Öğrenciler, kampanya mesajlarına ve hedef kitle tercihlerine uygun medya formatlarını seçebilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Farklı formatlar, mesajı farklı şekillerde biçimlendirir. Öğrenciler, bir 'format çarkı' ve hazır örnekler kullanarak, pazarlama jargonuna başvurmadan, bilinçli bir şekilde fotoğraf, video, metin ve hikayeleri karşılaştırır.

Etkinlik 1

İÇERİK GEZGİNİ ATLIKARINCA

Önerilen etkinlik süresi: 60 dakika

Bireysel/Grup: Grup (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler dört istasyonda (fotoğraf, video, metin, öykü) sırayla çalışırlar. Adım adım:

- 1) Her istasyonda iki örneği inceleyin.
- 2) Çalışma kağıdında amacı, duyguyu ve netliği işaretleyin.
- 3) Biçim çarkını 'en iyi kullanım' notlarıyla tamamlayın.
- 4) Her istasyon için bir önemli bilgiyi paylaşın. Bu, pratik medya okuryazarlığını geliştirir.

Şablon(lar): Ek B → T2'ye bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler farklı içerik formatlarının güçlü ve zayıf yönlerini karşılaştırabilirler.
- Öğrenciler, kampanya mesajlarına ve hedef kitle tercihlerine uygun medya formatlarını seçebilirler.

Ortam ve malzemeler

Dört öğrenme istasyonuna sahip sınıf veya geniş açık alan; gerçek kampanya içeriği (dijital veya basılı), çalışma sayfaları, kalemler ve isteğe bağlı olarak video için ekran/tablet.

Ünite No 2

İçerik Türleri ve Biçimlerini Keşfetmek

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Uygulamalı öğrenme, küçük grup çalışmaları, medya okuryazarlığı, akran etkileşimi, eleştirel düşünme ve yansıtma.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlıdır; varsa video içeriği göstermek için kullanılan cihazlar. Basılı alternatifler de sağlanmıştır.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel ve yazılı materyaller içerir; esnek tartışma rolleri; istasyonlar görsel, işitsel veya dil tabanlı ihtiyaçlara göre uyarlanabilir.

Etkinlik 2

MESAJI EŞLEŞTİR – BİÇİM MEYDAN OKUMASI

Önerilen Etkinlik süresi: 60–75 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar (3–4 kişi) veya ikili gruplar

Etkinlik Tanımı

Her takıma bir senaryo verilir (örneğin, saygılı sınıf sohbetleri).

Adım adım:

- 1) Ana formatı ve destekleyici formatı seçin.
- 2) Basit senaryo şablonunu doldurun (başlık, görsel fikir, harekete geçirici mesaj). 3) İçeriği taslak veya storyboard olarak çizin.
- 4) İki iyileştirme fikri sunun ve toplayın. Hedef kitle, amaç ve format arasındaki uyuma odaklanın.

Şablon(lar): Ek B → T10'a bakınız.

Ünite No 2

İçerik Türleri ve Biçimlerini Keşfetmek

Sonuçlar:

- Öğrenciler farklı içerik formatlarının güçlü ve zayıf yönlerini karşılaştırabilirler.
- Öğrenciler, kampanya mesajlarına ve hedef kitle tercihlerine uygun medya formatlarını seçebilirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıf veya yaratıcı çalışma alanı; format kartları, senaryo ipuçları, planlama şablonları, kalemler veya dizüstü bilgisayarlar (isteğe bağlı), sunumlar için beyaz tahta veya posterler.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirlikçi öğrenme, zorluklar yoluyla yaratıcılık, görsel düşünme, uygulamalı medya analizi, akran geri bildirimi, yansıtıcı tartışma.

Teknoloji gereksinimleri:

Gerekli değil; kağıt ve kalemle tamamen çevrimdışı olarak yapılabilir. Dijital çizim için cihazlar isteğe bağlıdır.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Esnek görevler (görsel veya metin tabanlı); her grupta çeşitli örnekler ve açık roller; basit bir dilde ve erişilebilir formatlarda destek materyalleri mevcuttur.



Ünite Sonucu

Bu ünite, öğrencileri farklı içerik türlerinin (fotoğraflar, videolar, metinler ve hikayeler) dünyasına dalmaya ve her birinin bir mesajı nasıl benzersiz şekillerde şekillendirebileceğini keşfetmeye davet etti. Uygulamalı etkinlikler ve yaratıcı zorluklar aracılığıyla, hangi formatın kampanya hedeflerine ve hedef kitlelerine en uygun olduğunu dikkatlice düşünmeyi öğrendiler. Bu deneyim, duygusal ve anlamlı bir şekilde bağlantı kuran içerik seçme ve oluşturma konusunda pratik beceriler geliştirmelerine yardımcı oldu ve onları gerçekten yankı uyandıran dijital kampanyaların düşünceli ve kendine güvenen yaratıcıları olmaya teşvik etti.





Ünite No 3

Görsel İçerik Oluşturma — Fotoğraflar, Videolar ve İllüstrasyonlar

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, görsel öykü anlatımının temel prensiplerini fotoğraf, video ve illüstrasyon formatlarında uygulayabilirler.
- Öğrenciler fotoğraf ve video oluşturmada kadrajlama, kompozisyon, ışıklandırma ve düzenlemenin temellerini anlarlar.
- Öğrenciler, kampanya görselleri oluşturmak için basit araçlar veya uygulamalar (yapay zeka veya mobil uygulamalar dahil) kullanabilirler.
- Öğrenciler, kampanyalarının hedeflerini, tonunu ve mesajını destekleyen görseller oluşturabiliyorlar.

Kısa Teorik Açıklama

Teknik, anlama hizmet eder. Öğrenciler, teknik mükemmellikten ziyade mesajın netliğine ve kapsayıcılığına odaklanarak, telefonla basit çekimler ve temel düzenlemeler yaparlar.

Etkinlik 1

GÖRSEL HİKAYE ANLATIMI LABORATUVARI — TELEFONU SİZİN İÇİN ÇALIŞTIRIN

Önerilen etkinlik süresi: 75-90 dakika

Bireysel/Grup: Grup (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Takımlar üç kareden oluşan mini bir görsel öykü oluşturuyor.

Adım adım:

- 1) Bir senaryo seçin (örneğin, 'Nefes molası').
- 2) Üç çekim planlayın (geniş açı, orta plan, detay).
- 3) Doğal ışık ve sade bir arka plan kullanarak çekim yapın.
- 4) 10 dakika içinde düzenleyin (kırpma, parlaklık, kısa metin ≤8 kelime).
- 5) Paylaşın ve hızlı 'trafik ışığı' geri bildirimini alın. Önemli noktalar: açıklık ve üslup.

Şablon(lar): Ek B → T3'e bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, görsel öykü anlatımının temel prensiplerini fotoğraf ve video formatlarında uyguladılar.
- Öğrenciler, kadrajlama, ışıklandırma ve kompozisyonun mesaj ve ruh halini nasıl etkilediğini anladılar.
- Öğrenciler, kampanyalarının tonunu, hedeflerini ve hedef kitlesini destekleyen görseller oluşturabilirler.

Ünite No 3

Görsel İçerik Oluşturma — Fotoğraflar, Videolar ve İllüstrasyonlar

Ortam ve malzemeler

İyi aydınlatılmış iç veya dış mekan, kameralı akıllı telefonlar veya tabletler, ücretsiz düzenleme araçlarına (CapCut, Canva) erişim, kampanya senaryo kartları, planlama çalışma sayfaları.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Proje tabanlı öğrenme, ortak yaratım, uygulamalı görsel hikaye anlatımı, grup geri bildirim ve yansıtma.

Teknoloji gereksinimleri:

Kamera özellikli akıllı telefon veya tablet; ücretsiz düzenleme uygulaması (isteğe bağlı); teknoloji gerektirmeyen alternatif olarak yazdırılabilir şablonlar mevcuttur.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler ekip içinde farklı roller üstlenebilirler (örneğin fotoğrafçı, planlayıcı, editör, sunucu); sözlü veya görsel değerlendirmelere izin verilir; etkinlikler düşük teknoloji veya dijital olmayan öğrenme stillerine sahip öğrenciler için uyarlanmıştır.

Etkinlik 2

OLUŞTUR VE İLETİŞİM KUR — KAMPANYALAR İÇİN İLLÜSTRASYON/YAPAY ZEKA

Önerilen Etkinlik süresi: 60–75 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel veya çiftler halinde

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler kampanyalarıyla uyumlu basit bir poster veya illüstrasyon tasarlarlar.

Ünite No 3

Görsel İçerik Oluşturma — Fotoğraflar, Videolar ve İllüstrasyonlar

Adım adım:

- 1) Tonu (sakin/enerjik) ve üç unsuru (renk, sembol, tür) tanımlayın.
 - 2) Kağıt veya Canva/başlangıç seviyesi yapay zeka programlarından birini seçin.
 - 3) Kısa bir mesaj içeren (≤ 8 kelime) bir görsel oluşturun.
 - 4) İki özel iyileştirme karşılığında takas edin.
 - 5) Kontrastı ve okunabilirliği ayarlayın (1 metre mesafeden okunabilir).
- Şablon(lar): Ek B → T4'e bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler temel tasarım araçlarını veya yapay zekayı kullanarak bir kampanya görseli çizebilir veya oluşturabilirler.
- Öğrenciler, tasarım unsurlarının (sembolizm, renkler, yazı tipleri) anlamı nasıl ilettiğini anlarlar.
- Öğrenciler, kampanyanın mesajını, tonunu ve amaçlanan etkisini yansıtan görseller oluştururlar.

Ortam ve malzemeler

Sınıf veya resim odası; çizim malzemeleri (kağıt, kalem, keçeli kalem); isteğe bağlı olarak Canva veya diğer basit yapay zeka araçlarına erişim; görsel planlama sayfası veya ilham panosu şablonu.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Görsel ifade, dijital yaratıcılık, sembolik düşünme, bireysel yansıma, ekran geri bildirimi.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı dijital erişim (Canva, yapay zeka oluşturucu); etkinlik tamamen çevrimdışı olarak çizim malzemeleriyle tamamlanabilir.

Ünite No 3

Görsel İçerik Oluşturma — Fotoğraflar, Videolar ve İllüstrasyonlar

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler tercih ettikleri formatı (dijital veya elle çizilmiş) seçebilirler; tasarım yönergeleri için dil basitleştirilmiştir; renk kontrastı ve şablon desteği mevcuttur; esnek sunum seçenekleri (sözlü, yazılı, görsel) sunulmaktadır.

Ünite Sonucu

Bu ünite boyunca öğrenciler, fikirleri ve değerleri ifade etmede görsel içeriğin ne kadar güçlü olabileceğini keşfettiler. Fotoğraflar, videolar ve illüstrasyonlarla çalışarak, renk, ışık veya düzen gibi küçük seçimlerin bir mesajın nasıl hissettirdiğini ve ne söylediğini nasıl şekillendirebileceğini araştırdılar. Elle çizim yaparak veya dijital araçlar kullanarak, öğrenciler kendileri için anlamlı olan ve gerçek dünya sorunlarıyla bağlantılı görseller yarattılar. Üniteyi, görseller aracılığıyla iletişim kurma ve görsel medyayı niyet ve yürekte kullanma yeteneklerine daha fazla güven duyarak tamamlıyorlar.





Ünite No 4

Sosyal Medya İçin Saygı ve Sorumlulukla Yazmak

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, kampanyalarının tonuna ve hedeflerine uygun, açık ve ilgi çekici başlıklar yazabilirler.
- Öğrenciler, mesaj görünürlüğünü ve netliğini artırmak için hashtag'leri ve kısa metinleri nasıl kullanacaklarını anlarlar.
- Öğrenciler dijital iletişimde kapsayıcı, olumlu ve doğru bir dil kullanabilmektedirler.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medya için kısa yazılar yazmak, insanlarla iletişim kurmakla ilgilidir. Öğrenciler, açık, saygılı başlıklar ve amaca yönelik etiketler yazmak için modeller ve şablonlar kullanırlar.

Etkinlik 1

MANŞET KLİNİĞİ – ETKİ VE EMPATİ

Önerilen etkinlik süresi: 75 dakika

Bireysel/Grup: Bireysel (çiftler halinde akran geri bildirim)

Etkinlik Tanımı

Öğrenciler örnek gönderileri analiz eder, ardından manşetler, alt yazılar yazar ve bunları gözden geçirir.

Adım adım:

- 1) Üç örnek okuyun (güçlü/orta/geliştirilmesi gerekiyor).
 - 2) Bir tema seçin ve üç ton taslağı hazırlayın (nötr/duygusal/eğlenceli).
 - 3) Kontrol listesini uygulayın (açıklık, saygı, dürüstlük, harekete geçirici mesaj).
 - 4) Karakterleri değiştirin ve son bir sürüm oluşturun (≤280 karakter).
- Şablon(lar): Ek B → T5'e bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, kampanyalarının tonuna ve hedeflerine uygun, açık ve ilgi çekici başlıklar yazabilirler.
- Öğrenciler dijital iletişimde kapsayıcı, olumlu ve doğru bir dil kullanabilmektedirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıf veya bilgisayar laboratuvarı. Gerekli malzemeler: basılı örnek altyazılar, altyazı yazma ve düzeltme çalışma sayfası, kapsayıcı dil kontrol listesi, kalemler veya dizüstü bilgisayarlar.

Ünite No 4

Sosyal Medya İçin Saygı ve Sorumlulukla Yazmak

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Eleştirel medya okuryazarlığı, yansıtıcı yazma, akran öğrenimi, kapsayıcı iletişim, gerçek yaşam vaka analizi.

Teknoloji gereksinimleri:

Dijital cihazların veya çevrimiçi platformların kullanımı isteğe bağlıdır; etkinlik, basılı materyallerle tamamen çevrimdışı olarak da tamamlanabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Öğrenciler farklı hızlarda ve karmaşıklık seviyelerinde çalışabilirler. Cümle başlangıçları ve örnek ifadeler sağlanmıştır. Altyazılar yazarak, ses kaydı yaparak veya çizerek oluşturulabilir. Yansıtma, ikili gruplar halinde, zihin haritası şeklinde veya yazılı olarak yapılabilir.

Etkinlik 2

HASHTAG JAM — AMACA YÖNELİK GÖRÜNÜRLÜK

Önerilen etkinlik süresi: 60 dakika Bireysel/Grup: Küçük gruplar (3-4 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Ekipler amaca yönelik bir dizi hashtag oluşturur.

Ünite No 4

Sosyal Medya İçin Saygı ve Sorumlulukla Yazmak

Adım adım:

- 1) Kampanya özetinizi (değerler ve hedef kitle) okuyun.
- 2) Beş adet hashtag oluşturun (iki açıklayıcı, iki topluluk temalı, bir yaratıcı).
- 3) Açıklık, saygı ve akılda kalıcılığı kontrol edin.
- 4) Bunları kısa bir başlıkta test edin ve iyileştirin.

Şablon(lar): Ek B → T6'ya bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, mesaj görünürlüğünü ve netliğini artırmak için hashtag'leri ve kısa metinleri nasıl kullanacaklarını anlarlar.
- Öğrenciler dijital iletişimde kapsayıcı, olumlu ve doğru bir dil kullanabilmektedirler.

Ortam ve malzemeler

Esnek sınıf alanı veya küçük grup çalışmaları için ayrılmış alanlar.

Araçlar: basılı kampanya özetleri, beyin fırtınası sayfası, beyaz tahta/posterler, isteğe bağlı olarak hashtag kullanımını çevrimiçi olarak kontrol etmek için telefon veya tablet erişimi.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

İşbirlikçi öğrenme, yönlendirilmiş sorgulama, gerçek dünya örnekleri, yaratıcılık, akran tartışması, etik yansıma.

Teknoloji gereksinimleri:

Herhangi bir cihaza gerek yoktur; ancak gruplar, izin verilmesi durumunda isteğe bağlı olarak çevrimiçi olarak hashtag arayabilirler. Düşük teknolojiye sahip sınıflara tamamen uyarlanabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Kampanya temaları çeşitli giriş noktaları sunar. Öğrenciler fikirlerini görsel veya sözlü olarak ifade edebilirler. Görevler esnek roller üstlenmeye olanak tanır: yazarlar, araştırmacılar, sunum yapanlar. Tüm öğrencileri desteklemek için kapsayıcı dil rehberliği sağlanır.

Ünite Sonucu

Bu ünitenin sonunda öğrenciler, bir başlık veya bir etiket gibi kısa mesajların bile gerçek bir anlam ve etki taşıyabileceğini öğrendiler. Açıklık, empati ve niyetle yazma pratiği yaptılar ve dilin nasıl kapsayıcı, ilham verici ve bağlantı kurucu olabileceğini keşfettiler. Yansıtma ve işbirliği yoluyla, dijital ortamlarda kelimeleri kullanmanın getirdiği sorumluluğun daha çok farkına vardılar. Artık sosyal medyayı sadece kendilerini ifade etmek için değil, gerçekten önemli mesajlar paylaşmak için de kullanmaya daha iyi hazırlanmış durumdadılar.



Ünite No 5

Farkındalık Etkinliği Planlamak



Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler temel kampanya farkındalık etkinliklerini planlayabilirler (örneğin okul etkinlikleri, dijital eylemler, akran etkinlikleri).
- Öğrenciler, toplumsal amaçlarını desteklemek için (çevrimiçi veya çevrimdışı) bir farkındalık eylemi taslağı hazırlayabilirler.
- Öğrenciler, önceki ünitelerden edindikleri bilgi ve becerileri (hedefleri belirleme, görsel kimlik, içerik formatları ve saygılı iletişim gibi) birleştirerek anlamlı bir farkındalık etkinliği tasarlayabilir ve planlayabilirler.
- Öğrenciler, içerik oluşturmayı gerçek dünyadaki vatandaşlık katılımıyla ilişkilendirme becerilerini sergiliyorlar.

Kısa Teorik Açıklama

Fikirden eyleme: Tek sayfalık bir etkinlik planı ve örnek bir kampanya, ekiplerin minimum düzeyde, kullanıma hazır materyallerle gerçekçi bir farkındalık yaratma eylemi tasarlamasına yardımcı olur.

Etkinlik 1

ETKİNLİK PLANI – GERÇEKÇİ BİR EYLEM TASARLAYIN

Önerilen etkinlik süresi: 90-100 dakika

Bireysel/Grup: Küçük takımlar (3-5 öğrenci)

Etkinlik Tanımı

Adım adım:

- 1) Amacı, hedef kitleyi, temel mesajı ve formatı tanımlayın.
- 2) Görevleri atayın (içerik, lojistik, tanıtım).
- 3) İki materyal hazırlayın (bir gönderi + harekete geçirici mesaj içeren bir hikaye).
- 4) Basit bir ölçüt seçin (örneğin, katılımcı sayısı).
- 5) Değerlendirme kriterleriyle gözden geçirin ve gerekli düzenlemeleri yapın.

Şablon(lar): Ek B → T7'ye bakınız.

Sonuçlar:

- Öğrenciler temel kampanya farkındalık etkinliklerini planlayabiliyorlar.
- Öğrenciler, toplumsal amaçlarını desteklemek için (çevrimiçi veya çevrimdışı) bir farkındalık eylemi taslağı hazırlayabilirler.
- Öğrenciler, önceki ünitelerden edindikleri bilgi ve becerileri birleştirerek anlamlı bir farkındalık etkinliği tasarlayabilir ve planlayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıf veya proje alanı. Malzemeler: Basılı Etkinlik Planı şablonu, önceki kampanya materyalleri, beyaz tahta, kalemler, araştırma veya görsel taslak hazırlama için isteğe bağlı cihazlar.

Ünite No 5

Farkındalık Etkinliği Planlamak

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Proje tabanlı öğrenme, grup görev dağılımı, deneyimsel öğrenme, gençlerin öncülüğünde planlama.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı olarak dijital planlama araçları (örneğin Canva, Padlet, Trello) kullanılabilir. Tamamen çevrimdışı olarak da yapılabilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Görsel ipuçları ve rol esnekliği içeren şablonlar, farklı öğrenme profilleri için erişilebilirliği sağlar. Görevler, bireysel güçlü yönler (örneğin, yazma, çizme, düzenleme) göre ayarlanabilir.

Etkinlik 2

KAMPANYA SUNUM LABORATUVARI – SUN VE GELİŞTİR

Önerilen etkinlik süresi: 75-90 dakika

Bireysel/Grup: Akranlarla grup çalışması

Etkinlik Tanımı

Her takım 5-7 dakikalık bir sunum yapar.

Adım adım:

- 1) Üç slayt hazırlayın (Neden önemli / Ne yapacağız / Nasıl katılabilirsiniz).
- 2) Sunum değerlendirme kriterlerini kullanın (açıklık, kanıt, zamanlama).

Ünite No 5

Farkındalık Etkinliği Planlamak

3) İki adet yapışkan not yorumu sunun ve toplayın (bir güçlü yön, bir geliştirilmesi gereken nokta).

4) Planınızı 10 dakika içinde güncelleyin.

Şablon(lar): Ek B'ye bakınız → T8, T9.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, içerik oluşturmayı gerçek dünyadaki vatandaşlık katılımıyla ilişkilendirme becerilerini sergiliyorlar.
- Öğrenciler, toplumsal amaçlarını desteklemek için (çevrimiçi veya çevrimdışı) bir farkındalık eylemi taslağı hazırlayabilirler.
- Öğrenciler, önceki ünitelerden edindikleri bilgi ve becerileri birleştirerek anlamlı bir farkındalık etkinliği tasarlayabilir ve planlayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Sınıf, kütüphane veya sunum odası. Gerekli malzemeler: projektör veya ekran (isteğe bağlı), 1. Etkinlikten görsel materyaller, basılı geri bildirim değerlendirme formları veya yapışkan notlar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Topluluk önünde konuşma, akran geri bildirimi, deneyimsel öğrenme, yansıtıcı uygulama, özgüven geliştirme.

Teknoloji gereksinimleri:

Düşük ila orta seviye — öğrenciler analog (örneğin, posterler) veya dijital (örneğin, slaytlar, videolar) formatları seçebilirler.

Ünite No 5

Farkındalık Etkinliği Planlamak

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Sunum formatları, farklı rahatlık seviyelerine ve güçlü yönlere uyacak şekilde esnektir (örneğin, ortak sunum, önceden kaydedilmiş sunum, görsel destekli sunum). Geri bildirim seçenekleri arasında sözlü ve yazılı yanıtlar yer almaktadır.

Ünite Sonucu

Bu son ünite, öğrencilerin öğrendiklerini hayata geçirmek için tasarlanmıştır. Öğrenciler, görsel tasarım, hikaye anlatımı ve saygılı iletişim yoluyla vatandaşlık değerlerini nasıl ifade edeceklerini keşfettikten sonra, gerçek bir farkındalık etkinliği planlamada liderliği üstlenirler. Amaç, kişisel ve grup mesajlarını okul tabanlı veya dijital bir etkinlik aracılığıyla daha geniş bir kitleyle buluşturmadır. Bu süreç, girişimcilik, takım çalışması ve amaç duygularını güçlendirirken, kampanya tasarım becerilerini de özgün ve etkili bir şekilde pekiştirir. Ünite, öğrencileri kendileri için önemli olan konular üzerinde düşünmeye ve toplulukları içinde düşünceli, yaratıcı eylemlerde bulunmaya teşvik eder.



MODÜL 6



Sosyal Medya Kampanyalarının Değerlendirilmesi ve Sunulması

Bu modül, öğrencilere kampanyalarının erişimini, etkileşimini ve etkisini değerlendirme konusunda rehberlik eder. Çevrimiçi etkileşimi anlamlı kılan unsurlar hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik eder ve öğrencilerin projelerini başkalarına sunarak özgüven kazanmalarına yardımcı olur.

Modül 6:

Sosyal Medya Kampanyalarının Değerlendirilmesi ve Sunulması

Anahtar kelimeler: eleştirel düşünme, sosyal medya kampanyası, değerlendirme, yaratıcılık, farkındalık

Kapsam

Bu modül, yaratımdan değerlendirmeye geçiş yaparak geri bildirim, öz değerlendirme ve gerçek dünya tepkilerinden öğrenmeye odaklanmaktadır. Etkiyi ölçmek için temel araçlar kavramlar sunar ve mükemmellik yerine büyümeyi vurgular.

Eğitimin Amaçları

- Öğrencilerin kampanyalarının sonuçları ve aldıkları tepkiler üzerine düşünmelerine yardımcı olmak.
- Dijital etkileşimde nitelik ve nicelik arasındaki farkı anlamayı teşvik etmek.
- Topluluk önünde konuşma ve sunum becerilerinin geliştirilmesini desteklemek.
- Yaratıcılığı, ekip çalışmasını ve topluma katkıyı kutlamak için.

Teorik Arka Plan

Sosyal medya, gençlerin hem içerik tükettiği hem de içerik ürettiği güçlü bir platformdur. Sosyal medya kampanyalarını değerlendirmek, gençlerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine, ikna edici iletişimi anlamalarına ve sorumlu dijital vatandaşlar olmalarına yardımcı olur.

1. Medya Okuryazarlığı ve Eleştirel Düşünme

Medya okuryazarlığı, medya mesajlarına erişme, bunları analiz etme, değerlendirme ve oluşturma yeteneğidir (Potter, 2013). Gençler için bu, kampanyaların kitleleri etkilemek için görselleri, dili ve duygusal çağrılarını nasıl kullandığını tanımayı öğrenmek anlamına gelir. Kahne ve Bowyer (2017), medya okuryazarlığı öğretmenin gençleri yanlış bilgilendirme ve önyargılı içerikle başa çıkmaya hazırladığını ve daha bilinçli kararlar almalarını sağladığını vurgulamaktadır.

2. Hedef Kitle ve Mesajın Uygunluğu

Etkili kampanyalar, mesajlarını hedef kitlelerine göre uyarlarlar. Boyd (2014), gençlerin sosyal medyayı akran kültürü ve sosyal normlara göre yorumladığını ve yanıt verdiğini vurgulamaktadır. Gençlere yönelik kampanyaların hem oluşturulması hem de değerlendirilmesi için hedef kitlenin değerlerini ve dilini anlamak çok önemlidir.

3. Gerçek Etkileşim vs. Sahte Ölçümler

Sosyal medya etkileşimi (beğeniler, paylaşımlar, yorumlar) gerçek veya yapay olarak şişirilmiş olabilir. Huang (2017), gençler arasında gerçek etkileşimi motive eden unsurları tartışırken, akademisyenler bir kampanyanın başarısını yanlış temsil eden "sahte" veya bot güdümlü etkileşimlere karşı uyarıda bulunuyor (Mihailidis & Cohen, 2013). Gerçek etkiyi anlamak için özgünlüğün değerlendirilmesi şarttır.

4. Dijital Etik ve Sorumluluk

Sosyal medyanın değerlendirilmesi, kampanyaların etik sorumluluğunu da değerlendirmeyi içerir; yani olumlu davranışları teşvik edip etmedikleri, gizliliğe saygı gösterip göstermedikleri ve yanlış bilgilerin yayılmasından kaçınıp kaçınmadıkları (UNICEF, 2018). Gençler, oluşturdukları veya paylaştıkları içeriğin sosyal sonuçlarını düşünmeye teşvik edilmelidir.

Bu modül, sosyal medya kampanyalarının değerlendirilmesi konusunda farkındalığı artırmayı ve yaratıcılık, iş birliği ve eleştirel düşünme becerilerini kullanarak etkilerini ölçmek için bazı pratik araçlar ve kavramlar öğretmeyi amaçlamaktadır.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
1. Kampanyaların Dijital Etkileşimini Ölçme	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler temel etkileşim ölçütlerini (beğeniler, paylaşımlar, yorumlar, kaydetmeler) takip edebiliyorlar.-Öğrenciler farklı içerik türlerini ve performanslarını karşılaştırabilirler.
2. Katılım Kalitesinin Analizi	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler yüzeysel etkileşim (beğeniler) ile anlamlı geri bildirim (yorumlar, tartışmalar) arasındaki farkı anlıyorlar.-Öğrenciler, hangi tür içeriklerin en çok düşündürücü yanıtlar ürettiğini belirleyebilirler.-Öğrenciler, kampanyalarının farklı kitleler üzerindeki sosyal veya duygusal etkisini değerlendirme fırsatı bulurlar.

Konular / Üniteler	Öğrenme Çıktıları
3. Süreci ve Etkiyi Değerlendirmek	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, kampanyalarının güçlü ve zayıf yönlerini sonuçlar ve süreç temelinde değerlendirebilirler.-Öğrenciler özgüven, iş birliği ve dijital iletişim becerilerindeki kişisel gelişimlerini değerlendirme fırsatı bulurlar.
4. Kampanyanın Tanıtımı	<ul style="list-style-type: none">-Öğrenciler, akranlarına veya okul topluluğuna açık ve ilgi çekici bir kampanya sunumu hazırlayabilir ve sunabilirler.-Öğrenciler aldıkları geri bildirimler üzerinde düşünebilir, ilerlemelerini ve katkılarını fark edebilirler.

Sonuç

Bu modülün sonunda öğrenciler, sosyal medya kampanyalarını, mesajlarını ne kadar etkili bir şekilde ilettiklerini, hedef kitlelerini nasıl etkilediklerini ve görüşleri veya davranışları etkilemek için görselleri ve dili nasıl kullandıklarını inceleyerek eleştirel bir şekilde değerlendirebileceklerdir. Bir kampanyanın ardındaki hedefleri belirlemeyi, mesajının netliğini ve tutarlılığını değerlendirmeyi ve dikkat çekmek ve etkileşimi teşvik etmek için kullanılan teknikleri tanımayı öğreneceklerdir. Öğrenciler ayrıca, kalıplaşmış yargıların, yanlış bilgilendirmenin veya duygusal çağrının kullanımı gibi kampanyaların etik etkilerini de göz önünde bulundurabileceklerdir. Bu değerlendirme becerilerini geliştirerek, öğrenciler gördükleri içerik hakkında eleştirel düşünebilen ve paylaştıkları veya oluşturdukları içerik hakkında düşünceli kararlar verebilen daha bilinçli sosyal medya kullanıcıları haline geleceklerdir.



Ünite No 1

Kampanyaların Dijital Etkileşimini Ölçme

Sonuçlar

- Öğrenciler temel etkileşim ölçütlerini (beğeniler, paylaşımlar, yorumlar, kaydetmeler) takip edebiliyorlar.
- Öğrenciler farklı içerik türlerini ve performanslarını karşılaştırabilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medya kampanyalarını değerlendirmek, gençlerin eleştirel medya okuryazarlığı geliştirmelerine yardımcı olur; bu da medya mesajlarını analiz etme ve anlama becerisidir (Potter, 2013). Etkili kampanyalar, ilişkilendirilebilir içerik ve görseller kullanarak hedef kitlelerini açıkça belirler (boyd, 2014). Gerçek etkiyi ölçmek için gerçek etkileşimi sahte beğeni veya yorumlardan ayırt etmek önemlidir (Huang, 2017). Son olarak, kampanyaları değerlendirmek, dijital etiği göz önünde bulundurmayı ve mesajların sorumlu ve saygılı olmasını sağlamayı içerir (UNICEF, 2018).

Etkinlik 1

“PROFESYONEL GİBİ TAKİP EDİN”

Önerilen Etkinlik süresi: 40 dakika

Bireysel/Grup: küçük gruplar (3 kişilik)

Etkinlik Tanımı

1. Buz Kırıcı Etkinlik (5 dakika):

Şöyle sorun: "Şimdiye kadar bir gönderiyi en çok kaç kez beğendiniz, paylaştınız veya yorum yaptınız ve neden?" Birkaç öğrencinin kısa cevaplar paylaşmasına izin verin ve etkileşim davranışı hakkında düşünmeye başlayın.

2. Kısa Ders (10 dakika):

Her bir ölçütü (beğeniler, paylaşımlar, yorumlar, kaydetmeler) kısaca açıklayın ve bize ne anlattığını belirtin:

Beğeniler = hızlı tepkiler Paylaşımlar = yayılabilirlik Yorumlar = sohbet Kaydetmeler = değer ve alaka düzeyi Bu ölçütlerin Instagram veya TikTok gibi platformlarda nerede bulunduğunu göstermek için gerçek veya kurgusal ekran görüntüleri kullanın.

3. Etkinlik – Metrik Dedektifi (20 dakika):

Öğrencilere, kurgusal veya gerçek 6 sosyal medya paylaşımından oluşan bir "Kampanya Dosyası" verilir.

Ölçümleri (ekran görüntülerinden veya yazılı verilerden) kaydetmeleri gerekiyor.

Genel olarak en çok etkileşim alan gönderiden en az etkileşim alan gönderiye doğru sıralayın.

Küçük gruplar halinde tartışın: Hangi gönderi en yüksek etkileşimi aldı? Neden?

4. Özetleme ve Paylaşım (5 dakika):

Şöyle sorun: "Sizce hangi ölçüt en önemli ve neden?" Hızlı öğrenci yorumları veya başparmak yukarı/aşağı oylaması ya da çevrimiçi araçlar (Mentimeter veya Padlet gibi) kullanılarak yapılan bir anket.

Sonuçlar:

- Öğrenciler, gerçek dünya bağlamında dijital etkileşim ölçütlerini tanıyabilir ve takip edebilirler.

Ortam ve malzemeler

Grup çalışması için masaların bulunduğu sınıf veya medya laboratuvarı; örnek sosyal medya gönderilerini göstermek için projektör veya ekran; Etkileşim Metrikleri Hızlı Kılavuzu (basılı veya ekranda); beğeniler, yorumlar, paylaşımlar, kaydetmeler ve bunların ne anlama geldiğine dair basit bir açıklama; Gönderi Ekran Görüntüsü Seti (Kurgusal veya Gerçek); etkileşim istatistikleri görünen 6-8 sosyal medya gönderi örneği (ekran görüntüleri veya sahte gönderiler olabilir); Metrik Dedektifi Çalışma Sayfası (sütunlu tablo: Gönderi No, İçerik Türü, Beğeniler, Yorumlar, Paylaşımlar, Kaydetmeler, Notlar); özet veya değerlendirme tartışması için kalem/kurşun kalem, beyaz tahta veya flipchart.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Öğrenci merkezli, deneysel öğrenme yaklaşımı kullanılarak tasarlanmıştır; yapılandırmacılık, aktif öğrenme ve sorgulamaya dayalı öğrenme unsurlarını bir araya getirir ve bunların hepsi gençler için son derece etkilidir. Gençlerin ilgi alanları ve deneyimleriyle uyumlu, uygulamalı, sosyal ve dijitaldir. Öğrencilerin öğrenme sürecine sahip çıkmalarını sağlayarak, söz hakkı ve seçim özgürlüğünü teşvik eder. Eleştirel medya okuryazarlığını geliştirerek, bilinçli dijital vatandaşlar olmalarına yardımcı olur.

Teknoloji gereksinimleri:

Projeksiyon cihazı, dizüstü bilgisayar, akıllı telefon ve Wi-Fi bağlantısı

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Bu etkinlik, farklı katılımcılar için farklılaştırılmış vaka dosyaları (basitleştirilmiş ölçüm tabloları, görsel simgeler veya gelişmiş analitik ipuçları) sunularak ve esnek gruplandırmaya (karma yetenekli çiftler, akran desteği veya bireysel çalışma) olarak tanınarak uyarlanabilir. Dijital becerileri veya dil yeterliliği sınırlı olan katılımcılar için, eşit katılım ve anlayış sağlamak amacıyla rehberli şablonlar, net görsel örnekler ve isteğe bağlı sözlü açıklamalar sunulmalıdır.

Etkinlik 2

HANGİSİ İŞE YARAR?– İÇERİK KARŞILAŞTIRMASI

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

Odak noktası: İçerik karşılaştırması ve etkileşim stratejisi

1. Başlangıç Sorusu (5 dakika):

“Hangi tür paylaşım daha çok ilginizi çekiyor: bir meme, bir video, bir hikaye veya bir fotoğraf? Neden?”

2. Kısa Ders (10 dakika):

İçerik türlerine (resimler, videolar, kısa videolar, hikayeler, slayt gösterileri vb.) ve bunların hedef kitleye ve platforma bağlı olarak nasıl farklı performans gösterdiklerine dair kısa bir genel bakış. Farklı formatlar için örnek etkileşim istatistiklerini gösterin.

3. Etkinlik – İçerik Yarışması (25 dakika):

Öğrenciler gruplar halinde:

Hayali bir kampanya (örneğin, iklim eylemi) için 4 farklı gönderi formatı seti edinin.

Her gönderide uydurma etkileşim verileri bulunmaktadır.

Öğrenciler hangi içerik türünün en iyi performansı gösterdiğini ve nedenini analiz ederler.

Basit bir karşılaştırma tablosu dolduruyorlar ve 2 dakikalık bir sunum hazırlıyorlar:

“[Bu içeriğin] en iyi sonucu verdiğini düşünüyoruz çünkü...”

4. Kısa Sunumlar (5 dakika):

Her grup en başarılı içeriklerini ve gerekçelerini sunar.

Sonuçlar:

- Öğrenciler çeşitli içerik formatlarını karşılaştırabilir ve etkileşim verilerini kullanarak performans farklılıklarını açıklayabilirler.

Ortam ve malzemeler

Oda Tipi: Açık sınıf veya esnek çalışma alanı Gerekli Malzemeler:

1. İçerik Türüne Genel Bakış Sayfası

–İçerik türlerinin tanımları/örnekleri: meme, video, slayt gösterisi, alıntı, kısa video vb.

2. Kurgusal Kampanya Paketleri

–Her grup, farklı formatlarda 4 örnek gönderi içeren bir "kampanya paketi" alır.

–Her gönderi, uydurma etkileşim ölçütleriyle birlikte gelir.

3. İçerik Karşılaştırma Tablosu

–Şu sütunlar için: İçerik Türü, Beğeniler, Paylaşımlar, Yorumlar, Kaydetmeler, Genel Sıralama, Neden Başarılı Oldu?

Ünite No 1

Kampanyaların Dijital Etkileşimini Ölçme

4. Beyaz tahta veya dijital anket aracı

– Sınıf genelinde özet için (örneğin, “Genel olarak hangi içerik türü en iyi performansı gösterdi?”)

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Öğrenci merkezli, deneyimsel öğrenme yaklaşımı kullanılarak tasarlanmıştır; yapılandırmacılık, aktif öğrenme ve sorgulamaya dayalı öğrenme unsurlarını bir araya getirir ve bunların hepsi gençler için son derece etkilidir. Gençlerin ilgi alanları ve deneyimleriyle uyumlu, uygulamalı, sosyal ve dijitaldir. Öğrencilerin öğrenme sürecine sahip çıkmalarını sağlayarak, söz hakkı ve seçim özgürlüğünü teşvik eder. Eleştirel medya okuryazarlığını geliştirerek, bilinçli dijital vatandaşlar olmalarına yardımcı olur.

Teknoloji gereksinimleri:

İçerik türlerini ve örneklerini göstermek için projektör veya TV ekranı.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Ünite Sonucu

Bu ünitenin sonunda öğrenciler, beğeniler gibi yüzeysel etkileşimler ile yorumlar ve tartışmalar gibi anlamlı geri bildirimler arasında ayırım yapabileceklerdir. Hangi içeriğin anlamlı tepkiler uyandırdığını belirlemeyi ve kampanyalarının farklı kitleler üzerindeki sosyal ve duygusal etkisini değerlendirmeyi öğreneceklerdir. Bu bilgiler sayesinde öğrenciler, gerçek bağlantı ve anlamlı diyalogu teşvik eden özgün ve etkili dijital içerik oluşturmak için daha donanımlı hale geleceklerdir.



Ünite No 2

Katılım Kalitesinin Analizi

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler yüzeysel etkileşim (beğeniler) ile anlamlı geri bildirim (yorumlar, tartışmalar) arasındaki farkı anlayabiliyorlar.
- Öğrenciler, hangi tür içeriğin en çok düşündürücü yanıtlar ürettiğini belirleyebiliyorlar.
- Öğrenciler, kampanyalarının farklı kitleler üzerindeki sosyal veya duygusal etkisini değerlendirme fırsatı bulurlar.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medyada kaliteli etkileşim, beğeni veya paylaşım sayısının ötesine geçer; anlamlı etkileşimi, örneğin düşünceli yorumları, kaydetmeleri ve sohbetleri yansıtır (Huang, 2017). Gençler için etkileşimi değerlendirmek şu soruları sormak anlamına gelir: Gerçek insanlar mı yanıt veriyor? Etkileşimler alakalı ve gerçek mi? Medya okuryazarlığı, gençlerin etkileşimin gerçek mi yoksa botlar veya ücretli taktikler yoluyla yapay olarak şişirilmiş mi olduğunu anlamalarına yardımcı olur (Potter, 2013; Mihailidis & Cohen, 2013).

Etkinlik 1

"SAYILARIN ÖTESİNDE – YORUMLAR GERÇEKTE NE SÖYLÜYOR?"

Önerilen Etkinlik süresi: 40 dakika

Bireysel/Grup: küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

1. Hoş Geldiniz (5 dk.)

“Bir arkadaşınızın gönderisine yazdığınız son yorum bir grup insana yüksek sesle okunsa, kişiliğinizi yansıtır mıydı? Neden veya neden yansıtmazdı?”

2. Aralarındaki Fark Nedir? (10 dakika)

Bir sosyal medya gönderisini ve altına yapılan farklı yorumları gösterin:

1. Sadece emoji içeren / 1. Genel bir "harika" veya "güzel" ifadesi içeren / 1. Belirli, düşünceli veya merak uyandıran bir ifade içeren.

Bunlarda ne dikkatinizi çekiyor?

En çok hangi yorumu almak isterdiniz?

İnsanlar neden genellikle en hızlı yanıtı seçerler?

3. Grup Yarışması (15 dakika)

Her gruba 4-5 yüzeysel yorum içeren kağıt parçaları dağıtın. Her grup bunları anlamlı geri bildirimlere dönüştürsün.

4. Yorumlar Bölümü (15 dakika)

3 farklı gönderi seçin:

Yaratıcı bir paylaşım, duygusal bir paylaşım, bir dönüm noktası

paylaşımı. Katılımcılardan her birine bırakacakları anlamlı yorumları yazmalarını isteyin.

5. Grup Değerlendirmesi (10 dakika)

Farklı türde yorumlar aldıklarında neler hissettiklerini sorun.

6. Paket Servis (5 dk)

Sosyal medyayı bir sonraki kullanımınızda farklı olarak yapacağınız bir şey nedir?

Sonuçlar:

- Öğrenciler yüzeysel etkileşim (beğeniler) ile anlamlı geri bildirim (yorumlar, tartışmalar) arasındaki farkı anlayabiliyorlar.

Ortam ve malzemeler

Sunum slaytları veya basılı gönderi/yorum örnekleri, basılı etkinlik sayfaları veya dijital paylaşım seçeneği, grup beyin fırtınası için beyaz tahta veya duvar (isteğe bağlı), katılım veya yarışma için çıkartmalar veya küçük ödüller.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, yapılandırmacı ve deneyimsel öğrenme yaklaşımını kullanarak, gençleri yansıtma, akran işbirliği, gerçek dünya örnekleri ve uygulamalı etkinlikler yoluyla etkileşime geçirir. Kişisel ve sosyal medya deneyimleri aracılığıyla anlayış oluşturmak için eleştirel düşünmeyi ve aktif katılımı vurgular.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı olarak, cep telefonlarında gerçek hisse senetleri veya basılı kağıtlar kullanabilirsiniz.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir -öğrenciler dijital olarak, sözlü olarak, yazılı olarak veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Etkinlik 2

“İNSANLARI HAREKETE GEÇİREN NE? ETKİLİ SOSYAL MEDYA KAMPANYALARI OLUŞTURMA”

Önerilen Etkinlik süresi: 50 dakika

Bireysel/Grup: ikili veya küçük gruplar

Etkinlik Tanımı

1. Giriş ve Dikkat Çekici Unsurlar – Hangisi Akılda Kalıcı? (5 dk)

2-3 adet gerçek veya kurgusal kampanya paylaşımı

(metin/video/resim) gösterin. Şunu sorun:

“Siz hangi gönderiye yorum yapardınız ve neden?” İlk tepkilerinizi kısaca tartışın.

2. Grup Analizi – Neden Başarılı Oldu? (15 dk)

Küçük gruplara ayrılın. Her grup (verilen) 2 sosyal medya gönderisini incelesin.

Görev: En çok düşünceli yorum alan yorumları belirleyin.

İnsanların anlamlı tepkiler vermesini sağlayan neydi?

Gruplar bulgularını paylaşıyor.

3. Yaratıcı Düşünme – Kampanya Uygulamada (20 dk.)

Öğrenciler bir kampanya fikrini veya geçmişte yapılmış (gerçek veya planlanmış) bir sosyal medya paylaşımını paylaşıyor.

İkili veya küçük gruplar halinde:

Bu paylaşımın amacını açıklayın.

Bu durumdan kimlerin etkileneceğini ve nedenini tahmin edin.

Ünite No 2

Katılım Kalitesinin Analizi

Düşün: Bu durum hangi duyguları tetikleyebilir (umut, empati, öfke)?

Gruplar, bir yansıtma sorusu kullanarak geri bildirimde bulunurlar: “Bunu sosyal medya akışınızda görseniz nasıl hissederdiniz?”

4. Özet Tartışma ve Çıkış Değerlendirmesi (10 dakika)

Moderatör kapanış sorularını yönlendirir:

Hangi tür içerikler gerçek tepkiler uyandırır?

Sadece etkilemekle kalmayıp, bağlantı kuran gönderiler nasıl oluştururuz?

Çıkış bileti (yazılı veya sözlü):

“Bir sonraki etkili paylaşımınızda farklı olarak yapacağınız bir şey nedir?”

Sonuçlar:

- Öğrenciler, hangi tür içeriğin en çok düşündürücü yanıtlar ürettiğini belirleyebilirler.
- Öğrenciler, kampanyalarının farklı kitleler üzerindeki sosyal veya duygusal etkisini değerlendirme fırsatı bulurlar.

Ortam ve malzemeler

Masa ve sandalyelerin bulunduğu esnek kullanımlı bir oda. Örnek gönderilere basılı kopyalar veya dijital erişim. Kağıt, kalem.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, yapılandırmacı ve sorgulamaya dayalı bir yaklaşım kullanarak gençleri gerçek içerikleri analiz etmeye, gruplar halinde iş birliği yapmaya ve kişisel deneyimler üzerine düşünmeye teşvik eder. Gerçek sosyal medya etkileşimini duygusal ve sosyal etkiyle ilişkilendirerek eleştirel düşünmeyi, empatiyi ve medya okuryazarlığını geliştirir.

Teknoloji gereksinimleri:

Projeksiyon cihazı ile örnek gönderiler gösterilebilir, internet üzerinden ise gerçek gönderiler gösterilebilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Ünite Sonucu

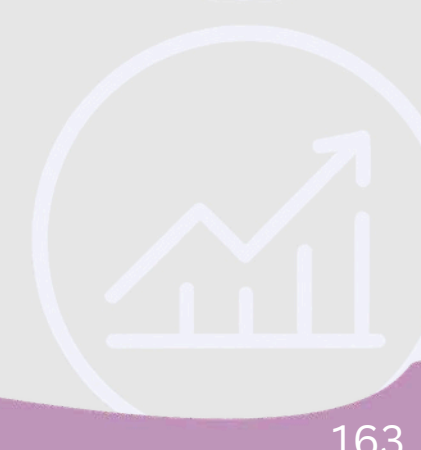
Bu ünitenin sonunda öğrenciler şunları yapabileceklerdir:
Yüzeysel etkileşim ile anlamlı geri bildirim arasındaki farkı anlayın.

Kendi çevrimiçi alışkanlıklarının ilişkilerini nasıl şekillendirdiğini düşünün.

Farklı türdeki içeriklere anlamlı yanıtlar verme pratiği yapın.
Dijital iletişimlerini geliştirmek için pratik araçlarla donanmış olarak ayrılacaklar.

Hangi tür sosyal medya içeriklerinin (örneğin, kişisel hikayeler, görseller, harekete geçirici mesajlar) izleyicilerden en anlamlı ve düşünceli tepkileri doğurduğunu belirleyin.

Yaş, geçmiş ve yaşam deneyimi gibi faktörleri göz önünde bulundurarak, kendi oluşturdukları veya akranları tarafından oluşturulan kampanya içeriklerinin farklı hedef kitleler üzerindeki duygusal veya sosyal etkisini değerlendirin.
Öğrenciler, tartışma, içerik analizi ve akran geri bildirim yoluyla, niyetin, üslubun ve özgünlüğün kamuoyuyla etkileşimi nasıl şekillendirdiğinin farkına varacaklardır.





Ünite No 3

Süreç ve Etki Değerlendirmesi

Sonuçlar

- Öğrenciler, kampanyalarının güçlü ve zayıf yönlerini sonuçlar ve süreç temelinde değerlendirebilirler.
- Öğrenciler özgüven, iş birliği ve dijital iletişim becerilerindeki kişisel gelişimlerini değerlendirme fırsatı bulurlar.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medyayı değerlendirme sürecini düşünmek, gençlerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine, ikna edici stratejileri tanımalarına ve dijital içeriğin görüşleri nasıl şekillendirdiğini anlamalarına yardımcı olur (Potter, 2013). Bir kampanyanın nasıl oluşturulduğunu ve gerçek dünyadaki etkisini (örneğin izleyici tepkisi veya davranış değişikliği) analiz ederek, gençler daha bilinçli medya içerik üreticileri ve tüketicileri haline gelirler (Mihailidis & Cohen, 2013).

Etkinlik 1

“KİM DİNLİYOR? PAYLAŞTIKLARINIZIN ETKİSİNİ ANLAMAK”

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Grup

Etkinlik Tanımı

1. Giriş (5 dk) “Hiç sizi kaydırmayı bırakmaya iten bir gönderi gördünüz mü?” “Bugün, içeriğin duygusal olarak nasıl akılda kalıcı olduğunu ve gönderilerinizin hiç tanışmayacağınız insanları nasıl etkilediğini inceliyoruz.”

2. İçerik Galerisi Turu (15 dakika)

3-4 adet örnek sosyal medya kampanya gönderisi (metin, resim veya video) gösterin.

Öğrenciler küçük gruplar halinde sırayla şu soruları yanıtlıyorlar:

“Bu hangi duyguyu uyandırmaya çalışıyor?” “Farklı insanlar buna nasıl tepki verebilir?” “Kapsayıcı mı? Birisi yanlış yorumlayabilir mi?”

3. Akran Değerlendirmesi (15 dakika)

Öğrenciler, önemsedikleri bir sosyal sorunla ilgili bir gönderi veya kampanya fikri seçer veya taslak hazırlarlar.

Partner şöyle düşünüyor: "Bunu görseydim, işte böyle hissederdim..."

Eğitmen yönlendirmesi:

“Yaşlı bir yetişkin, genç bir ergen veya farklı bir kültürden biri mesajınız hakkında ne düşünebilir?”

4. Tüm Grup Tartışması (5 dakika)

“Mesajınızın başkaları tarafından nasıl yorumlandığı konusunda sizi en çok şaşırtan ne oldu?” “Geri bildirim aldıktan sonra paylaşım fikrini değiştiren oldu mu?”

5. Düşünme (5 dakika)

Yönerge (yazılı veya sözlü): “Bir dahaki sefere etki yaratmayı amaçlayan bir şey paylaşırken neleri göz önünde bulunduracaksınız?”

Sonuçlar:

- Öğrenciler, kampanyalarının güçlü ve zayıf yönlerini sonuçlar ve süreç temelinde değerlendirebilirler.

Ortam ve malzemeler

Esnek sınıf veya grup alanı Malzemeler:

Projeksiyon cihazı veya basılı materyaller, yansıtma çalışma sayfaları, kalemler, zamanlayıcılar.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, yapılandırmacı ve yansıtıcı bir öğrenme yaklaşımı kullanmaktadır. Gençler gerçek dünya içeriğiyle etkileşime girer, kişisel fikirlerini paylaşır ve duygusal ve sosyal etkiyi anlamak için akran geri bildirimini verir. Aktif katılım ve işbirlikçi yansıma yoluyla empatiyi, eleştirel düşünmeyi ve dijital sorumluluğu teşvik eder.

Teknoloji gereksinimleri:

Sosyal medya gönderileri veya video örneklerini göstermek için projektör veya büyük ekran; hoparlörler (video/ses içeriği kullanılıyorsa); internet erişimi (isteğe bağlı, gerçek zamanlı örnekler göstermek için); dizüstü bilgisayarlar/tabletler (isteğe bağlı, öğrencilerin taslak hazırlaması veya dijital içeriği görüntülemesi için).

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Etkinlik 2

“DÜŞÜN VE GELİŞ: "SOSYAL MEDYA KAMPANYASI YÜRÜTMekten ÖĞRENDİKLERİM”

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika Bireysel/Grup: Grup

Etkinlik Tanımı

1. Giriş İşlemleri (5 dk):

Öğrencilerden sosyal medya kampanyası deneyimlerini tek kelimeyle (heyecan verici, sinir bozucu, güçlendirici) tanımlamalarını isteyin. Kelimeleri tahtaya yazın.

2. Beceri Değerlendirme Haritası (15 dakika):

Beceri Değerlendirme Haritasını (basılı veya dijital) 3 bölümden oluşacak şekilde dağıtın:

A. Özgüven Konuştuğum, liderlik ettiğim veya yaratıcı bir karar aldığım bir an: ____ Öncesi ve sonrası nasıl hissettim: ____ B. İşbirliği Başkalarıyla etkili bir şekilde çalıştığım bir an: ____ Ne katkıda bulundum: ____ C. Dijital İletişim Oluşturulmasına yardımcı olduğum dijital bir gönderi, açıklama veya tasarımı: ____ Kullandığım veya geliştirdiğim beceri: ____

3. Akranlar Arası Paylaşım (10 dakika)

Öğrenciler gruplar halinde, haritalarından bir örnek paylaşırlar. Kolaylaştırıcı, düşünceli yanıtları desteklemek ve teşvik etmek için etrafta dolaşır.

4. Grup Tartışması: Kendiniz Hakkında Neler Öğrendiniz? (10 dakika)

Birkaç soru sorun ve cevaplarını bir tahtaya yazarak gelişmeyi görünür kılın.

5. “Kişisel Gelişim Bildirimim” (5 dakika)

“Geliştiğim alanlardan biri de _____. Bunu ____ yaptığımda fark ettim ve bir dahaki sefere ____ yaptığımda kullanacağım.”

Yanıtları toplayın veya ilerlemelerini hatırlatmak için sergileyin.

Sonuçlar:

- Öğrenciler özgüven, iş birliği ve dijital iletişim becerilerindeki kişisel gelişimlerini değerlendirme fırsatı bulurlar.

Ortam ve malzemeler

Ayar:

Sınıf ortamı veya küçük gruplar için sıralar veya yer oturma düzeni bulunan açık alan. Yüz yüze veya hibrit eğitim için uygundur. Malzemeler:

Basılı veya dijital Beceri Yansıtma Haritası çalışma sayfası, kalem veya yazma araçları, grup notları için beyaz tahta veya flip chart.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, yansıtıcı ve deneyimsel öğrenme yaklaşımını kullanır. Öğrenciler, kampanya çalışmalarından elde ettikleri gerçek deneyimleri analiz ederek beceri gelişimini belirlerler. Akran paylaşımı ve yönlendirilmiş sorular, öz farkındalığı, işbirlikçi öğrenmeyi ve pratik beceri aktarımını destekler.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı: Kampanya içeriği basılı olarak veya dijital ortamda inceleme için erişilebilir.

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir; öğrenciler sözlü, yazılı veya görsel olarak sunum yapabilirler.



Ünite Sonucu

Öğrenciler, kendi veya başkalarının sosyal medya kampanyalarının duygusal ve sosyal etkileri üzerine düşünme fırsatı bulacaklardır. Farklı mesajların (görseller, üslup ve hikaye anlatımı) çeşitli kitleleri nasıl etkilediğini analiz edeceklerdir. Yönlendirilmiş tartışma, akran geri bildirim ve yapılandırılmış düşünme yoluyla, yaş, kültür ve yaşam deneyiminin çevrimiçi içeriğe verilen duygusal tepkiyi nasıl şekillendirdiğini göz önünde bulundurarak empati ve eleştirel farkındalık geliştireceklerdir. Bu atölye çalışması, öğrencilerin mesajlarının konuşmaları şekillendirme ve bakış açılarını etkileme gücünü fark etmelerine yardımcı olarak sorumlu dijital vatandaşlığı teşvik eder.





Ünite No 4 Kampanyanın Sunumu

Öğrenme çıktıları

- Öğrenciler, akranlarına veya okul topluluğuna açık ve ilgi çekici bir kampanya sunumu hazırlayabilir ve sunabilirler.
- Öğrenciler aldıkları geri bildirimler üzerinde düşünebilir, ilerlemelerini ve katkılarını fark edebilirler.

Kısa Teorik Açıklama

Sosyal medya kampanyası sunmak, gençlerin iletişim, hikaye anlatımı ve medya okuryazarlığı becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Potter, 2013). Bu, onları mesajlarını net bir şekilde açıklamaya, tasarım seçimlerini gerekçelendirmeye ve kampanyalarının izleyiciyle nasıl bağlantı kurduğunu düşünmeye teşvik eder (Mihailidis & Cohen, 2013). Çalışmalarını paylaşmak aynı zamanda özgüvenlerini artırır ve gelecekteki dijital içeriklerini geliştirmek için geri bildirimlerden ders çıkarmalarına yardımcı olur.

Etkinlik 1

“GÜCÜNÜZÜ SERGİLEYİN: KAMPANYA SUNUM BECERİLERİ”

Önerilen Etkinlik süresi: 45 dakika

Bireysel/Grup: Grup

Etkinlik Tanımı

1. Hook – Hızlı Sunum Yarışması (5 dk)

Öğrencilerin, kampanya fikirlerini bir partnerlerine anlatmak için 30 saniyeleri var.

Moderatör soruyor:

“Bunu açık veya kafa karıştırıcı kılan neydi?”

2. Kısa Ders – Güçlü Bir Kampanya Sunumunu Ne Oluşturur? (10 dakika)

Kolaylaştırıcı basit bir yapı paylaşıyor:

Giriş (Dikkat Çekme) Sorun (Neyi ele alıyorsunuz?) Mesajınız ve Çözümünüz Hedef Kitle Harekete Geçirme Çağrısı Görsel ve sunum ipuçları (ses tonu, göz teması, jestler)



3. Planlama Süresi – Sunum Hazırlama (15 dk)

Öğrenciler Kampanya Sunum Planlayıcısı çalışma sayfasını kullanarak şunları çizerler:

Paylaşmak istedikleri 3 ana nokta

1 etkileyici görsel veya slayt fikri. Bunların net bir harekete geçirici mesajla nasıl sona ereceği.

4. Akran Uygulaması – Geri Bildirim Turları (10 dakika)

Öğrenciler ikili veya üçlü gruplar halinde sırayla 1-2 dakikalık sunumlar yaparlar.

Dinleyiciler geri bildirimde bulunuyor:

“Neler iyi sonuç verdi?” “Neler daha açık veya ilgi çekici olabilir?”

5. Özet – Son İpuçları ve Önemli Noktalar (5 dk)

Eğitmen, sunumla ilgili birkaç son ipucu paylaşıyor (özgüven, netlik, bağlantı).

Öğrenciler aşağıdaki yansıtma sorusunu yanıtlıyorlar:

“Sunumumu daha etkili hale getirmek için yapacağım şeylerden biri de şu...”

Sonuçlar:

- Öğrenciler aldıkları geri bildirimler üzerinde düşünebilir, ilerlemelerini ve katkılarını fark edebilirler.

Ortam ve malzemeler

Ortam: Grup çalışmaları ve sunumlar için sınıf veya açık alan.

Gerekli malzemeler: Kampanya planlama çalışma sayfası, kalemler, projektör (isteğe bağlı), zamanlayıcı

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, performansa dayalı ve deneyimsel öğrenme yaklaşımını kullanmaktadır. Öğrenciler aktif olarak gerçek sunumlar oluşturur, uygular ve geliştirirler. Akran geri bildirim ve yapılandırılmış yansıma yoluyla, gerçek bir bağlamda özgüven, iletişim becerileri ve hedef kitle farkındalığı geliştirirler.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir -öğrenciler dijital olarak, sözlü olarak, yazılı olarak veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Etkinlik 2

“İLERLEMENİZİ GÖRÜN: "GERİ BİLDİRİMDEN ÖĞRENMEK"

Önerilen Etkinlik süresi: 40 dakika

Bireysel/Grup: Her ikisi de

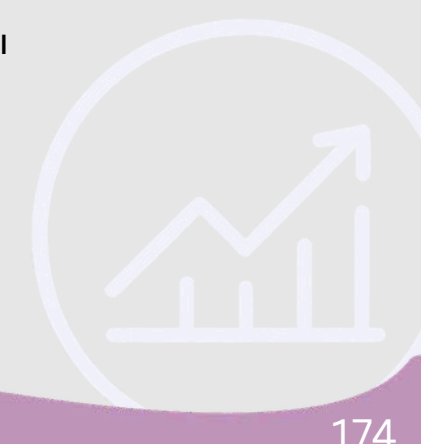
Etkinlik Tanımı

1. Başlangıç – Duyduğum Bir Şey (5 dk)

Çabuk:

“Sunumunuzdan sonra aldığınız bir yorumu veya geri bildirimini yazın.” Öğrenciler çiftler halinde paylaşımda bulunurlar.

Takip sorusu: “Beklendiğin bir şey miydi? Şaşırtıcı mıydı? Faydalı mıydı?”



2. Etkinlik – Geri Bildirim Yansıtma Formum (15 dakika)

Üç basit bölümden oluşan bir çalışma yaprağı dağıtın:

Neler iyi gitti?

Neleri geliştirebilirim?

Bu deneyimden nasıl ders çıkardım?

Öğrenciler formu sessizce doldururlar. Bu, tartışmadan önce düşüncelerini düzenlemelerine yardımcı olur.

3. Akran Paylaşımı – Gelişim Sohbeti (10 dakika)

3'er kişilik gruplar halinde:

Her öğrenci çalışma kağıdından bir bulguyu paylaşıyor.

Akranlar şu şekilde yanıt veriyor:

“Evet, sunumunuzda bunu gördüm!” veya “Bu sizin güçlü yönlerinizden biriydi!” Bu, her öğrencinin ilerlemesini ve katkısını pekiştirir.

4. Grup Değerlendirmesi – Neler Öğrendik? (10 dakika)

Kolaylaştırıcı tartışmayı yönlendirir:

“En faydalı geri bildirim türleri nelerdi?” “Sunumunuz kişisel veya grup gelişimini nasıl gösterdi?” “Bir sonraki projenizde neleri yapmaya devam edeceksiniz?” Önemli noktaları tahtaya veya paylaşılan belgeye kaydedin.

5. Çıkış Görevi – Kişisel Gelişim Notum (5 dakika)

Öğrenciler bu cümleyi yapışkanlı bir not kağıdına veya küçük bir karta yazarak tamamlarlar:

“Gelişimimin bir yolu da şu oldu: ____, ve bunu şunda kullanacağım: ____.” Duvara, panoya asın veya portfolyonuzda saklayın.

Sonuçlar:

Öğrenciler aldıkları geri bildirimler üzerinde düşünebilir, ilerlemelerini ve katkılarını fark edebilirler.

Ünite No 4

Kampanyanın Sunumu

Ortam ve malzemeler

Ortam: Tartışma masalarının bulunduğu sınıf veya grup alanı.

Malzemeler: Yansıtma çalışma sayfası, kalemler, yapışkan notlar veya indeks kartları, tartışma soruları için projektör veya tahta.

Kullanılan pedagojik yaklaşım

Bu etkinlik, performansa dayalı ve deneyimsel öğrenme yaklaşımını kullanmaktadır. Öğrenciler aktif olarak gerçek sunumlar oluşturur, uygular ve geliştirirler. Akran geri bildirim ve yapılandırılmış yansıma yoluyla, gerçek bir bağlamda özgüven, iletişim becerileri ve hedef kitle farkındalığı geliştirirler.

Teknoloji gereksinimleri:

İsteğe bağlı

Farklı katılımcılara uyum sağlama yeteneği:

Çeşitli iletişim stillerine uyarlanabilir -öğrenciler dijital olarak, sözlü olarak, yazılı olarak veya görsel olarak sunum yapabilirler.

Ünite Sonucu

Bu ünitenin sonunda öğrenciler, kampanya çalışmalarını sırasında özgüvenlerini, iş birliğini ve dijital iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olan belirli eylemleri veya deneyimleri tanımlayabileceklerdir. Bu becerilerin nasıl geliştiğini düşünün.

Bu becerileri gelecekteki projelerde veya kişisel çevrimiçi iletişimde nasıl uygulayacağınızı planlayın.

Kampanya sunumları sırasında aldıkları geri bildirimleri değerlendirecekler.

Neleri iyi yaptıklarını, neleri geliştirdiklerini ve neleri geliştirmeye devam edebileceklerini belirleyecekler. Basit yazma görevleri, akran tartışmaları ve grup değerlendirmeleri yoluyla öğrenciler, iletişim, yaratıcılık ve ekip çalışmasına katkı alanlarındaki gelişimlerine dair fikir sahibi olacaklar.

SONUÇ

Sosyal medyanın ve sosyal medya kampanyalarının sağlıklı kullanımı üzerine verdiğimiz bu eğitimin sonuna gelirken, birlikte öğrendiklerimizi bir an durup düşünelim.

Geçtiğimiz oturumlarda, sosyal medyanın günlük hayatınızı nasıl etkilediğini değil, aynı zamanda onu nasıl etkileyebileceğinizi de keşfettiniz. Dijital refahın sadece ekran süresini azaltmakla ilgili olmadığını, çevrimiçi dünyanın düşüncelerinizi, duygularınızı ve davranışlarınızı nasıl şekillendirdiğini anlamak ve dengeli ve özgüvenli kalmak için stratejiler öğrenmekle ilgili olduğunu gördünüz. Gerçekçi olmayan çevrimiçi tasvirleri tanımayı öğrendiniz ve öz değer beğenilerden, filtrelerden veya takipçi sayılarından çok daha fazlasına dayandığını keşfettiniz.

Sosyal medyanın ötesine uzanan beceriler de kazandınız: empatiyle dinlemeyi, saygılı bir şekilde iletişim kurmayı ve zararlı içeriklere veya dışlamaya karşı durmayı öğrendiniz. Bunlar, ilişkileri güçlendiren, ekip çalışmasını geliştiren ve hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak sesinizi yapıcı yollarla duyurmanıza yardımcı olan yaşam becerileridir.

Yolculuğunuzun bir diğer önemli aşaması da eleştirel farkındalık geliştirmek oldu. Artık içeriğin ardındaki niyeti sorgulamayı, manipülasyonu veya yanlış bilgiyi tespit etmeyi ve paylaşmadan önce kaynakları doğrulamayı biliyorsunuz. Bunu yaparak, sadece medya kullanıcısı olmaktan öte, bilgili ve sorumlu dijital vatandaşlar oldunuz.

Yolculuğunuzun bir diğer önemli aşaması da eleştirel farkındalık geliştirmek oldu. Artık içeriğin ardındaki niyeti sorgulamayı, manipülasyonu veya yanlış bilgiyi tespit etmeyi ve paylaşmadan önce kaynakları doğrulamayı biliyorsunuz. Bunu yaparak, sadece medya kullanıcısı olmaktan öte, bilgili ve sorumlu dijital vatandaşlar oldunuz.

Ve son olarak, kampanya oluşturma sürecinin yaratıcılığı sayesinde, sosyal medyayı olumlu değişim için bir araç olarak kullanmanın gücünü deneyimlediniz. İster beden olumluğunu teşvik etmek, ister çevrimiçi nezaketi yaymak, isterse de akranlarınız arasında dijital refahı desteklemek olsun, neslinizin özgün, anlamlı ve etkili kampanyalar yürütebileceğini kanıtladınız.

Bu eğitimin gerçek değeri sadece burada yaptığımız etkinliklerde değil, sizin yanınızda götürmeyi seçtiğiniz şeylerde yatıyor. Paylaşım yapmadan önce durakladığınız her an, çevrimiçi ortamda bunalmış hisseden bir arkadaşınıza destek olduğunuzda, zararlı bir klişeyi sorguladığınızda veya başkalarını motive eden bir kampanya başlattığınızda, daha sağlıklı bir dijital kültürü şekillendiriyorsunuz.

Unutmayın: dijital dünya sabit bir şey değil; her gün milyonlarca insanın tercihleriyle şekilleniyor. Sizin tercihleriniz önemli. Sizler sadece sosyal medyanın katılımcıları değil, aynı zamanda yaratıcıları, rol modelleri ve geleceğin liderlerisiniz.

Bu eğitimden ayrılırken, sorumluluk, yaratıcılık ve empati zihniyetini yanınızda taşıyın. Sesinizi, becerilerinizi ve kampanyalarınızı kullanarak sosyal medyayı saygı, çeşitlilik ve pozitifliğin yeşerdiği bir yer haline getirin.

Yolculuk burada bitmiyor; her tıklama, her paylaşım ve her konuşmayla devam ediyor. Hem çevrimiçi ortamda hem de içsel olarak meraklı, nazik ve güçlü kalın.

“PeerCo: Ortaöğretim Öğrencilerini Sosyal Medyanın Neden Olduğu Çarpıtmalara Karşı İşbirliği Yoluyla Güçlendirme” projesi Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmektedir. Bu yayında ifade edilen görüşler ve bakış açıları yalnızca yazarların görüşleridir ve Avrupa Birliği'nin veya İspanya Eğitim Uluslararasılaştırma Servisi'nin (SEPIE) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya fon sağlayan kurum bunlardan sorumlu tutulamaz.

(CC BY-SA): Materyali herhangi bir ortamda veya formatta paylaşma, kopyalama ve yeniden dağıtma özgürlüğüne sahipsiniz ve uyarlama, yeniden düzenleme, dönüştürme ve materyali herhangi bir amaçla, hatta ticari olarak bile, geliştirme özgürlüğüne sahipsiniz. Lisans veren kişi, aşağıdaki şartlar altında lisans koşullarına uyduğunuz sürece bu özgürlükleri geri alamaz:

Kaynak gösterme zorunluluğu – uygun şekilde kaynak belirtmeli, lisansa bağlantı vermeli ve değişiklik yapıp yapılmadığını belirtmelisiniz. Bunu makul herhangi bir şekilde yapabilirsiniz, ancak lisans verenin sizi veya kullanımınızı onayladığı izlenimini verecek şekilde yapmamalısınız.

ShareAlike - Eğer materyali yeniden düzenler, değiştirir veya üzerine yeni bir şey eklerseniz, katkınızı orijinal materyalle aynı lisans altında dağıtmalısınız.

Ek kısıtlama yok – yasal şartlar uygulayamazsınız.



PEERCO:
ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİ SOSYAL
MEDYANIN NEDEN OLDUĞU
ÇARPITMALARA KARŞI İŞBİRLİĞİ
YOLUYLA GÜÇLENDİRME
2026



Bu eser Creative Commons lisansı altında lisanslanmıştır.



Co-funded by
the European Union