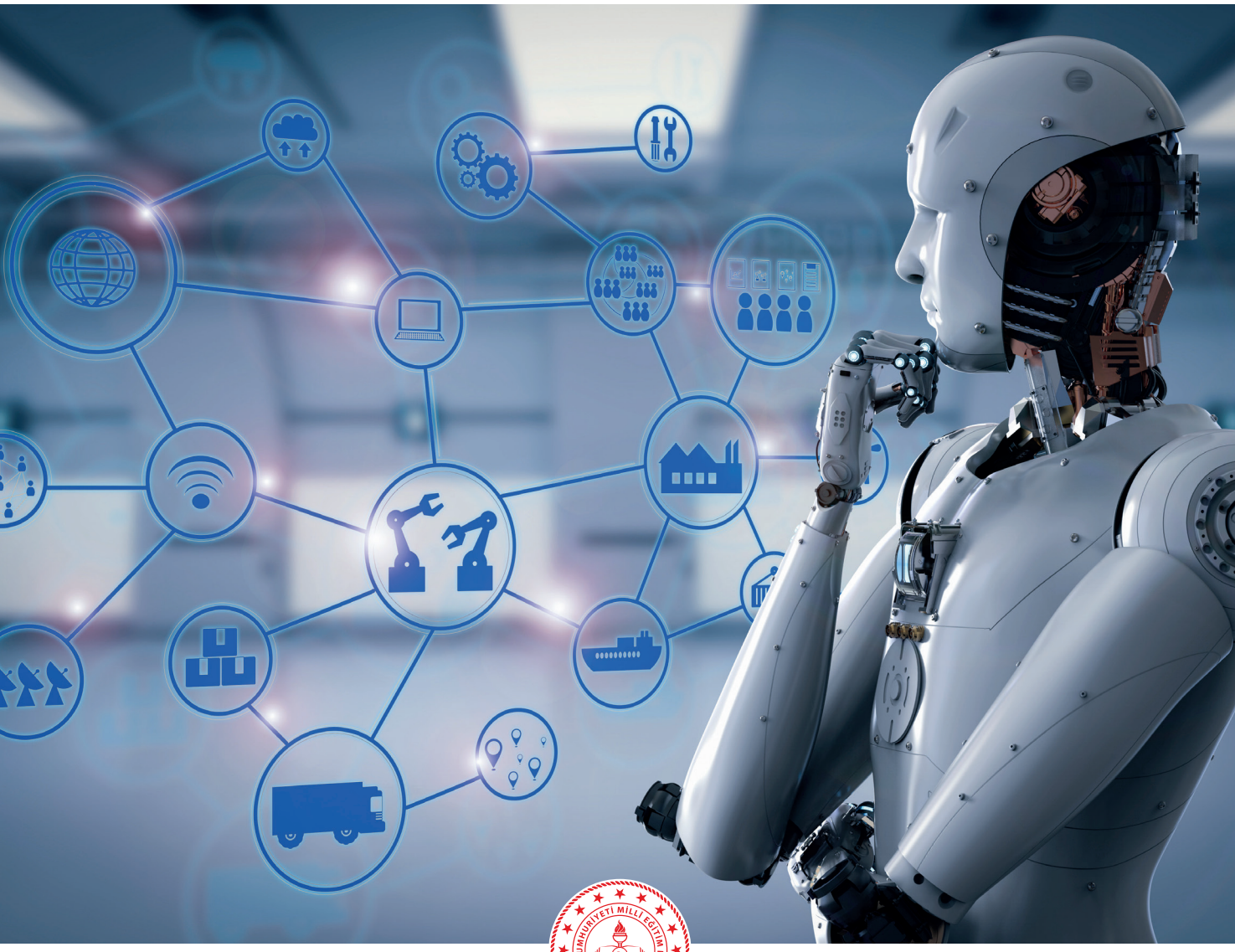
DİJİTAL OKURYAZARLIK BECERİLERİ
ETKİNLİK KİTABI



ORTAÖĞRETİM
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

ISBN: 978-975-11-6488-9

Genel Yayın Yönetmeni
Halil İbrahim TOPÇU

Yayın Koordinatörü
Bilgen KERKEZ

Editör
Nihan BELGE
Dr. Mustafa KANDIRMAZ

Yazarlar
Kemal ŞİMŞEK
Aysel BİLGEHAN
Başak AYDOĞAN
Cansever KESKİN

Dil Uzmanı
Ferhat ER

Program Geliştirme Uzmanı
Bilgen KERKEZ

Rehberlik Uzmanı
Nuri ARSLAN

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı
Bülent AKÇA

Görsel Tasarımcı
Eyup DUMAN
Elmas YENİLMEZ

2023

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ 4
TEMEL KAVRAMLAR 5
KAVRAM HARİTASI 5
DİJİTAL OKURYAZARLIK 6
Dijital Okuryazarlık Nedir? 6
1. KONU: DİJİTAL ORTAMLARDA BİLGİ 7
1. ETKİNLİK: ARAMA MOTORLARI 8
2. ETKİNLİK: GENEL AĞDA DOĞRU BİLGİ 9
3. ETKİNLİK: VERİ TABANLARI 10
2. KONU: DİJİTAL UYGULAMALAR 11
ETKİNLİK: RESMÎ KURUM DİJİTAL UYGULAMALARI 12
3. KONU: KİŞİSEL VERİLERİ KORUMA 13
ETKİNLİK: KİŞİSEL VERİLERİMİZİ KORUYALIM 14
4. KONU: SİBER GÜVENLİK VE KORUNMA 15
ETKİNLİK: SİBER GÜVENLİK 17
5. KONU: WEB 2.0 ve WEB 3.0 ARAÇLARI 18
ETKİNLİK: WEB 2.0 ve WEB 3.0 ARAÇLARI 19
6. KONU: DİJİTAL EĞİTİM ARAÇLARI 20
1. ETKİNLİK: DİJİTAL ORTAMDA ODANI TASARLAMA 21
2. ETKİNLİK: LOGO TASARLIYORUM 23
3. ETKİNLİK: SAHNE BENİM 25
4. ETKİNLİK: KİTAP KAPAĞI TASARLAMA 27
5. ETKİNLİK: ENGELSİZ YAŞAM 29
7. KONU: MEDYA 30
1.ETKİNLİK: MEDYA İLETİSİ OLUŞTURUYORUM 31
2.ETKİNLİK: KENDİ REKLAMINI KENDİN YAP 32
8. KONU: SANAL (DİJİTAL) MÜZELER 33
ETKİNLİK: SANAL (DİJİTAL) MÜZELERE SEYAHAT 34
9. KONU: PATENT 35
ETKİNLİK: PATENT ARAŞTIRMASI YAPALIM 36
KAYNAKÇA 37
GÖRSEL KAYNAKÇA 38

"21. yüzyılda okuryazar olmayan kişiler, okuma yazmayı bilmeyenler değil; öğrenmeyi bilmeyen öğrendiklerini unutup yeniden öğrenmeyi beceremeyen kişiler olacaktır.

Alvin Toffler

ÖNSÖZ

Yazı sembollerini algılama, anlamlandırma, seslendirme ile başlayıp okuma becerilerinin etkin bir şekilde kullanılmasını ifade eden "okuryazarlık"ın kelime anlamı günümüzde oldukça genişlemiş; yeni tanımlamalara ihtiyaç duyulmuştur. Okuryazarlık günümüzde etkili iletişim kurabilmenin, kuşaklar ve kültürler arası bağların kuvvetlenmesinin ve kültür aktarımında kopukluk yaşanmamasının en önemli sağlayıcısıdır. Yaşam boyu okuryazarlık becerisini sürekli geliştirmek ve yenilemek bireyi ve toplumu güçlendirmekle kalmaz, ülkenin gücüne de katkıda bulunur.

21. yüzyılın öğrenenlerinin en önemli ihtiyacı; gerekli olan bilgiye zamanında ve nasıl ulaşacaklarını öğrenmeleri, teknolojiyi faydalı kullanabilmeleri, eriştikleri bilgiler içinden ihtiyaçlarını analiz edip seçim yapabilmeleri gibi üst düzey zihinsel becerilere sahip olmalarıdır.

Okuryazarlık, yeni çalışmalarda toplumun çoğu kesimi tarafından ortak anlamlandırılan iletişimsel simgelerin etkin ve işlevsel biçimde kullanılabilmesi becerisi olarak tanımlanmaktadır. Bilginin hızla yenilendiği, üretildiği ve dağıtıldığı günümüz çağında toplumun beklentileri ve değerleri sürekli değişmekte, ortak kabuller de bu değişime ayak uydurmaktadır. Dolayısıyla okuryazarlık, 21. yüzyılın öğrenenlerinin sahip olması gereken bir beceri olarak öne çıkmaktadır.

Okuryazarlık becerilerini edinmiş bir birey; bilgiyi nerede ve nasıl arayacağını, merak duygusunu keşfetmeyle nasıl pekiştireceğini, yeni kazanımlarını eski deneyimleriyle analiz edip eklektik yaklaşımla bilgiyi ayrıştırabilmeyi öğrenmiştir. Hızla değişen küresel dünyada rekabet edebilmek için bireylerin ve toplumun algılama, anlama ve yorumlama becerilerinin gelişmesine ihtiyaç duyulduğundan öğrenim süreci içinde bu nitelikleri kazanmış bireyler ve onların dönüştürücü gücünden faydalanan toplumlar dünyamızı şekillendiren koşullara uyum sağlayacaktır.

Günümüzde "okuryazarlık" geleneksel tanımlamalarla sınırlandırılmış olarak sadece okuyup yazabilmek değildir. UNESCO, 1946'dan bu yana evrensel çapta okuryazarlık çabalarının ön saflarında yer almakta ve herkes için okuryazar bir dünya hedefini geliştirmektedir. Herkesin okuryazar olduğu bir dünyada bireyler hedeflerine daha ekonomik yollarla ulaşacak, bilgi ve potansiyellerini geliştirebilecek ve yaşama aktif olarak katılmalarını sağlayan bir öğrenme sürekliliğinin içinde yer alacaklardır. Okuryazarlık; bireyin gözünü açtığı andan itibaren hayata uyum sağlayabilmesi, etkili iletişim kurabilmesi, günlük yaşantısını verimli bir şekilde devam ettirebilmesi hatta dijitalleşen dünyada sanal ile gerçek arasında denge kurabilmesi ve kendi adına doğru ile yanlışı ayırt edebilmesi için gerekli olan temel bir beceridir.

Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Genel Müdürlüğü Öğretim Programları ve Ders Kitapları Daire Başkanlığınca hazırlanan "Okuryazarlık Seti" bireyin farklılıklarını gözeterek onlara bilgiye ulaşma ve öğrendiklerini değerlendirebilme yolunda rehber olan öğretmenlerimiz için yol gösteren el kitaplarından oluşmaktadır.

Okuryazarlık Seti; 21. yüzyıl becerilerinin gelişimini, bütüncül eğitim anlayışını dikkate alır. Bu kitaplar, çağın getirdiği yeniliklere ve gelişmelere göre seçilen alanlara yönelik hazırlanmıştır. Kitapların içinde yer alan etkinliklerin öğretmenlerimizin öğrencilere rehberliğinde önlerini aydınlatması arzu edilmektedir.

TEMEL KAVRAMLAR

3D PROGRAM: 3 boyutlu tasarımlar hazırlamayı mümkün kılan 3D tasarım programlarının genel adı.

ARAMA MOTORLARI: Kullanıcıların, aradıkları bilgiye ulaşmalarını sağlamak için genel ağ üzerindeki ağ sitelerini başlıklarına, açıklamalarına, anahtar kelimelerine ve içeriklerine göre bir dizin olarak sıralayan sistemdir.

COĞRAFİ İŞARET: Coğrafi işaret; tüketiciler için ürünün kaynağını, karakteristik özelliklerini ve ürünün söz konusu karakteristik özellikleri ile coğrafi alan arasındaki bağlantıyı gösteren ve garanti eden kalite işaretidir.

DİJİTAL: TDK'ye göre dijital kelimesinin iki farklı anlamı bulunmaktadır. İlk anlamı sayısal, nicel olarak tanımlanmaktadır. İkinci anlamı ise sanal olarak tarif edilmektedir.

İNTERNET: TDK'ye göre internet kelimesi genel ağ olarak ifade edilmiştir.

KİŞİSEL VERİ: Kimliği belirli veya belirlenebilir gerçek kişiye ilişkin her türlü bilgiyi ifade etmektedir.

KÖTÜ AMAÇLI YAZILIM (Malware) Meşru bir kullanıcının bilgisayarına virüs bulaştırmak ve birkaç yolla zararı artırmak için tasarlanan bir tür bilgisayar programıdır.

LOGO: Bir kuruluşun, bir gazetenin vb. adının, simge özelliği bulunan, özel olarak hazırlanmış biçimi.

MULTİMEDYA: Çoklu ortam olarak tanımlanmaktadır.

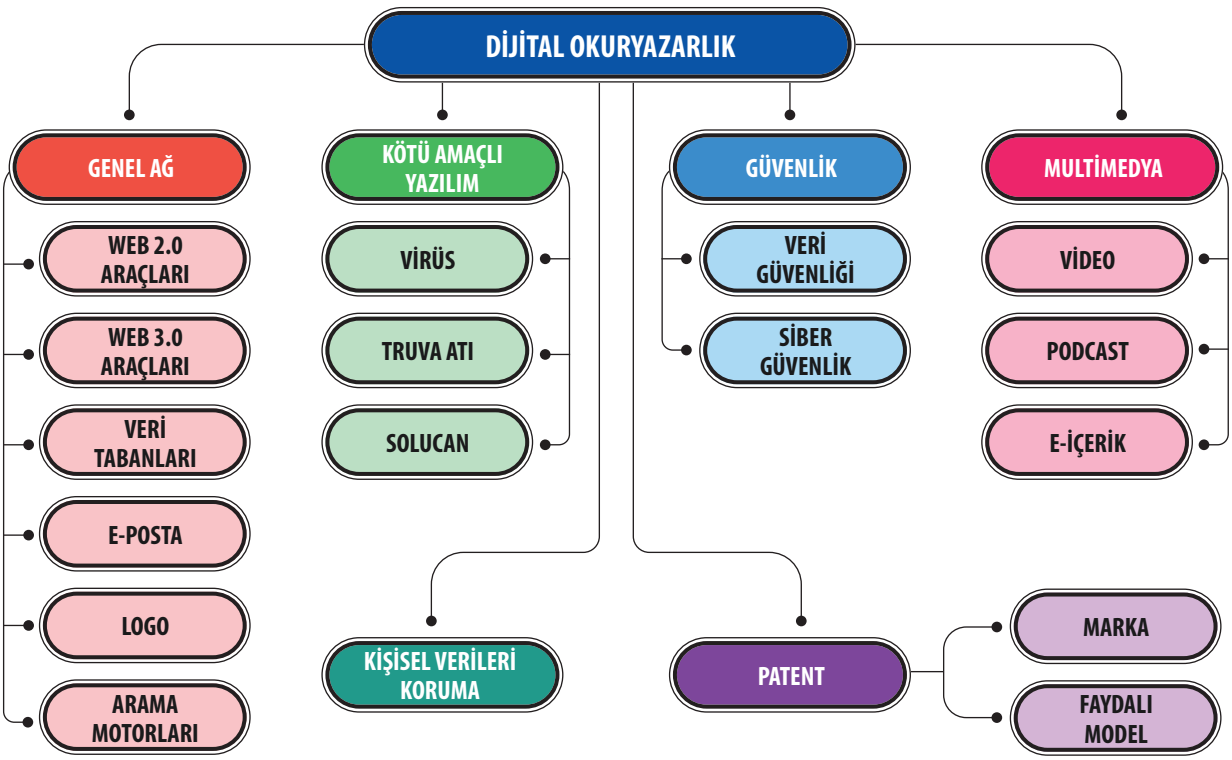
OKURYAZARLIK: Türk Dil Kurumuna göre bu kelime, okuma yazması olan, öğrenim görmüş kimse anlamına gelmektedir.

PATENT: TDK'ye göre, patent kelimesi buluş belgesi olarak ifade edilmiştir.

PODCAST: Podcasting, genellikle diziler hâlindeki sayısal ses ve dijital medya ürünlerinin internet üzerinden bilgisayar veya taşınabilir elektronik cihazlara indirilebilecek şekilde yayınlanmasıdır. Bu şekilde indirilmiş dosyalara ise podcast adı verilmektedir.

VİRÜS: Kendi kendine çoğalan, kendini temiz dosyaya bağlayan, kopyalayan ve bilgisayar sistemine yayılarak sistemi işlevsiz hâle getiren bir uygulamadır.

KAVRAM HARİTASI



DİJİTAL OKURYAZARLIK

Dijital Okuryazarlık Nedir?

Bireylerin ağ tabanlı bir ortam aracılığıyla (dijital ortam) mevcut bilgiye ulaştıkları veya maruz kaldıkları bilgiyi anlama, kullanma, yorumlama, değerlendirme ve bilgi üretme becerisidir.

Genel olarak dijital okuryazarlık aşağıdaki özellikler ile tanımlanabilir:

a) Farklı dijital teknolojilerin bireylerin hem öğrenmelerini hem de kişisel gelişimlerini sağlayacak şekilde etkin, güvenli ve eleştirel bir şekilde kullanılması,

b) İhtiyaç duyulan bilginin fark edilmesi, tanımlanması, bu bilginin değerlendirilmesi ve kaydedilmesi,

c) Mevcut bir bilgiden yeni ve özgün bilgi veya bilgiler elde edilmesi ve bu bilgilerin sunulması,

d) Güvenlik, ahlak ve yasal boyutlar çerçevesinde internet üzerinden ortak ağlara katılım sağlanarak iletişim kurulması, ticaret veya alışveriş gerçekleştirilmesidir.

Son dönemlerde, dijital yetkinliğin çocuklara ve gençlere öğrenmeleri için daha fazla içerik ve motive edici bir ortam sağladığını ve gelecekte bilgi toplumunun interaktif katılımcıları olan öğrencilerin hedeflerine ulaşmak için daha çok dijital medya kullanacakları görülmektedir.

Birer dijital vatandaş olarak sanal ortamda geride bıraktığımız, herkes tarafından görülebilen, depolanabilen, paylaşılabilen bilgilerimizin oluşturduğu dijital ayak izi kavramına da uzmanlar dikkat çekmektedir. Bireylerin dijital ortamda karşılaştığı bu sorunlara çözüm bulabilmesi, dijital yaşam içerisinde kaliteli bir süreç geçirebilmesi için iyi bir dijital okuryazar olmaları gerekmektedir.

Dijital okuryazarlık kavramını ortaya çıkaran ilk araştırmacı Paul Gilster'dir. Gilster, dijital okuryazarlığın sadece tuşlara basmaktan ibaret olmayan fikirlere hâkim olmakla ilişkili özel bir tür zihniyet olduğunu ifade etmiştir. Gilster'in bu görüşü dijital okuryazarlığın kabul edilmiş şu üç ilkesine dayanmaktadır:

- Çeşitli donanım aygıtlarına ve yazılım uygulamalarına erişim ve bunları kullanma bilgi ve becerisi,
- Dijital içerik ve uygulamaları anlamak ve eleştirel bir şekilde analiz etmek için yeterlilik,
- Dijital teknoloji ile yaratma becerisi

Gilster'in bu ilkelerini temel alan Avrupa Komisyonu, dijital okuryazarlık ile ilgili yetkinlikleri; problemleri çözmek, iletişim kurmak, bilgiyi yönetmek, iş birliği yapmak, içerik oluşturmak ve paylaşmak; iş, boş zaman, katılım, öğrenme, sosyalleşme, tüketim için etkili, verimli, uygun, eleştirel, yaratıcı, özerk, esnek, etik bir şekilde bilgi iletişim teknolojilerini ve dijital medyayı kullanım için gereken bilgi, beceri, tutumlar (yetenekler, stratejiler, değerler ve farkındalık dahil) olarak tanımlamaktadır.

Günümüzde dijital okuryazarlığın artan öneminin farkındalığı, bu önemli yetkinliklerin değerlendirilmesi ve güçlendirilmesinde eğitim kurumlarının belirgin şekilde önemli bir rolü bulunmaktadır.

Uluslararası Eğitim Teknolojileri Topluluğu (ISTE) dijital okuryazarlık kriterlerini altı standart etrafında belirlemiştir.

1. Yaratıcılık ve yenilik

2. İletişim ve iş birliği

3. Araştırma ve bilgi akıcılığı

4. Eleştirel düşünme

5. Problem çözme ve karar verme

6. Dijital vatandaşlık ve teknoloji operasyonları ve kavramları

DİJİTAL ORTAMLARDA BİLGİ

Görsel 1.1: Dijital ortamlarda bilgi

Dijital kavramı birçok elektronik aracı ve bu araçlarda işlenen bilgi süreçlerini nitelemek anlamında kullanılmaktadır. Yaygın anlayışa göre genel olarak bilgisayar, internet vb. ortamlar ile bu ortamlardaki bilgiler kastedilmektedir. Bu anlayışın aksine dijital, elektronik cihazlar değil, aslında verinin elektronik olarak işlenip gösterilmesi ve hizmete sunulmasıdır. Türkçe olarak sayısal anlamına gelen dijital, sadece elektronik işlemler ve elektronik araçları nitelendiren bir kavram ile sınırlı olmayıp insanoğlu için geçmişten günümüze kadar önemli bir yere sahip olan bilgiyi sayısal yollarla yani elektronik olarak işlemeyi niteleyen bir kavramdır.

Günümüzde bilim ve teknolojideki ilerlemelere bağlı olarak bilgi üretimi sürekli artarak korkunç bir hıza ulaşmıştır. Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük'te bilgi, "insan aklının erebileceği olgu, gerçek ve ilkelerin bütünü, öğrenme, araştırma veya gözlem yolu ile elde edilen gerçek, insan zekâsının çalışması sonucu ortaya çıkan düşünce ürünü, malumat" olarak tanımlanmaktadır. Bilgi, zaman ve mekândan bağımsız olarak giderek artan ve birçok ihtiyacın çözümün merkezinde yer almaya başlayan bir kaynak hâline gelmektedir. İşte bu noktada sağlıklı, güvenilir ve ihtiyacımız olan bilgiye ulaşmak önemli bir hâl almaktadır. Amacımıza ve ihtiyacımıza uygun olan bilgiye hızlı ve güvenilir bir şekilde ulaşmak günümüzde artık temel bir ihtiyaçtır.

Bilgiye ulaşma ve bilgi toplama araçları olarak dijital ortamlar ön plana çıkmaktadır. Akla ilk gelen adeta genel ağa açılmanın kapısı olan arama motorlarıdır. Hemen hemen herkes genel ağa ilk bağlandığında arama motorlarını kullanmaktadır. Arama motorları bilgiye erişmenin en kolay yollarından bir tanesidir. Ancak bu konuda oldukça dikkatli davranmak gerekmektedir. Arama kısmına yazdığımız sözcük veya ifadelerle ilgili aradığımız içerikle ilgili olan ve ilgili olmayan hatta zararlı olabilecek birçok içeriğe ulaşmak da mümkündür. Tam da bu noktada arama motorlarını amacımız doğrusunda doğru kullanmanın önemi ortaya çıkmaktadır.

Dijital ortamlarda sunulun bir başka araç ise çeşitli kuruluşlar ve kütüphaneler tarafından geliştirilen veri tabanlarıdır. Bu veri tabanlarında daha çok akademik ve bilimsel bilgiler ile ilişkili olan kayıtlar tutulmaktadır. Buradan ulaşılan bilgiler; güvenilir, bilimsel, denetlenmiş ve doğru bilgilerdir. Bununla birlikte resmî kurumların, üniversitelerin internet sitelerinde bulunan bilgilerin ve içeriklerin de güvenilir olduğunu söyleyebiliriz.

1. ETKİNLİK	Dijital Okuryazarlık Becerisi		Grup	Ders Dışı / Ders İçi
Etkinliğin Adı	**ARAMA MOTORLARI**		**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Genel ağda arama motorlarını, multimedya ve dijital kaynakları tanıyarak amaca dönük kaynak araması yaparak bunların farkına varabilme.			
Etkinliğin Açıklaması	Bu etkinlik internet ortamında bulunan dijital kaynaklara arama motorlarını kullanarak öğrencilerin ulaşmasını ve farkında olmasını içermektedir.			
Araç Gereçler	Bilgisayar, mobil cihazlar ve internet			
İşlem Basamakları	Genel ağda bulunan arama motorları ile ilgili sorular sorularak konuya dikkat çekilir. Hâlihazırda kullandıkları arama motorlarının neler olduğu ve hangi amaçlar ile ilgili kullandıkları sorulur. Daha sonra arama motorlarını, arama motorlarının özelliklerini ve arama motorlarını daha verimli ve daha etkin nasıl kullanabilecekleri konularında araştırma yapmaları istenir. Konu ile ilgili genal ağda dokümanlara ve multimedya araçlarını ulaşmaları sağlanır. Bu kapsamda görev olarak bir infografik hazırlamaları istenir. Hazırladıkları infografikleri birbirleriyle paylaşmaları, birbirlerinin içeriklerinden faydalanmaları ve yorumlamaları sağlanır. Öğrencilere konuyla ilgili çeşitli sorular sorularak öğrencilerin cevapları ile ilgili geri bildirimlerde bulunulur.			

Yönerge: Genel ağda arama motorları ile ilgili araştırma yapınız. Konu ile ilgili dijital belgelere, multimedya araçlarına ulaşınız. Arama motorlarını daha etkin ve verimli kullanmak için kullanılan sembol ve formülleri (parametre) araştırınız. Bu sembolleri kullanarak örnek aramalar yapınız. Ulaştığınız bilgi ve kaynakları not ederek bir infografik hazırlayınız. Hazırladığınız infografikleri arkadaşlarınızla paylaşınız ve arkadaşlarınızın da çalışmalarını inceleyiniz. Bu etkinlik kapsamında aşağıdaki soruları da cevaplayınız.

1. Genel ağda kaynaklara ve bilgilere nasıl ulaşıyorsunuz? Açıklayınız.	
2. Arama motorları nedir? Ne işe yarar? Açıklayınız.	
3. Arama motorlarını etkin ve verimli kullanmanın yolları nelerdir?	
4. Arama motorlarında içeriğe ve kaynağa daha hızlı ve kolay ulaşmak için kullanılan semboller ve komutlar nelerdir? Açıklayınız.	
5. Multimedya ne demek? Açıklayınız.	
6. Genel ağda ulaştığınız kaynak çeşitleri nelerdir? Açıklayınız.	

2. ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Dijital Okuryazarlık Becerisi	Dürüstlük	Bilgi Kirliliği		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**GENEL AĞDA DOĞRU BİLGİ**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Genel ağdaki bilimsel bir haberi/olayı çeşitli kaynakları kullanarak araştırabilme ve doğru bilgi kaynaklarına ulaşmanın önemini kavrayabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Genel ağda yer alan bilimsel haberi/olayı farklı kaynaklardan araştırarak karşılaştırma yapar. Haberin ayrıntılarına ulaşmanın mümkün olduğunu fark eder. Böylelikle günümüzde bilgi kirliliğinin önlenmesinde araştırmanın ve doğru bilgi kaynaklarına ulaşmanın önemini kavrar.		
Araç Gereçler	Genel ağda bulunan gazete, dergi ve haber kaynakları		
İşlem Basamakları	**1.** Genel ağda yer alan bilimsel bir haberin kanıtlarını alınız (ekran görüntüsü, gazete fotoğrafı vs.). **2.** Aynı haberi farklı genel ağ kaynaklarında araştırınız ve alıntılarınızı yapınız. **3.** Bulduklarınızın doğruluğuna ilişkin karşılaştırmalar yapınız. **4.** Bilgi farklılıklarını tespit ediniz. **5.** Sonuçlarınızı sınıfla paylaşınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Aynı haberin/olayın farklı medya kaynaklarında yer aldığını gördünüz mü?		
2. Bilimsel bir haberin/olayın içeriğini incelediğinizde farklılıklar gördünüz mü?		
3. Medya kaynaklarında bir haberin birbirinden farklı olarak yer almasının kişiler üzerinde etkileri var mıdır?		
4. Medyada haberin teyidine ulaşabileceğiniz kaynakları bulabildiniz mi?		

3. ETKİNLİK	Dijital Okuryazarlık Becerisi		Grup	Ders Dışı / Ders İçi
Etkinliğin Adı	**VERİ TABANLARI**		**Etkinliğin Süresi**	160 Dakika
Etkinliğin Amacı	Genel ağda üniversitelerin kütüphanelerine ulaşarak veri tabanlarını tanıyabilme ve işlevlerinin farkına varabilme.			
Etkinliğin Açıklaması	Bu etkinlik internet ortamında bulunan bilimsel kaynaklara ulaşmak için geliştirilen veritabanlarının tanınmasını ve veritabanlarının işlevlerinin farkında olunmasını içermektedir.			
Araç Gereçler	Bilgisayar, mobil cihazlar ve internet			
İşlem Basamakları	Bilimsel bilgiden kısaca bahsedilerek derse dikkat çekilir. Öğrencilere bilimsel bilgilere nasıl ulaşabilecekleri ile ilgili sorular sorulur. Arama motorlarından öte bilimsel kaynaklara ulaşmak için geliştirilen veritabanlarına dikkat çekilir. Genel ağ üzerinden üniversitelerin kütüphanelerine erişmeleri istenerek bilimsel kaynaklara ulaşmak için geliştirilen veritabanları ile ilgili araştırma yapmaları istenir. En çok kullanılan veritabanlarının neler olduğunun farkına varmaları sağlanır. Seçtikleri bilimsel bir konu ile ilgili örnek kaynak araması yapmaları sağlanır. Örnekler verilerek bilimsel kaynaklara nasıl ulaşmaları gerektiği ile ilgili bilgilendirmeler yapılır. Konu ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin cevaplamaları istenir. Gelen cevaplara göre geri bildirimlerde bulunulur.			

Yönerge: Genel ağda bilimsel kaynaklara ulaşmak için geliştirilen veritabanları ile ilgili araştırma yapınız. Konu ile ilgili üniversitelerin kütüphanelerine ulaşınız. Genel olarak hangi veritabanlarının kullanıldığını belirleyiniz. Bilimsel bir konu ve ücretsiz olan bir veritabanı seçerek bilimsel kaynaklara ulaşmak için denemeler yapınız. Aynı konuyu başka ücretsiz bir veritabanında tekrar deneyiniz ve kaynaklara ulaşmaya çalışınız. Veritabanlarını daha etkin ve verimli kullanmanın yollarını araştırınız. Araştırmalarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız. Bu etkinlik kapsamında aşağıdaki soruları da cevaplayınız.

1. Bilimsel kaynaklara ulaşmak için geliştirilen veritabanı ne demektir? Açıklayınız.	
2. Veritabanları ile arama motorlarının benzerlikleri nelerdir? Açıklayınız.	
3. Veritabanlarını arama motorlarından ayıran özellikler nelerdir? Açıklayınız.	
4. Ulaştığınız veritabanları hangileridir? En çok kullanılanları yazınız.	
5. Veritabanı kullanmanın önemini açıklayınız.	

DİJİTAL UYGULAMALAR

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi, özellikle internetin yaygınlaşması hayatın tüm alanlarını etkilemiştir. Özel sektör, devlet, bireyler de dâhil olmak üzere teknoloji günlük hayatın önemli bir parçası hâline gelmiş; sağladığı imkânlar ve kolaylıklar beklentileri de değiştirmiştir. Değişen ihtiyaçlar dijital uygulamaların çeşidini ve kullanımını da artırmıştır.

Bu durum resmî, özel ve kişisel uygulamaların daha etkin ve verimli hizmet vermesini sağlayarak kullanıcı memnuniyetini artırmıştır. İş ve çalışma süreçlerinin takibi kolaylaşmış, zamandan tasarruf sağlanmıştır. Günümüzde birçok alanda farklı dijital uygulamalar yaygın olarak kullanılmaktadır.

Aşağıda yaygın olarak kullanılan bazı dijital uygulama örnekleri yer almaktadır. İhtiyaçlara paralel olarak her gün sayıları da artmakta ve güncellenmektedir.

e-Devlet: Elektronik Devlet Uygulaması (https://www.turkiye.gov.tr/)

e-Nabız: Kişisel Sağlık Sistemi (https://enabiz.gov.tr/)

MHRS: Merkezî Hekim Randevu Sistemi (https://mhrs.gov.tr/)

BTK Akademi: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumunun (BTK) bilimsel ve teknolojik eğitimler içeren eğitim akademisi (https://www.btkakademi.gov.tr)

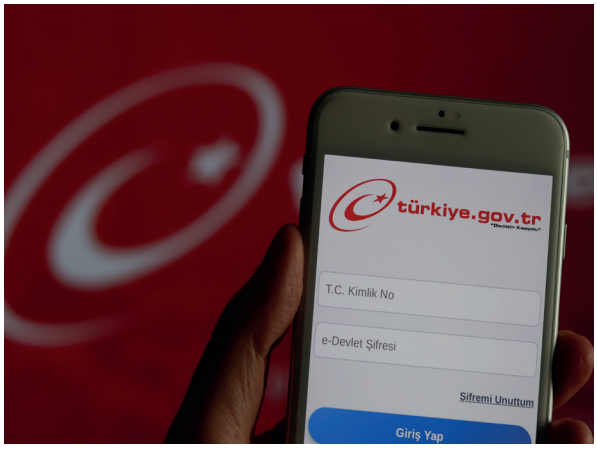
EBA: Eğitim Bilişim Ağı (https://www.eba.gov.tr/)

UZAKTAN EĞİTİM KAPISI: Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Uzaktan Eğitim Kapısı (Eğitim) (https://uzaktanegitimkapisi.cbiko.gov.tr)

Bulunduğunuz il/ilçede kullanılan diğer dijital uygulamalar nelerdir?

Görsel 2.1: Resmî dijital uygulamalar

Görsel 2.2: Dijital uygulamalar



Görsel 2.3: Dijital uygulamalar

ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Saygı ve Sevgi		Grup	Ders İçi
Etkinliğin Adı	**RESMÎ KURUM DİJİTAL UYGULAMALARI**				**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Günlük yaşamda kullanılan resmî kurum dijital uygulamalarına yönelik bir farkındalık oluşturabilme.					
Etkinliğin Açıklaması	Günümüzde ihtiyaç hâlini alan resmî kurum dijital uygulamalarının hangileri olduğunu açıklar. Hangi resmî kurumun hangi dijital uygulamasının olduğunu ifade eder. Resmî kurum dijital uygulamalarının ne tür ihtiyaçları karşıladığını açıklar.					
Araç Gereçler	Mobil cihazlar, genel ağ, bilgisayar, resmî dijital uygulamalar					
İşlem Basamakları	**1.** Günlük yaşamda kullanılan resmî dijital uygulamalara örnekler veriniz. **2.** Kullandığınız resmî kurum dijital uygulamalarına örnekler vererek bunları hangi amaçlarla kullandığınızı açıklayınız. **3.** Dijital uygulamaların ne gibi kolaylaştırıcı etkileri olduğunu belirtiniz. **4.** Dijital uygulamaların resmî kurumlar dışında hangi alanlarda kullanıldığına örnekler veriniz. **5.** İhtiyaç duyduğunuz/geliştirilebileceğini düşündüğünüz dijital uygulamalara ait fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.					
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.					

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Resmî kurum dijital uygulamalarını kullanıyor musunuz?		
2. Yaşamınızı kolaylaştırdığını düşünüyor musunuz?		
3. Resmî kurumlar dışında başka dijital uygulamalar kullanıyor musunuz?		
4. Geliştirilebileceğini düşündüğünüz dijital uygulamalar var mı?		

KİŞİSEL VERİLERİ KORUMA

Kişisel veri, kimliği belirli ya da belirlenebilir gerçek kişilere ilişkin her türlü bilgiyi ifade eder. Bu doğrultuda, bir bilginin kişisel bilgi olarak kabul edilebilmesi için verinin gerçek bir kişiye ilişkin olması ve kişiyi belirli kılması gerekmektedir. Bir bilginin kişisel veri niteliğinde olup olmadığının her olay özelinde değerlendirilerek tanımlanması ise önem arz etmektedir.

Günümüzde iletişim ve teknoloji alanlarında yaşanan gelişmeler ve hızlı dijitalleşme neticesinde hassas verilerin kolay erişilebilir ve kötü niyetli kullanıma açık hâle gelmesi sebebiyle KVKK ile kişisel verilerin, belirli standartlar çerçevesinde işlenmesi ve koruma altına alınması, kuralsız ve sınırsız bir biçimde yetkisiz kişilerce amaç dışı kullanımının önüne geçilmesi amaçlanmaktadır.

KVKK, kişisel verileri işlenen gerçek kişiler ile bu verileri tamamen veya kısmen otomatik olan ya da herhangi bir veri kayıt sisteminin (kişisel verilerin belirli kriterlere göre yapılandırılarak işlendiği kayıt sistemi) parçası olmak kaydıyla otomatik olmayan yollarla işleyen gerçek ve tüzel kişiler hakkında uygulanır. Bu doğrultuda hem gerçek kişiler hem de özel sektörde faaliyet gösteren kuruluşlar ile kamu kurum ve kuruluşları bakımından bir ayrım yapılmamış olup öngörülen usul ve esasların tüm kurum ve kuruluşlar açısından uygulanması benimsenmiştir.

Görsel 3.1: Kişisel verileri koruma ve güvenlik

ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Saygı ve Sevgi		Grup	Ders İçi
Etkinliğin Adı	**KİŞİSEL VERİLERİMİZİ KORUYALIM**				**Etkinliğin Süresi**	160 Dakika
Etkinliğin Amacı	Kişisel verileri koruma ile ilgili öğrencilerin bilgilendirilmesi ve bir farkındalık oluşturulabilmesi.					
Etkinliğin Açıklaması	Etkinlik kişisel verileri ve kişisel verileri korumanın önemini açıklayabilmeyi içermektedir.					
Araç Gereçler	Mobil cihazlar, genel ağ, bilgisayar, resmî web sitesi(https://www.kvkk.gov.tr)					
İşlem Basamakları	**1.** Kişisel verileri koruma ile ilgili genel ağda kısa bir araştırma yapınız. **2.** Kişisel verileri korumanın gerekçelerininin neler olduğunu açıklayınız. **3.** Dijital ortamlarda karşılaştığınız doğru bilgilere ve doğru olmayan veya şüpheli bilgilere örnekler veriniz. **4.** Kişisel verileri koruma kanununun ne anlama geldiğini açıklayınız. Başka ülkelerde buna benzer kanunlar olup olmadığını tartışınız. **5.** Kişisel bilgileri korumanın önemini arkadaşlarınızla tartışınız.					
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.					

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Kişisel verileri korumanın ne olduğunu öğrendiniz mi?		
2. Dijital ortamlarda karşılaştığınız doğru ve doğru olmayan bilgilerin neler olabileceğinin farkına vardınız mı?		
3. Kişisel verilerinizin korunması ile ilgili gerekli bilgileri öğrendiniz mi?		
4. Başka ülkelerde Kişisel Verileri Koruma Kanununa benzer kanunlar var mı?		

SİBER GÜVENLİK VE KORUNMA

Siber güvenlik; bilgisayarları, sunucuları, mobil cihazları, elektronik sistemleri, ağları ve verileri kötü amaçlı saldırılardan koruma uygulaması olarak bilinmektedir. Bilgi teknolojisi güvenliği veya elektronik bilgi güvenliği olarak da ifade edilmektedir.

Bu terim, işletmelerden mobil bilgi işlemeye kadar çeşitli bağlam ve alanlarda geçerlidir ve birkaç ortak kategoriye ayrılabilmektedir. Bu kategoriler:
Uygulama güvenliği: Yazılım ve cihazların siber tehditlerden etkilenmemesine odaklanır. Ele geçirilmiş bir uygulama, korumak için tasarlanan verilere erişim sağlayabilir. Başarılı güvenlik, daha tasarım aşamasındayken bir program veya cihaz dağıtılmadan önce başlar. Uygulamaların güvenli olması oldukça önemli bir konudur.

Bilgi güvenliği: Hem depolama hem de aktarma sırasında verilerin bütünlüğünü ve gizliliğini korur. Verilerin bütünlüğünün ve gizliliğinin korunması birçok açıdan günümüzde önemli bir hâl almıştır.

Ağ güvenliği: Hedefli saldırganlar veya fırsatçı kötü amaçlı yazılımlar olması fark etmeksizin bir bilgisayar ağını davetsiz misafirlerden koruma uygulamasıdır.

Son kullanıcı eğitimi: İyi güvenlik uygulamalarına uymayan herkes yanlışlıkla güvenli başka bir sisteme virüs bulaştırabilir. Kullanıcılara şüpheli e-posta eklerini silmeyi, tanımlanmamış USB sürücüleri takmamalarını ve diğer çeşitli önemli dersleri öğretmek, herhangi bir kuruluşun güvenliği için hayati önem taşımaktadır. Bu bakımdan siber güvenlik ile ilgili eğitim bu kategorilerin en önemlisi olarak görülmektedir.

Kötü Amaçlı Yazılım

Kötü amaçlı yazılım, "Malware" olarak tanımlanmaktadır. En yaygın siber tehditlerden biri olan kötü amaçlı yazılım, bir siber suçlu veya korsanın meşru bir kullanıcının bilgisayarını bozmak, işlevsiz hâle getirmek veya ona zarar vermek için oluşturduğu bir yazılımdır. Genellikle istenmeyen bir e-posta eki veya meşru görünümlü indirme yoluyla yayılan kötü amaçlı yazılım, siber suçlular tarafından para kazanmak için veya başka nedenlerle siber saldırılarda kullanılmaktadır.

Görsel 4.1: Siber güvenlik ve korunma

Kötü Amaçlı Yazılım Türleri

Virüs: Kendi kendine çoğalan, kendini temiz dosyaya bağlayan, kopyalayan ve bilgisayar sistemine yayılan bir uygulamadır. Kötü amaçlı kod kullanarak dosyalara bulaşır ve onları işlevsiz hâle hatta kullanılmaz hâle getirebilir.

Truva atları: Meşru yazılım kılığındaki bir tür kötü amaçlı yazılım türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Siber suçlular, kullanıcıları bilgisayarlarına Truva atları yüklemeleri için oltalama tekniği ile kandırırlar ve böylece bilgisayarlarına zarar verir ya da veri toplarlar.

Casus yazılım: Bir kullanıcının ne yaptığını gizlice ve habersizce kaydeden programdır. Bu yöntemle kullanıcıların bilgilerini ele geçirerek kullanabilirler. Örneğin casus yazılım, kredi kartı bilgileri veya e-posta girişinizde kullandığınız kullanıcı adı ve şifre bilgilerinizi yakalayabilir.

Fidye yazılımı: Bir fidye ödenmediği sürece kullanıcının dosya ve verilerini silmekle tehdit edip bunları kilitleyen kötü amaçlı yazılımlar olarak tanımlanmaktadır.

Reklam yazılımı: Kötü amaçlı yazılım yaymak için kullanılabilen reklam gibi gözüken yazılımıdır.

Kimlik avı: Kimlik avı, siber suçluların, hassas bilgiler isteyen ve meşru bir şirketten geliyormuş gibi görünen e-postalar kullanarak kurbanları hedef almasıdır. Kimlik avı saldırıları genellikle kredi kartı verilerini ve diğer kişisel bilgileri aktarmaları için insanları kandırma amacıyla kullanılmaktadır.

Siber Saldırılardan Korunma

Kurumlar, şirketler ve bireylerin siber saldırılar ve tehditlerden korunması için alacağı önlemler şöyle sıralanabilir:

Yazılımınızı ve işletim sisteminizi güncel tutun ve sürekli güncelleyin.

Antivirüs yazılımlarını mutlaka kullanın. Bu yazılımlar tehditleri algılar ve kaldırır.

Güçlü şifreler kullanın. Şifrelerin en az 8 karakter olmasına, şifrelerinizde büyük harf, küçük harf, rakam ve sembol kullanmaya, tekrarlı rakamlar ve ifadeler kulllanmamaya dikkat edin. Şifrelerinizin kolayca tahmin edilebilir türden olmamasını sağlayın. Şifrelerinizi, altı ayda bir değiştirin.

Bilinmeyen göndericilerden gelen e-posta eklerini ve diğer dosyaları açmayın. Bu dosyalara kötü amaçlı yazılım bulaşmış olabilir.

Bilinmeyen göndericilerden gelen e-postalardaki veya tanınmayan web sitelerindeki bağlantılara ve bildirimlere tıklamayın. Bu yöntem, kötü amaçlı yazılımların yayılmasını sağlayan yaygın bir yöntemdir.

Halka açık yerlerde özellikle kafe vb. yerlerde güvenli olmayan kablosuz ağları mümkün olduğu sürece kullanmayın. Banka ve kullanıcı işlemlerini bu ağlarda kesinlikle yapmayın.

Görsel 4.2: Siber saldırı ve korunma

ETKİNLİK	Dijital Okuryazarlık Becerisi		Grup	Ders Dışı / Ders İçi
Etkinliğin Adı	**SİBER GÜVENLİK**		**Etkinliğin Süresi**	160 Dakika
Etkinliğin Amacı	Siber güvenlik ile ilgili kavramları tanıtabilme, genel ağda ve dijital ortamlarda bulunan tehditlere karşı önlemler alabilme.			
Etkinliğin Açıklaması	Bu etkinlik siber güvenlik konusunu, genel ağda bulunan tehditleri ve bu tehditlere karşı alınması gereken önlemleri içermektedir.			
Araç Gereçler	Bilgisayar, mobil cihazlar ve internet			
İşlem Basamakları	Genel ağdaki tehditlerin neler olabileceği sorularak konuya dikkat çekilir. Daha sonra siber güvenlik ile ilgili kısa bir bilgilendirme yapılır. Öğrencilerden genel ağda siber güvenlik, genel ağ ve dijital ortamlardaki tehditler ve bu tehditlere karşı alınacak önlemler ile ilgili bir araştırma yapmaları, araştırmaları ile ilgili bir rapor hazırlamaları istenir. Konu ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin cevaplamaları istenir. Gelen cevaplara göre geri bildirimlerde bulunulur.			

Yönerge: Siber güvenlik ile ilgili arama motorları ve veritabanlarını kullanarak bir araştırma yapınız. Genel ağ, dijital ortamlar ve cihazlarda karşılaşılabilecek tehditler ve bu tehditlere karşı alınabilecek önlemleri araştırınız. Araştırmalarınız ile ilgili bir rapor hazırlayınız. Raporunuzu öğretmeniniz, aileniz ve arkadaşlarınızla paylaşarak geri bildirimler alınız. Bu etkinlik kapsamında aşağıdaki soruları da cevaplayınız.

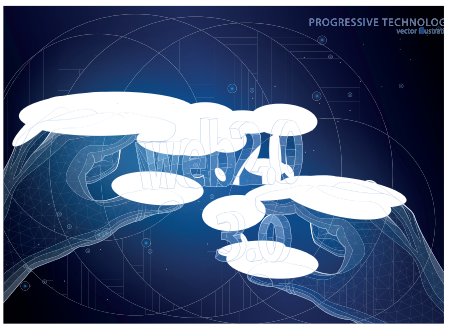
1. Siber güvenlik ne demektir? Açıklayınız.	
2. Dijital ortamlar ve genel ağdaki tehditler nelerdir? Açıklayınız.	
3. Dijital ortamlar ve genel ağdaki tehditlere nasıl önlem alabiliriz? Açıklayınız.	
4. Siber saldırıları önlemek için neler yapılmalıdır? Açıklayınız.	

DİJİTAL EĞİTİM ARAÇLARI

Eğitim ortamlarında kullanımı gittikçe yaygınlaşmaya başlayan Web 2.0 araçları ikinci nesil web ortamı olarak bilinmekte olup kişilerin eş zamanlı etkileşerek iş birliği içinde bilgi, içerik vb. üretmesine ve paylaşmasına imkân tanıyan araçlardır.

2004 yılında Dale Dougherty tarafından bir okuma-yazma ağı olarak tanımlanan Web 2.0 bir konferans oturumunda beyin fırtınası olarak başlamış bir fikir olup, ilk olarak Tim O'Reilly tarafından 2004'te kullanılmıştır. Web 2.0 teknolojileri, sosyal etkileşimlerde ortak çıkarları olan büyük küresel kalabalıkları bir araya getirmeye ve yönetmeye olanak tanımaktadır.

Görsel 5.1: Metaverse



Görsel 5.2: Web 2.0 ve 3.0

Web 2.0 araçları eğitimde en çok kullanılması tavsiye edilen, bilgiyi bireyden alan ve etkileşim içinde olma imkânı sağlayan araçlardır. İkinci nesil araçlar olarak tanımlanırlar. Ortaklaşma ile paylaşma imkânı sağlama yeteneklerine sahiptirler.

Web 2.0 temel olarak kullanıcı tasarımı merkezlidir ve daha çok interaktif, işbirlikçi iletişim ve bilgi paylaşımı ile ilgilidir.

Web 2.0 araçları toplumdaki tüm bireylere bilgi paylaşımının yanı sıra, düşüncelerini, felsefelerini, sevdiği veya sevmediği şeyleri ifade etmesine, ilgi duyduğu konularda yorumlar yapmasına etik kuralları doğrultusunda bir özgürlük alanı oluşturmaktadır.

Daha geniş bir biçimde Web 2.0, kullanıcıların da içerik geliştirebildiği, birbirleriyle iş birliği yapabildiği, kullanıcılar arasında bilgi ve fikir alışverişini destekleyen ikinci kuşak web platformu olarak da tanımlanmaktadır.

Sadece web araçlarını kullanarak çok kaliteli bir öğrenme ortamı oluşturmak mümkün değildir. Web araçları diğer öğrenme ve öğretme yöntemleri ile birlikte destekleyici, etkileşimci ve işbirlikçi özelliklerinden yararlanılarak kullanılınca çok verimli sonuçlar alınabilir çünkü 2.0 web araçları; etkileşim, iş birlişi ve iletişimi sağlar. Bilgi ve içerik oluşturmayı mümkün kılar. Kullanımları hem kolay hem de esnektir. Öğrencilerin hem yazma hem de öğrenme süreçlerinde teknoloji becerilerini geliştirmeyi mümkün kılar. Öğrenciler iş birliğini geliştirici yeni yöntemler öğrenirler. Öğretmen-öğrenci, öğrenci-öğrenci arasındaki mesafeyi azaltır ve daha iyi bir iş birliği sağlar. Öğrenimi geleneksel (öğretmen, ders kitabı, öğrenci, 4 duvar) kalıpların dışına çıkarır.

Web araçları öğrenciler için öğrenmeyi daha anlamlı hâle getirmekte ve öğrencileri daha motive olmuş bir şekilde öğrenme sürecinin bir parçası hâline getirmektedir.

Web 3.0 ise veri odaklı bir web yaratmak için makine tabanlı bir veri anlayışını kullanmaya odaklanacak olan web siteleri ve uygulamalar için üçüncü nesil bir internet hizmetidir. Web 3.0'ın asıl hedefi daha akıllı, bağlantılı ve açık web siteleri oluşturmaktır. Web 3.0 kullanıcılar için ileri seviye bir internet deneyimi ve yüksek oranda kişiselleştirme anlamını taşıyor.

ETKİNLİK	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	İletişim Becerisi	Sorumluluk		Grup	Ders İçi
Etkinliğin Adı	**WEB 2.0 VE WEB 3.0 ARAÇLARI**				**Etkinliğin Süresi**	160 Dakika
Etkinliğin Amacı	Çevrim içi ortamda sunulan web 2.0 ve web 3.0 araçlarını tanıyabilme, onlar hakkında bilgi sahibi olabilme, bu araçları amaçları doğrultusunda kullanmayı öğrenmek ve eğitim alanında kullanılan dijital araçların farkına varabilme.					
Etkinliğin Açıklaması	• Web 2.0, web 3.0 destekli dijital eğitim araçlarını tanır. • Web 2.0, web 3.0 destekli dijital araçları ve uzaktan eğitimde kullanılabilecek araçları kullanır. • Dijital materyallerdeki mesajları ve yönergeleri anlar ve açıklar. • İlgi duyduğu konu ile ilgili bir dijital araç seçerek bu konu hakkında materyal geliştirir ve çevrim içi ortamda paylaşır.					
Araç Gereçler	Web 2.0 ve web 3.0 araçları					
İşlem Basamakları	Öğretmen web 2.0 ve web 3.0 araçları ile ilgili kısa bir bilgi vererek öğrencilerden bu araçlardan bildiklerini söyelemelerini ister? Bu araçları bilen öğrencilerin bildiklerini arkadaşlarıyla paylaşmalarını ister? **1.** Genel ağda web 2.0 ve web 3.0 araçları ile ilgili bir araştırma yapınız. **2.** Bu dijital araçların neler olduğunu açıklayınız. **3.** Bu araçlardan ilginizi çeken ve kullanmayı düşündüğünüz dijital araçların özelliklerinin neler olduğunu belirleyiniz. **4.** Genel ağ üzerinde bu araçların nasıl kullanıldığı ile ilgili kısa videolar bulup izleyiniz. **5.** Bir konu ve bir dijital araç seçerek bir materyal veya etkinlik tasarlayarak hazırlayınız. Materyallerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız. **6.** Hazırladığınız materyaller ile arkadaşlarınızın hazırladığı materyalleri inceleyiniz. Birbirlerinizin materyalleri ile ilgili duygu ve düşüncelerinizi birbirlerinizle paylaşınız. Çalışmanızı tekrardan gözden geçirerek beğenmediğiniz kısımları düzenleyiniz ve güncelleyiniz.					
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.					

	Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1.	Web 2.0 ve web 3.0 araçlarına yönelik araştırma yaptınız mı?		
2.	Web 2.0 ve web 3.0 araçları ile ilgili yeterli kaynaklara ulaşabildiniz mi?		
3.	Dikkatinizi çeken ve kullanmayı düşündüğünüz dijital bir araca ulaşabildiniz mi?		
4.	İlgi duyduğunuz konu ile ilgili seçtiğiniz araç ihtiyacınızı karşıladı mı?		
5.	Seçtiğiniz aracı kullanmada zorluk yaşadınız mı?		
6.	Seçtiğiniz araç beklentilerinizi karşıladı mı?		

DİJİTAL İÇERİK ÜRETİMİ

Dijital tasarım, kullanıcıların bir genel ağ sitesinde görmüş oldukları tüm görsel ve işitsel içerikleri kapsayan tasarımların tamamıdır. Ayrıca genel ağda kullanılan içerikler, görseller, temalar, kullanılan metin veya fotoğrafların tümü bu kapsamda değerlendirilebilir.

Dijital tasarımların görsellerinin iyi kurgulanmış, kullanıcı dikkatlerini çekmeyi başaran ve merak uyandıran nitelikte olması beklenir.

Görsel 6.1: Dijital tasarım

Dijital tasarımlar teknoloji ile birlikte çeşitlilik göstererek ihtiyaçlara ve amaca göre farklılaşmıştır. Çeşitli alanlarda ihtiyaç duyulan tasarım ve çizimler, o konu için özel geliştirilen bilgisayar programları ile kolaylıkla yapılabilmektedir.

Bu kapsamda dijital ortamda oda tasarımı yapılabilecek programlar araştırılır ve çalışmak istenilen program seçilir.

Programların özellikleri ve neler yapabildikleri ile ilgi kısa bilgiler verilir. Kuruluma ihtiyaç duymadıkları için çevrim içi ortamlarda kullanılan uygulamalara öğrenciler yönlendirilir.

1. ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Saygı ve Sevgi		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**DİJİTAL ORTAMDA ODANI TASARLA**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Hayalindeki odayı 3D programları kullanarak dijital ortamda tasarlayabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Dijital ortamda, oda tasarımına uygun 3D programları kullanarak özgün oda tasarımı oluşturur. Etkinlik sırasında belirli aralıklarla çalışmalarını kaydederek oluşabilecek risklere karşı gerekli önlemleri alır. Herhangi bir kurulum işlemi gerektirmediği için ve çevrim içi ortamda da kullanılabildiği için çevrim içi araçlara öğrenciler yönlendirilir. (https://www.tinkercad.com)		
Araç Gereçler	Mobil cihazlar, genel ağ, bilgisayar		
İşlem Basamakları	**1.** Dijital ortamda oda tasarımına yönelik programların hangileri olduğunu araştırınız. **2.** Araştırma sonuçlarınıza göre istediğinizi seçiniz. **3.** Programın amaca uygunluğu, kullanım güvenliği kontrollerini yapınız. **4.** Programın menüleri ve araç çubuklarının kullanımına yönelik denemeler yapınız. **5.** Hayalinizdeki oda tasarımını dijital ortamda oluşturunuz. Çalışma sırasındaki riskleri önleme amacı ile çalışmalarınızı sık sık kaydetmeniz gerektiğini unutmayınız. **6.** Yaptığınız çalışmayı sınıfta paylaşınız. **7.** Dijital ortamlarda tasarım yapmanın size neler kazandırdığını paylaşınız.		

Kontrol Listesi

Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Dijital ortamda oda tasarımına yönelik programları araştırdınız mı?		
2. Dijital ortamda oda tasarımına yönelik programları karşılaştırdınız mı?		
3. Tasarım programlarını kullanırken zorluklar ile karşılaştınız mı?		
4. Tasarımınızı oluştururken kullandığınız tasarım programını yeterli buldunuz mu?		
5. Hayalinizdeki oda tasarımını istediğiniz şekilde oluşturabildiniz mi?		
6. Bu tür programların tasarım geliştirmede faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?		

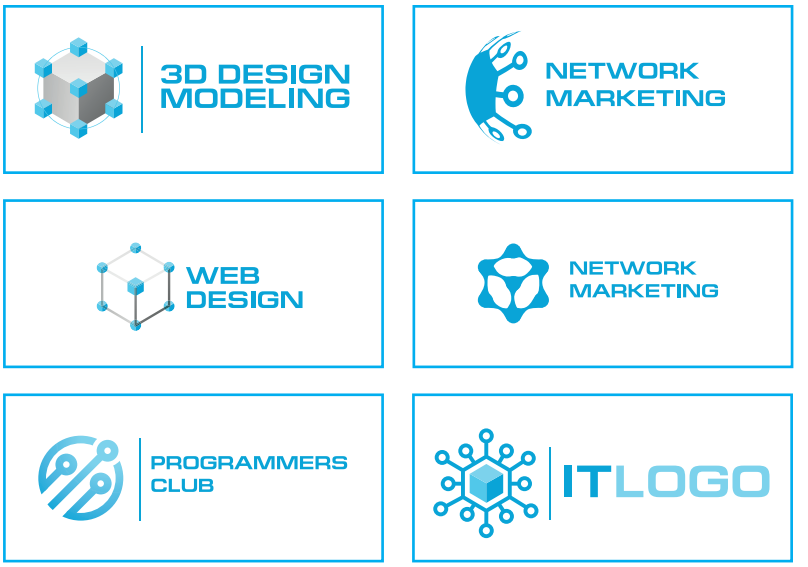
LOGO TASARIMI

Logo; bir ürünün, firmanın ya da hizmetin isminin, harf ve resimsel ögeler kullanılarak sembolleştirilmesidir. Logo; ürün ve hizmetlerde, medya kanallarında farklı şirket ve markaları ayırt etmek için kullanılmaktadır. Bu da tanınmayı ve ayırt ediciliği destekler. Etkili tasarlanmış bir logo; tanıtım, pazarlama ve rekabet üstünlüğüne katkı sağlayarak tanıtımda etkili bir rol oynar.

Özgün bir logo oluşturabilmek için bilgisayar çizim programlarının menüsü, araç çubukları ve diğer tasarım/çizim elemanları etkin şekilde kullanılmalıdır.

Logo tasarlarken sade ve akılda kalıcı, herkes tarafından anlaşılır olmasına dikkat edilmelidir.

Bildiğiniz logolar nelerdir? Bu logolar aklınızda niçin kalmış olabilir?	



Görsel 6.2: Logo örnekleri

2. ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Saygı		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**LOGO TASARLIYORUM**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Etkin bir logo tasarımı yapabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Bu uygulamada öğrencilerin tasarım/çizim programlarından birini kullanarak kendi logo tasarımlarını oluşturmaları beklenir. Öğrenci logonun sade ve akılda kalıcı, herkes tarafından anlaşılır ve evrensel olması gerektiğini açıklar. Ürünün en iyi şekilde tanıtılmasında logonun önemini kavrar.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları, bilgisayar çizim/tasarım programı		
İşlem Basamakları	**1.** Logo tasarımına yönelik araştırma yapınız. **2.** İstediğiniz konuya yönelik logo tasarlamak için fikirler geliştirerek birini seçiniz. **3.** Kullanacağınız bilgisayar çizim/tasarım programlarını araştırınız. **4.** Size uygun bilgisayar çizim/tasarım programlarından birini seçiniz. **5.** Belirlediğiniz bilgisayar tasarım/çizim programının menüsünü, araç çubuklarını ve diğer tasarım/çizim elemanlarını etkin şekilde kullanınız. **6.** Amacınıza uygun, özgün logo tasarımı oluşturunuz. **7.** Çalışmalarınızda arkadaşlarınızın fikirlerini alınız, önerilerini değerlendiriniz. **8.** Oluşabilecek risklere karşı tasarımınızı kaydediniz. **9.** Çalışmanızı arkadaşlarınız ile paylaşınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Logo tasarımına yönelik araştırma yaptınız mı?		
2. Logo tasarımında konuya yönelik fikirler geliştirdiniz mi?		
3. Logo tasarlamak için geliştirdiğiniz fikirlerden birini seçtiniz mi?		
4. Uygun bilgisayar çizim/tasarım programını belirlediniz mi?		
5. Programı etkin şekilde kullanabildiniz mi?		
6. Amacınıza uygun, özgün logo tasarımı oluşturdunuz mu?		

SUNUM HAZIRLIYORUM

Sunu; bir konu hakkında, plan dâhilinde, önceden hazırlanmış bilgilerin çeşitli yollarla dinleyenlere aktarılmasıdır.

Görsel 6.3: Etkili sunum

Sunu, belirli bir düzen içerisinde hazırlanmalı ve sunulmalıdır. Yazıların, görsel ve işitsel ögelerin kullanımına dikkat edilmelidir. Yer verilecek çizelge, tablo, süreci yansıtan fotoğraf, video, reklam filmi, marka, amblem/logo, slogan vb. içerikler etkili bir şekilde kullanılmalıdır.

Görsel 6.4: Sunum yapma

Sunum sırasında dinleyicinin ilgisini canlı tutacak şekilde göz teması kurulmalı, vücut dili ve ses tonu doğru kullanılmalıdır. Sunum sonunda gelebilecek sorular uygun bir dil kullanılarak cevaplanmalıdır.

3. ETKİNLİK	Medya Okuryazarlığı Becerisi	İletişim Becerisi	Sorumluluk	Sunum		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**SAHNE BENİM**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Amaca uygun bir sunum hazırlama ve etkili sunum tekniklerini kullanmak		
Etkinliğin Açıklaması	Bu uygulamada öğrencilerin istedikleri konuya ait bir sunum hazırlamaları ve sunmaları beklenir. Sunum için çevrim içi araçların kullanılması önerilir.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları, sunu		
İşlem Basamakları	**1.** İstediğiniz konuya ait gerekli bilgileri toplayınız. **2.** Toplanan bilgileri uygun sunum programlarından birini kullanarak özgün bir şekilde düzenleyiniz. **3.** Dinleyici kitlenizi göz önünde bulundurarak zaman planlaması yapınız. **4.** İçeriğinizi hazırlarken Türkçenin doğru ve etkin kullanımına özen gösteriniz. **5.** Sunumunuzda etkili sunum tekniklerini kullanınız. **6.** Sunum akışınızı planlayınız. **7.** Sunumunuzu yapınız. **8.** Sunumunuzu kaydederek bir sonraki sunumunuz için veri biriktiriniz.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. İstediğiniz konuya ait gerekli bilgileri topladınız mı?		
2. Sunumunuzu özgün bir şekilde düzenlediniz mi?		
3. Dinleyici kitlenizi göz önüne alarak zaman planlaması yaptınız mı?		
4. Etkili sunum tekniklerini kullandığınızı düşünüyor musunuz?		
5. Sunumuz sırasında zorluklarla karşılaştınız mı?		
6. Sunumuz sırasında ortaya çıkan zorluklara uygun çözümler bulabildiniz mi?		
7. Etkili bir sunum becerisine sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz?		

KİTAP KAPAĞI TASARIMI

Kitap kapakları, kitabın okunmasında önemli bir role sahiptir. Kitabın içeriğini yansıtan, akılda kalıcılığını arttıran, tasarım ilkelerinden faydalanılarak etkileyici bir şekilde oluşturulan grafiksel düzenlemelerdir. Kapak tasarımı yaparken tasarımı yapacak kişinin özgün fikirler üretebilme becerisine ve geniş hayal gücüne sahip olması gerekir.

Görsel 6.5: Kitap kapağı

Görsel 6.6: Dergi kapağı

Kapak tasarımında

- Kapak bilgileri,
- İlgi çekici olması,
- Kapak sayfasının boyutu,
- İçeriğin sayfa düzeni ile ilişkili olması,
- Sırt yazısının yukarıdan aşağıya doğru yazılması ve karakterinin seçimi,
- Ön ve arka kapağın bir bütün olarak tasarlanması **gibi konulara dikkat edilmelidir.**

4. ETKİNLİK	Medya Okuryazarlığı Becerisi	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Sevgi	Tasarım		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**KİTAP KAPAĞI TASARLIYORUM**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Belirlenen konuda amaca uygun kapak tasarımı yapılabilmesi.		
Etkinliğin Açıklaması	Belirlenen bir konuda tasarım elemanları ve ilkelerini kullanarak amaca uygun kapak tasarımı yapar. Çevrim içi tasarım araçlarının kullanılması tavsiye edilir.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları, kalem, kâğıt		
İşlem Basamakları	**1.** Farklı kitap ve dergilere ait kapak tasarımı örneklerini inceleyiniz. **2.** Kitap veya derginin konusunu göz önüne alarak hedef kitleyi ve kapakta nelere yer verileceğini belirleyiniz. **3.** Fikirlerinizi planlayarak kâğıt üzerinde görsel taslağınızı oluşturunuz. **4.** Kapak tasarımınızın ön, sırt (omurga) ve arka kapak tasarımlarının içeriklerini tasarım ilkelerini kullanarak tasarlayınız. **5.** Bu etkinliğin dijital tasarım programları kullanılarak da tasarlanabileceğini unutmayınız. **6.** Çalışmanıza yönelik farklı fikirler alarak tasarımınıza son şeklini veriniz. **7.** Çalışmanızı kaydediniz ve istediğiniz medya kanallarını kullanarak paylaşınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda ifadelere katılma durumunuzu ilgili kutucuğa (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirilecek Ölçütler	Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum
Çalışmalarımın gerektirdiği ön araştırmaları yaptım.			
Çalışmalarım sırasında planımdaki aşamalara uygun adımları izledim.			
Kapak tasarımımı tasarım ilke ve elemanlarına göre tasarladım.			
Kapak tasarımım, kitap ve dergi seçimlerinde etkili oldu.			

ENGELSİZ YAŞAM ETKİNLİĞİ

Görsel 6.7: Özel gereksinimli bireyler ile ilgili dikkat levhalar

Görsel 6.8: Özel gereksinimli bireyler ile ilgili görsel

Özel gereksinimli bireyler, gelişim sürecinde çeşitli nedenlere bağlı olarak meydana gelen fiziksel, dil, hareket, sosyal ve duygusal yetersizliklere yol açan ve akranlarına göre dezavantaj oluşturan bireyler olarak adlandırılır. Günümüzde eğitim alanında farkındalığı artırmak ve özel gereksinimli bireylerin yaşamını kolaylaştırmak önemli bir hâle gelmiştir.

Özel gereksinimli bireyler günlük yaşamlarında eğitim, ulaşım, kişisel ihtiyaçlarını giderme, sağlık vb. alanlarda çeşitli sorunlarla karşılaşırlar. Bu sorunları aşmak ve yaşamlarını kolaylaştırmak için yeni çözümler, fikirler geliştirmek daha da önem kazanmaktadır.

Görsel 6.9: Özel gereksinimli bireyler ile ilgili görsel

5. ETKİNLİK	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Saygı	Sorumluluk		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**ENGELSİZ YAŞAM**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Engelsiz yaşama destek amacı ile özel gereksinimli bireylerin yaşamını kolaylaştıracak çözümler tasarlayabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Özel gereksinimli bireylerin yaşamlarını düşünerek ve araştırarak karşılaştıkları sorunları belirler. Bu sorunlara çözüm önerileri geliştirir. Çözüm önerisini teknolojiyi de göz önünde bulundurarak tasarlar.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları, kağıt, kalem, bilgisayar çizim/tasarım programı		
İşlem Basamakları	**1.** Özel gereksinimli bireylerin yaşamlarındaki engellere yönelik araştırma yapınız. **2.** Çevrenizde engelleri nedeni ile özel tasarımlara ihtiyaç duyan kişileri düşünerek araştırma sonuçlarınızı değerlendiriniz. **3.** Değerlendirme sonuçlarınızı göz önüne alarak özel gereksinimli bireylerin yaşamlarını kolaylaştıracak çözüm önerileri düşününüz. **4.** Fikrinizi aileniz ve arkadaşlarınız ile paylaşarak önerilerini alınız. **5.** Ulaştığınız tüm bilgileri kullanarak özel gereksinimli bireylerin yaşamını kolaylaştıran bir ürünü yazarak, çizerek tasarlayınız. Tasarımınızı bilgisayar çizim/tasarım programı kullanarak da yapabileceğinizi unutmayınız. **6.** Tasarımınızı sınıf ortamında paylaşınız. **7.** Tasarımınızın teknolojik yönlerinin geliştirilebilmesi için neler yapılabileceğini sorgulayınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Özel gereksinimli bireylerin yaşamlarındaki engellere yönelik araştırma yaptınız mı?		
2. Özel gereksinimli bireylerin yaşamlarına yönelik getirilen mevcut çözümleri yeterli buluyor musunuz?		
3. Özel gereksinimli bireylerin yaşamlarını kolaylaştıracak çözüm önerileri geliştirdiniz mi?		
4. Özel gereksinimli bireylerin yaşamını kolaylaştıran bir ürünü yazarak, çizerek tasarladınız mı?		
5. Tasarladığınız çözüm önerisinin özel gereksinimli bireylerin yaşamına yeterince katkı sağladığını düşünüyor musunuz?		

7. KONU

MEDYA

Görsel 7.1: Medya

Medya, yaygın olarak iletişim alanında kullanılan basılı (gazete, dergi, kitap vb.) veya basılı olmayan (tv, radyo, sinema, genel ağ, vb.) görsel ve işitsel tüm yayın araçlarını da içine alan geniş bir kavramdır.

Medyanın çeşitlenmesi, sosyal medya kullanımının artması ile insanların gerçek dünya ve medya dünyası arasında ayrım yapmasını zorlaştırarak doğru bilgi ve becerilere sahip olmanın önemini ve gereğini artırmıştır..

Medya okuryazarlığı ise bireylerin tüm medya araçlarını amaca uygun ve doğru kullanabilme, çözümleyebilme, iletebilme, değerlendirebilme becerilerini kazanabilmesidir. Bu beceri ile bireyler görsel, yazılı metin ile medya metinlerinden ne anladığını ifade edebilecek düzeye gelir; ayrıca Türkçeyi doğru, etkili ve güzel bir şekilde kullanmak gerektiği bilincine sahip olabilirler.

Medya okuryazarlığı becerisine sahip birey medya mesajlarına ulaşabilir, medya ürünleri oluşturabilir, medyayı etik ve yasal ilkelere uyarak kullanabilir. Medyadaki bilgileri, mesajları eleştirel bakış açısı ve toplumsal sorumluluk bilinciyle değerlendirebilirler.

Medya okuryazarlığı eğitimi öğrencilerde medya mesajlarına karşı farkındalık geliştirir; analiz ve değerlendirmeler yaparak medya araçlarını amaca uygun, doğru ve etkili kullanma bilinci oluşturur. Farklı kaynaklardan gelen bilgi kirliliği karşısında sorgulamalar yaparak doğru bilgiye ulaşmayı sağlar. Bireyler medya kanalları yoluyla toplumla etkili iletişim kurmuş olurlar.

Medya kavramı, bu alandaki araçların çeşidinin artması ile günlük yaşamda daha çok yer almış ve toplumsal yaşamın önemli bir parçası hâline gelmiştir.

Medya ortamında kendi medya iletilerini amaca uygun olarak oluşturabilmek önemlidir. Medya iletilerinin kendine özgü dili, yapısı ve özgünlüğü vardır. Medya ileti uygulamaları ihtiyaca ve gelişen teknolojiye göre sürekli değişmekte ve gelişmektedir. İnsanlar dijital ortamda medya iletilerini amacına uygun ve verimli kullanmaları konusunda bilgi sahibi olmalıdır. Medya iletisi hazırlarken doğabilecek sorunlar karşısında farkındalık geliştirebilmeleri, sorunları önleme yöntemleri konusunda dikkatli ve bilinçli olmaları gerekir.

1. ETKİNLİK	Medya Okuryazarlığı Becerisi	İletişim Becerisi	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	Saygı		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**MEDYA İLETİSİ OLUŞTURUYORUM**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Çeşitli türden (görsel, işitsel, basılı, dijital vb.) medya ortamlarına yönelik ileti oluşturabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Okul mezuniyetine yönelik medya iletisi oluşturur. İleti hazırlamaya neden ihtiyaç duyulduğu belirtilerek hazırlığı ve içeriğine uygun planlama yapması istenir. İletinin içeriğinde gün, yer, saat vb. bilgilere yer verilmesi beklenir.		
Araç Gereçler	Mobil cihazlar, genel ağ, bilgisayar, sesli ya da basılı yayın araçları		
İşlem Basamakları	**1.** Okul mezuniyet töreniniz için hangi medya ortamlarında ileti oluşturabileceğinizi düşününüz. (TV, radyo, gazete, sosyal medya) **2.** İleti oluştururken nelere dikkat edeceğinizi göz önüne alarak bir veya birkaç medya ortamına yönelik ileti içeriği oluşturunuz. **3.** İleti içeriğini oluştururken Türkçenin doğru ve etkin kullanımına özen gösteriniz. **4.** İletinizi kontrol ederek içeriğe yönelik gerekli düzeltmeleri yapınız. **5.** Oluşturduğunuz iletiyi ihtiyacınıza uygun medya ortamlarında paylaşınız. **6.** Medya ortamında paylaştığınız ileti sonuçlarını takip ediniz. **7.** Geçmiş dönemlerdeki iletim olanakları ile şimdiki durumu karşılaştırarak ileti içeriğinin ve kullanılan yöntemlerin farkına yönelik açıklamalar yapınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. İleti oluştururken dikkat edilecek noktaları göz önünde bulundurdunuz mu?		
2. İçeriğinizi oluştururken Türkçenin doğru ve etkin kullanımına dikkat ettiniz mi?		
3. İletinizi medya ortamında paylaştınız mı?		
4. Paylaştığınız ileti sonuçlarını takip ettiniz mi?		

2. ETKİNLİK	Yaratıcı Düşünce ve İnovasyon Becerisi	Medya Okuryazarlığı Becerisi	Dürüstlük	Reklam		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**KENDİ REKLAMINI KENDİN YAP**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Hayalindeki iş yerinin reklamını yapabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Yapmak/çalışmak istediği iş koluna/alanına yönelik reklam ve bilgilendirme etkinliklerinin neler olabileceğini araştırarak sunar. Hayalindeki iş yerini tanıtır.		
Araç Gereçler	Bilgi ve iletişim araçları		
İşlem Basamakları	**1.** İş yerinizin faaliyet alanı, büyüklüğü, çalışma ve işleyiş düzeni vb. konularda bilgiler içeren bir metin hazırlayınız. **2.** İş yerinizi geniş kitlelere etkili bir şekilde tanıtabilmek için neler yapılabileceğini araştırınız. **3.** Çalışmanız konusunda arkadaş veya öğretmeninizin de fikirlerini alarak reklamınızda hangi bilgileri kullanacağınıza karar veriniz. **4.** Belirlediğiniz sosyal medya araçlarından birini kullanarak iş yerinize uygun reklam tasarlayınız. **5.** Çalışmanızı kayıt altına alarak arkadaşlarınıza tanıtım yapınız.		
Kontrol Listesi	Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.		

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. İş yerinizin faaliyet alanı, büyüklüğü, çalışma ve işleyiş düzeni vb. konularda bilgiler içeren bir metin hazırladınız mı?		
2. İş yerinizi geniş kitlelere etkili bir şekilde tanıttığınızı düşünüyor musunuz?		
3. Çalışmanız konusunda arkadaş veya öğretmeninizin de fikirlerini aldınız mı?		
4. Belirlediğiniz sosyal medya araçlarından birini kullanarak iş yerinize uygun reklam tasarladınız mı?		
5. Çalışmanızı arkadaşlarınıza tanıttınız mı?		

SANAL (DİJİTAL) MÜZELER

Ülkemizde 205'i Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı, 260'ı özel müze olmak üzere toplam 465 müze bulunmaktadır. Müzeler artık eserlerin sergilendiği ve depolandığı mekânlar olmanın yanında eğitim için konferansların, seminerlerin düzenlendiği, sosyal ve kültürel etkinliklerin gerçekleştirildiği, sergilerin açıldığı, bilimsel yayınların yapıldığı yerler hâlini almıştır. Ayrıca müzeler ülkemizin tanıtımına da katkıda bulunan eğitim ve kültür kurumları hâline gelmiştir. Son yıllarda dünyanın en büyük mozaik müzesi olan Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi, Hatay Arkeoloji Müzesi, Şanlıurfa Müzesi, Şanlıurfa Haleplibahçe Mozaik Müzesi, Aydın Müzesi, Bitlis Ahlat Müzesi, Uşak Müzesi, Çanakkale Troya Müzesi, Mersin Müzesi ve Adana Müzesi gibi yeni müzeler çağdaş müzecilik anlayışına göre tasarlanmış ve ziyarete açılmıştır.

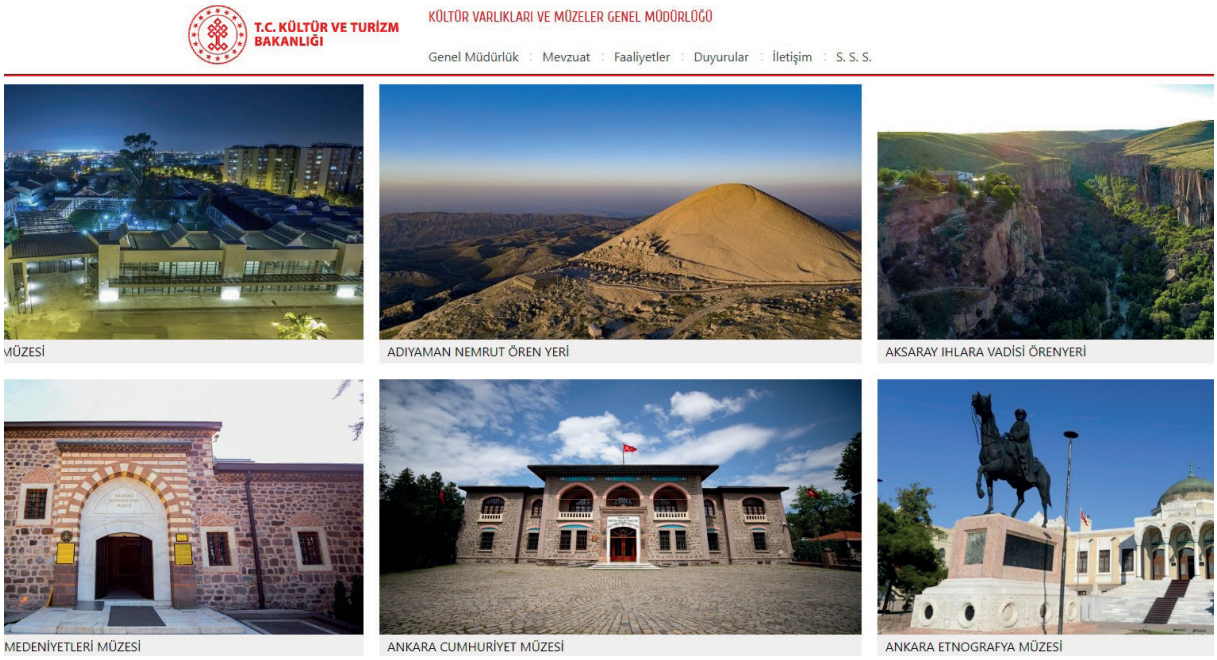
Teknolojinin gelişmesi ile yapay zekâya bağlı iletişim yöntemleri kolaylaşmış ve yaygınlaşmıştır. Gelişen teknolojinin ürettiği cihazların insanların gündelik yaşamında yaygın olarak kullanılması, özellikle bilimsel araştırmaları ve eğitimi olumlu yönde etkilemiştir.

Genel olarak internet kullanımının 1990'lı yılların başından itibaren yaygınlaşmasıyla müzelerin söz konusu teknolojiyi kullanması etkin hâle gelmiştir. Bu gelişmelerin sonucu olarak sanal müze kavramı kullanılmaya başlanmıştır.

Sanal müze bilgi ve iletişim teknolojileri kullanılarak ulaşılabilen, dijital olarak kaydedilmiş görsel, işitsel ögeler, metin dokümanları, tarihî, bilimsel ve kültürel verilerden oluşan koleksiyonlardır.

https://sanalmuze.gov.tr/

Linke ulaşmak için karekodu okutunuz.



Görsel 8.1: Sanal müzeler ile ilgili görsel

ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	İletişim Becerisi	Saygı	Vatanseverlik		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**SANAL (DİJİTAL) MÜZELERE SEYAHAT**	**Etkinliğin Süresi**	80 Dakika
Etkinliğin Amacı	Sanal (dijital) ortama aktarılmış müzeleri araştırarak seçtiği bir müzeye çevrim içi erişim sağlayıp gezebilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Sanal (dijital) müzeleri araştırarak onlara erişim yollarını fark ederek seçtiği bir müzeye çevrim içi erişim sağlar. Müzeler hakkında bilgi sahibi olur. Edindiği bilgileri sınıf ortamında paylaşır.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları		
İşlem Basamakları	**1.** Sanal (dijital) müze nedir? Araştırınız. **2.** Bir sanal müzeye erişim sağlayabilme yollarını sıralayınız. **3.** Kültür ve Turizm Bakanlığı 'Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğünün çevrim içi https://sanalmuze.gov.tr/ uygulamasını kullanarak sanal müzeleri inceleyiniz. Şehrinize ait bir sanal müzeyi gezerek edindiğiniz bilgileri sınıf ortamında veya ailenizle paylaşınız. **4.** Şehriniz dışındaki diğer ulusal veya uluslararası sanal müze gezisi yapabileceğiniz çevirim içi ortamları da araştırınız.		

Linke ulaşmak için karekodu okutunuz.

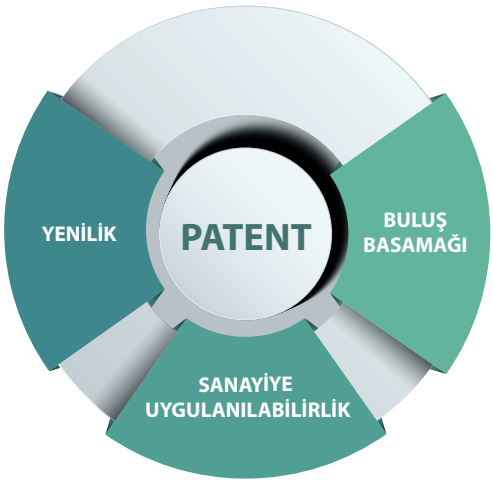
Kontrol Listesi

Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için vet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Sanal (dijital) müze ile ilgili araştırma yaptınız mı?		
2. Bir sanal müzeye erişim sağlayabildiniz mi?		
3. Sanal müze gezisinde edindiğiniz bilgileri sınıf ortamında paylaştınız mı?		
4. Şehriniz dışındaki diğer ulusal veya uluslararası sanal müze gezisi yapabileceğiniz çevirim içi ortamları da araştırdınız mı?		
5. Sanal müze gezilerini yüz yüze yapılan müze gezileri kadar etkili buldunuz mu?		

PATENT

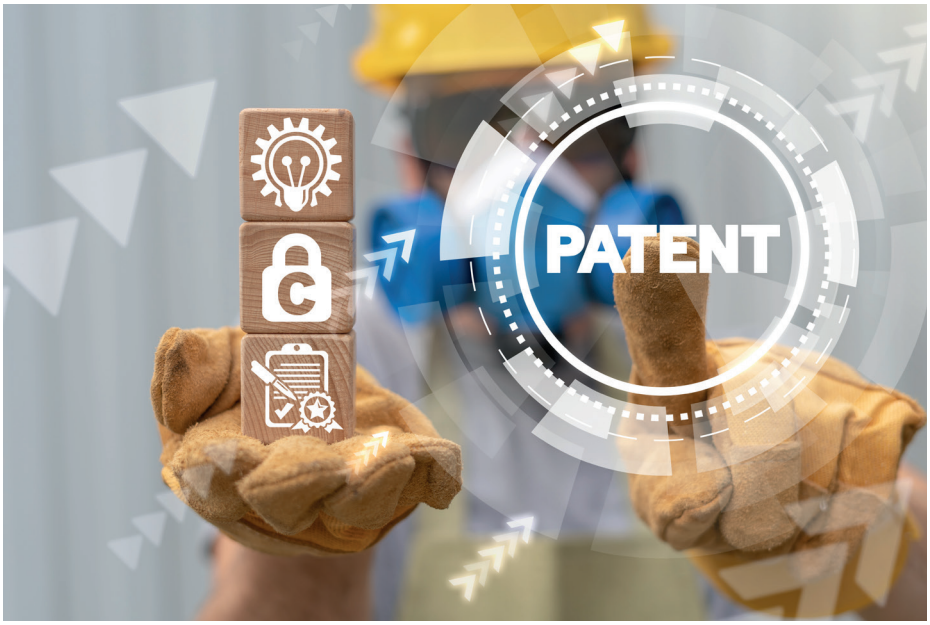
Buluş sahibine belirli bir süre üretme, koruma, kullanma hakları sağlayan ülkemizde Türk Patent ve Marka Kurumunca verilen belgedir. Bir ürünün patent belgesi ile koruma altına alınabilmesi için yenilik, buluş basamağı, sanayiye uygulanabilirlik özelliklerini taşıması gerekir.



Şekil 9.1: Patent işlemleri

Patent başvuruları e-devlet üzerinden de Türk Patent ve Marka Kurumuna yapılmaktadır. Patent başvurusu için gereken belgeler; başvuru formu, tarifname, istemler, özet, resimlerdir. Patent başvurusu ve kabulü belli bir süreç gerektirir.

Patent belgesi almış ürünleri araştırmak, ülkemizdeki patent verilerine erişim Türk Patent ve Marka Kurumunun çevirim içi uygulamasından sağlanabilir. Patent koruma süresi başvuru süresinden itibaren incelemeli patent için 20 yıl incelemesiz patent için ise 7 yıldır.



Görsel 9.1: Patent ile ilgili bir görsel

ETKİNLİK	Bilgi ve İletişim Teknolojileri Becerisi	İletişim Becerisi	Sorumluluk	Vatanseverlik		Grup	Ders İçi

Etkinliğin Adı	**PATENT ARAŞTIRMASI YAPALIM**	**Etkinliğin Süresi**	160 Dakika
Etkinliğin Amacı	Patent konusuna yönelik temel bilgilere sahip bir kişi olarak ülkemizdeki son beş yıla ait patent verilerini araştırabilme.		
Etkinliğin Açıklaması	Patent konusuna yönelik temel bilgileri araştırır. Ulaştığı bilgilerden yararlanarak Türk Patent ve Marka Kurumuna çevrim içi erişim sağlayarak istediği araştırmaları yapar.		
Araç Gereçler	Bilgi iletişim araçları		

İşlem Basamakları

"Patent nedir? Patent almak için hangi koşullar gerekir? Patent hakkı ile ilgili ülkemizdeki yetkili kurum hangisidir?" sorularını sorarak cevapları ve patent konusuna yönelik bilgileri sınıf ile paylaşınız.

1. Patent konusuna yönelik (patent, patent başvuru belgeleri, patent alabilmek için gerekli şartlar vb.) araştırınız.
2. Bulunduğunuz şehrin herhangi bir yılına ait patent başvuru sayılarını araştırınız. (*https://www.turkpatent.gov.tr/patent-istatistik*)
3. Ülkemizin son 5 yılına ait patent başvuru sayılarını araştırınız. *(https://www.turkpatent.gov.tr/patent-istatistik)*
4. Kurumun çevirim içi sayfasından ayrıca illere göre, ülkelere göre dağılım vb. bilgilerine erişim sağlayabilirsiniz.
5. Siz de patent tescil belgesi almak için nasıl bir buluş yapmak isterdiniz? Alacağınız patent tescil belgesinin size neler kazandıracağını sınıfınız ile paylaşınız.

Linke ulaşmak için karekodu okutunuz.

Kontrol Listesi

Aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için evet, kazanamadığınız beceriler için hayır kutucuğuna (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Patent konusuna yönelik araştırma yaptınız mı?		
2. Bulunduğunuz şehre ait patent başvuru sayılarını araştırdınız mı?		
3. Ülkemizin son 5 yılına ait patent başvuru sayılarına erişim sağlayabildiniz mi?		
4. Patent tescil belgesi başvurusu için gerekli bilgilere nasıl ulaşabileceğinizi biliyor musunuz?		
5. Bir ürünün patent tescil belgesi alması için hangi özellikleri taşıması gerektiğini biliyor musunuz?		

KAYNAKÇA

GİRİŞ

- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı (2020). Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü. Tüketici Hizmetlerine Giriş 9. Sınıf Ders Kitabı. Ankara.

DİJİTAL OKURYAZARLIK

- ITEA (International Technology Education Association) (2000). Standards for technological literacy: Content for the study of technology. Reston, VA: Author
- Şad, S. N., & ARIBAŞ, S. (2010). BAZI GELİŞMİŞ ÜLKELERDE TEKNOLOJİ EĞİTİMİ VE TÜRKİYE İÇİN ÖNERİLER. Milli Eğitim Dergisi, 40(185), 278-299.

1. KONU: DİJİTAL ORTAMLARDA BİLGİ

- Bozkurt, A., Hamutoğlu, N. B., KABAN, A. L., TAŞÇI, G., & Aykul, M. (2021). Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler.
- Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, 7(2), 35-63.

2. KONU: DİJİTAL UYGULAMLAR

- https://www.turkiye.gov.tr/
- http://meslek.eba.gov.tr/upload/dk10/Bilgisayarda_Iki_Boyutlu_Cizim_10_40.pdf

3. KONU: KİŞİSEL VERİLERİ KORUMA

- https://www.kisiselverilerinkorunmasi.org/kisisel-verileri-koruma-kurumu-kurulu/

4. KONU: SİBER GÜVENLİK VE KORUNMA

- Bıçakcı, S., Ergun, D., & Çelikpala, M. (2015). Türkiye'de siber güvenlik. Ekonomi ve Dış Politika Araştırma Merkezi (EDAM) Siber Politika Kağıtları Serisi, 1, 1-35.
- https://uludag.edu.tr/dosyalar/bilgiislem/belgeler/siber_guvenlik_nedir.pdf

5.KONU: WEB 2.0 ve WEB 3.0 ARAÇLARI

- https://arsuz.meb.gov.tr/www/web-20-nedir/icerik/742

6. KONU:DİJİTAL EĞİTİM ARAÇLARI

- https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/halil.zengin/122784/Amblem%20-%20logo.pptx
- https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/halil.zengin/122784/Amblem%20-%20logo.pptx
- https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/72916/mod_resource/content/2/BIT101_Modul6_Ders_Notu1_1.pdf
- https://prezi.com
- https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1785937
- https://www.canva.com/tr_tr/yapma/kitap-kapagi/
- http://odsgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2021_07/14164533_Fasikul-1-OkulOncesiDegerlendirmeCervesiOgretmenKilavuzu.pdf

7. KONU: MEDYA

- İpek, S. U. C. U. HABERCİLİKTE HABER ERİŞİMİNDE GELENEKSEL MEDYADAN YENİ MEDYA PLATFORMLARINA DÖNÜŞÜM. Kadim Akademi SBD, 5(1), 52-68.
- Adile, K. U. R. T., & Kürüm, D. (2010). Medya okuryazarlığı ve eleştirel düşünme arasındaki ilişki: Kavramsal bir bakış. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (2), 20-34.
- KIRIK, A. M. (2017). Yeni medya aracılığıyla değişen iletişim süreci: sosyal paylaşım ağlarında gençlerin konumu. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 5(1), 230-261.
- İpek, S. U. C. U. HABERCİLİKTE HABER ERİŞİMİNDE GELENEKSEL MEDYADAN YENİ MEDYA PLATFORMLARINA DÖNÜŞÜM. Kadim Akademi SBD, 5(1), 52-68.

8. KONU:SANAL (DİJİTAL) MÜZELER

- KAHRAMAN, Z. Sanal Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 3(2), 145-160.
- https://sanalmuze.gov.tr/

9. KONU: PATENT

- https://webim.turkpatent.gov.tr/file/c97c36d3-c24c-442f-859e-ae98e-8fe9685
- (https://www.turkpatent.gov.tr/patent-istatistik)

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Sayfa No	Genel Ağ Adresi - Erişim Tarihi ve Saati
Kapak	www.tr.123rf.com, 103194161 E.T.: 20/10/2022 22.16
7	www.tr.shutterstock.com, 728178127 E. T.: 22/10/2022 11.00
11	www.tr.shutterstock.com, 1725219139 E. T.: 22/07/2022 11.23 www.tr.shutterstock.com, 1952007250 E. T.: 22/07/2022 11.24 www.tr.shutterstock.com, 2107205228 E. T.: 22/07/2022 11.25
13	www.tr.shutterstock.com, 2139978403 E. T.: 22/07/2022 11.25
15	www.tr.shutterstock.com, 1931787956 E. T.: 2210/2022 11.05
16	www.tr.shutterstock.com, 1198362232 E. T.: 22/10/2022 11.07
18	www.tr.shutterstock.com, 2070782354 E. T.: 18/10/2022 21.35 www.tr.shutterstock.com, 2209171437 E. T.: 18/10/2022 21.36
20	www.tr.123rf.com, 96654653 E. T.: 22/10/2022 23.18
22	www.tr.shutterstock.com, 439389628 E. T.: 19/10/2022 14.12
24	www.tr.shutterstock.com, 220706284 E. T.: 18/10/2022 10.20 www.tr.shutterstock.com, 735915739 E. T.: 18/10/202210.20
26	http://kitap.eba.gov.tr/panel/gorsel_detay.php?foto_id=23533 E. T.: 22/10/2022 22.20 https://aydin.meb.gov.tr/www/81-calikusu-aydin-isimli-dijital-dergimizin-ilk-sayisi-yayimlandi/icerik/2784 E. T.: 22/10/2022 22.25
28	www.tr.shutterstock.com, 185009147 E. T.: 20/10/2022 12.10 www.tr.123rf.com, 57806830 E. T.: 20/10/2022 12.12 www.tr.shutterstock.com, 363424967 E. T.: 20/10/2022 12.22
30	www.tr.123rf.com, 70554706 E. T.: 22/10/2022 23.20
33	https://sanalmuze.gov.tr/(Sanal Müze Ekran görüntüsü) E. T.: 18/10/2022 21.45
34	Patent Özellikleri - Görsel tasarımcı tarafından hazırlanmıştır. www.shutterstoc.com, 1529320046 E. T.: 22/10/2022 23.17