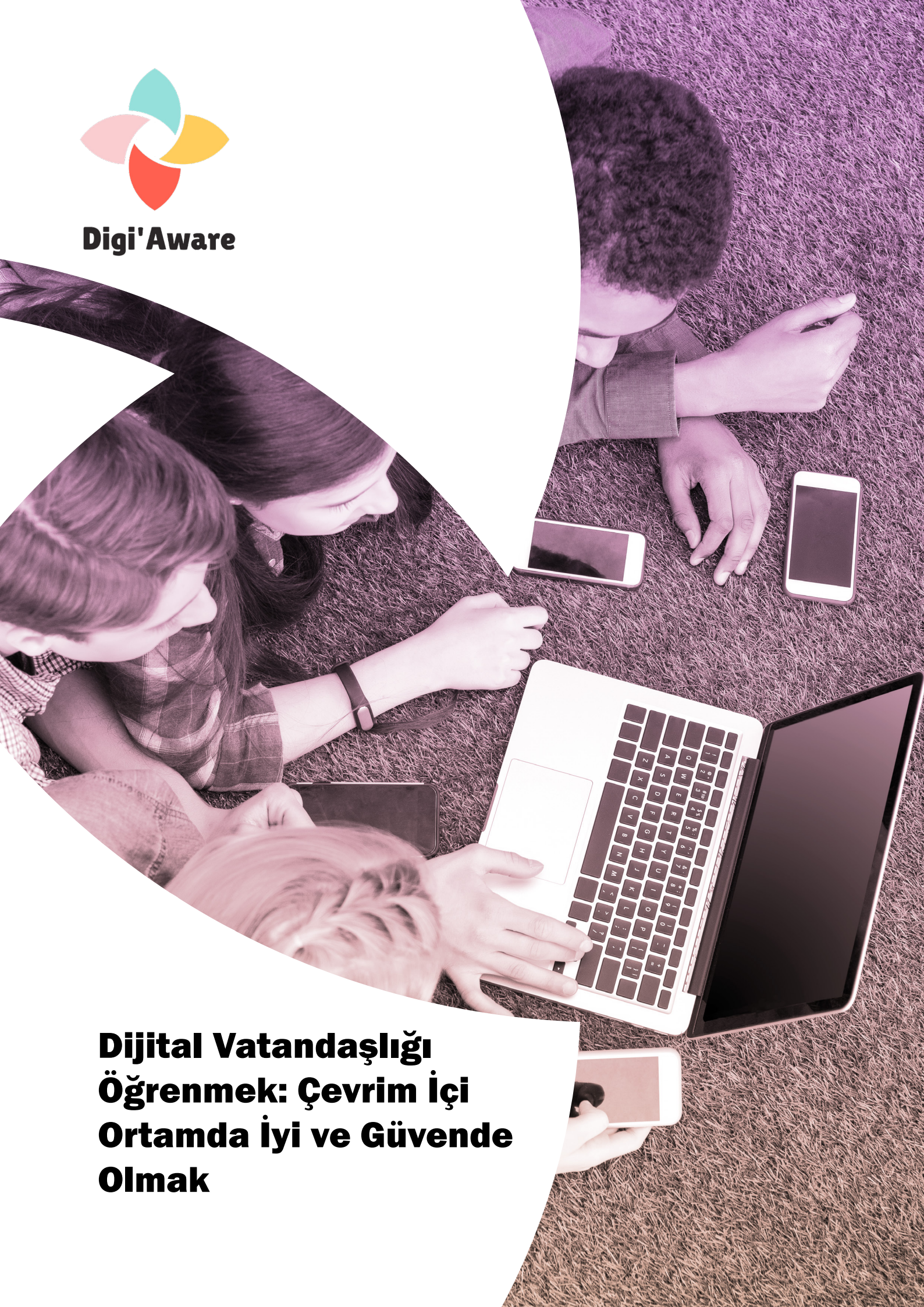




Digi' Aware



**Dijital Vatandaşlığı
Öğrenmek: Çevrim İçi
Ortamda İyi ve Güvende
Olmak**

İÇİNDEKİLER

Giriş	4
Bölüm 1: Gençlerin Dijital Uygulamaları Anlama Becerilerinin Geliştirilmesi	9
Giriş	9
1.1 Dijital Uygulamaların Temelini Kavramak İçin Derinlemesine İnceleme	10
Sorumlu Dijital Davranışı Teşvik Etmek & Dijital Görgü Kurallarını Uygulamak	10
Aşırı Ekran Süresinin Gençler Üzerindeki Etkisi	11
Ekran Kullanımını Dengeleme & Sağlıklı Alışkanlıklar Geliştirme Stratejileri	12
Olumlu Çevirim içi İlişkiler	12
Olası Riskleri Tanımak	12
1.2 Eleştirel Düşünme Becerilerini Geliştirmek	14
Güvenilir ve Yanıltıcı Bilgiyi Ayırt etmek	14
Problem Çözme ve Sorun Giderme	14
Çevirim içi Karar Alma	15
1.3 Empati ve Etik Davranışı Geliştirmek	16
1.4 Vaka Çalışması: 'Kendi cihazlarına bırakıldıklarında	19
Giriş	19
Talimatlar	19
Yansıtma Soruları	19
1.5 Bölüm Özeti	20
Temel Kavramlar Sözlüğü	21
1.6 Kaynakça	22
Bölüm 2: Gençleri Çevirim içi Risklerden Korumak İçin Beceriler Geliştirmek	27
Giriş	27
2.1 Çevrim içi Dezenformasyon: Gençler Üzerindeki Sahte Haberlerin Tehlikelerini ve Etkilerini Anlamak	28
Görüş ve Dünya Algısının Manipülasyonu	28
Ruh Sağlığı Üzerindeki Etkisi	29
Sosyal Medyada Filtre Balonlarının Güçlenmesi ve Onaylama Önyargısı	30
2.2 Siber Zorbalık ve Çevirim içi Güvenlik	31
Dijital Çoğunluğu Anlamak	31
Çevirim içi Pornografi	32
Taciz ve Şantaj Amaçlı Yaklaşma	32
Çevirim içi Kumar	33
Dijital Gözetim	33
Yakın İlişkilerde Dijital İstismar	35
Geliştirilmesi Gereken Güvenlik becerileri	36
BAZI İLKELER:	36
BAZI PRATİK ARAÇLAR & İPUÇLARI:	37

2.3 Ekran Karşısındaki Çocuklar: Riskleri ve Faydaları Belirlemek	39
Olumsuz Etkiler ve Riskler	40
2.4 Vaka Çalışmaları	43
Vaka Çalışması 1 - Singapur'da Dijital Vatandaşlık Eğitimi Programı	43
Vaka Çalışması 2 - Fransa'da "Les Promeneurs du Net" (İnternet Gezinleri) Programı	44
Vaka Çalışması 3 - Finlandiya'daki "E-Pioneers" (E-Öncüler) Programı	46
2.5 Özet Kutusu	48
Temel Kavramlar Sözlüğü	48
2.6 Kaynakça	50

Bölüm 3: Eleştirel Dijital Okuryazarlık Çerçevesine Genel Bakış ve

Derinlemesine İnceleme

Giriş	53
3.1 Eleştirel Dijital Okuryazarlığın İlkeleri	54
Eleştirel Düşünme ve Analitik Beceriler	54
Medya Okuryazarlığı ve Bilgi Okuryazarlığı	55
Dijital Etik ve Sorumluluk	56
3.2 Dijital Okuryazarlığın Geliştirilmesinin Gerekliliği	58
Dijital Dünyadaki Zorluklar ve Fırsatlar	58
Modern Toplumda Dijital Yetkinliklerin Önemi	59
Dijital Okuryazarlık Eksikliğinin Sonuçları	60
3.3 Eleştirel Dijital Okuryazarlığın Bileşenleri	61
Bilgi Okuryazarlığı:	61
Medya Okuryazarlığı:	62
	63
Teknolojik Okuryazarlık:	64
3.4 Eleştirel Dijital Okuryazarlığı Geliştirmeye Yönelik Eğitim Yöntemleri ve Stratejileri	67
Vaka Çalışmaları ve Gerçek Hayattan Örneklerin Kullanımı	68
İşbirliğine Dayalı Öğrenme ve Grup Çalışması	68
Eğitimde Dijital Platformların ve Araçların Entegrasyonu	69
3.5 Eleştirel Dijital Okuryazarlığı Geliştirmede Karşılaşılan Zorluklar	70
Eğitim Sistemlerinin Sınırları	70
Erişim ve Eşitlik Sorunları	70
Öğretmen Eğitimi ve Mesleki Gelişim	71
Vaka Çalışması - Veri Avcılığı	71
Başarılı Programlar ve Projeler	72
Dijital Güvenlik Festivali	72
3.6 Özet Kutusu	73
3.7 Kaynakça ve Referanslar	74

Sonuç

GİRİŞ



Günümüzün birbirine bağlı dijital dünyasında, gençlerin çevrim içi etkinlikleri hayatlarının temel bir parçası haline gelmiştir. Bu etkinlikler, gelişim için fırsatlar sunarken aynı zamanda dikkatli bir yönlendirme gerektiren zorlukları da beraberinde getirir. “Dijital Vatandaşlığı Öğrenmek: Çevrim İçi Ortamda İyi ve Güvende Olmak”, Norveç Erasmus+ Ulusal Ajansı tarafından finanse edilen Erasmus+ KA2 “DigiAware: Gençlerin Sosyal Medyayı Güvenli Kullanmasına Yönelik Dijital Farkındalık” projesi kapsamında geliştirilmiş kapsamlı bir kaynaktır. Bu proje, dijital ortamda genç öğrencilere rehberlik etmede gerekli beceri, bilgi ve araçlarla eğitimcileri güçlendirmeye yönelik ortaklaşa yürütülen bir çabanın ürünüdür.

DigiAware projesi, eğitimcilerin ve öğrencilerin, çevrim içi ortamda sorumlu davranışları teşvik edecek ve dijital risklere karşı direnç geliştirecek yeterliliklerle donatılmasının önemini vurgulamaktadır. Erasmus+ programının ilkeleriyle uyumlu olarak hazırlanan bu el kitabı, gençlerin dijital ortamda karşılaştığı çeşitli zorluklara çözüm sunmak amacıyla Avrupa’nın dijital okuryazarlık, sosyal içerme ve etik davranış konularındaki bakış açılarını bir araya getirmektedir.

Bu el kitabı, genç öğrenenlerin çeşitli ve değişen ihtiyaçlarına uyum sağlayacak eğitim yaklaşımlarını geliştirmek için gerekli olan empati, eleştirel düşünme ve dijital okuryazarlık becerilerini destekleyen bir çerçeve sunmaktadır. Eğitimcilerin rollerine ve sorumluluklarına odaklanan bu rehber, onların nasıl sorumlu çevrim içi davranışları ve mahremiyeti teşvik edebileceğini, ayrıca katılımcı ve saygılı dijital ortamlar oluşturabileceğini ele almaktadır. Ele alınan konular; sosyal medya kullanımı, ekran

süresinin etkileri, yanlış bilgilendirme riskleri ve çevrim içi etik davranışların geliştirilmesinin önemi gibi geniş bir yelpazedeki zorlukları kapsamaktadır. Bu konular, dijital etkileşimlerin gençlerin sosyal, duygusal ve zihinsel gelişimini önemli ölçüde etkilemesiyle birlikte her geçen gün daha da önem kazanmaktadır.

Eğitimcileri bu zorluklarla başa çıkabilecek stratejilerle donatarak, bu el kitabı bilinçli ve duyarlı bir dijital vatandaşlar kuşağı yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Takip eden bölümler, gençlerin dijital uygulamalarını daha derinlemesine anlamayı, olası riskleri tanımlamayı ve eğitimcilerin öğrencileri için destekleyici, güvenli ve etkileşimli çevrim içi ortamlar oluşturmalarına olanak tanıyacak becerileri geliştirmeyi ele almaktadır.

Bu el kitabı üç bölümden oluşmaktadır:

Bölüm 1: Gençlerin Dijital Uygulamaları Anlama Becerilerinin Geliştirilmesi

Bu bölüm, eğitimcilere gençlerin dijital davranışları ve uygulamaları anlamalarına yardımcı olacak temel bilgiler ve araçlar sunmaktadır. Eğitim ortamlarını öğrencilerin gelişim düzeyi, ihtiyaçları ve yeteneklerine uygun şekilde tasarlayabilmeleri için eğitimcilerin empati, eleştirel düşünme ve dijital okuryazarlık gibi kritik becerilerle donatılmasına odaklanmaktadır.

Bölümde sosyal medya, ekran kullanımı ve dijital okuryazarlık kavramının daha geniş boyutları ele alınmaktadır. Sosyal medyanın ruh sağlığı üzerindeki etkisi, aşırı ekran süresinin sonuçları ve çevrim içi etkileşimlerin hem olumlu hem de olumsuz yönleri gibi dijital uygulamaların riskleri ve faydaları vurgulanmaktadır. Ayrıca, sorumlu dijital davranışları teşvik etme, çevrim içi etkileşimlerde empatiyi geliştirme ve dijital dünyanın karmaşıklığını etkili bir şekilde yönetebilmek için eleştirel düşünmeyi besleme stratejilerine yer verilmektedir.

Uygulamalı örnekler, vaka çalışmaları ve yansıtıcı etkinlikler aracılığıyla bu bölüm, eğitimcilerin gençleri dijital yaşamlarında bilinçli, etik ve dengeli kararlar almaya daha etkili bir şekilde yönlendirmelerini desteklemeyi amaçlamaktadır.

Bölüm 2: Gençleri Çevrim İçi Risklerden Korumak İçin Beceriler Geliştirmek

Bu bölüm, eğitimcilerin dijital dünyayla ilişkili çeşitli risklerden gençleri koruyabilmeleri için gerekli bilgi ve stratejilerle donatılmasına odaklanmaktadır. Yanıltıcı bilgi, siber zorbalık, çevrim içi istismar, aşırı ekran süresi ve diğer yaygın dijital tehditlerin yarattığı tehlikeleri ele almaktadır.

Bölümde sahte haberler, çocukları hedef alan çevrim içi yönlendirme (grooming), cinsel içerikli şantaj (sextortion), çevrim içi kumar ve ilişkilerde dijital şiddet gibi risklerin tanımlanması ve bu risklerin azaltılması üzerine kapsamlı bilgiler sunulmaktadır. Aynı zamanda bu tehditlerin gençlerin psikolojik ve sosyal gelişimi üzerindeki etkileri tartışılmakta; çevrim içi güvenlik, mahremiyetin yönetimi ve saygılı dijital iletişim öğretiminin önemi vurgulanmaktadır.

Kuramsal bilgiler, pratik araçlar ve vaka çalışmaları aracılığıyla bu bölüm, eğitimcilerin güvenlik kültürünü ve dijital farkındalığı geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Bilginin doğruluğunu sorgulama, güvenli çevrim içi davranışlar sergileme ve zararlı dijital etkileşimleri tanıma gibi uygulamaya dönük stratejiler sunarak, gençlerin dijital ortamlarda daha bilinçli ve güvenli bir şekilde hareket etmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Bölüm 3: Eleştirel Dijital Okuryazarlık Çerçevesine Genel Bakış ve Derinlemesine İnceleme

Bu bölüm, eğitimcilere dijital teknolojilerin güvenli, sorumlu ve etkili kullanımı için gerekli olan temel becerileri vurgulayan Eleştirel Dijital Okuryazarlık Çerçevesini tanıtmaktadır. Bilgi okuryazarlığı, dijital içerik oluşturma, çevrim içi iş birliği, dijital iyi oluş ve dijital ortamlarda etik katılım gibi temel yetkinliklere genel bir bakış sunar.

Bu bölüm, dijital okuryazarlığın “eleştirel” yönlerine odaklanarak, dijital bilgiyi değerlendirme, önyargıları tanıma, etik davranışları teşvik etme ve dijital araçları güvenli bir şekilde kullanma becerilerinin önemini vurgular. Avrupa Birliği’nin DigComp 2.2 gibi çerçeveleriyle uyum içinde olarak, bu ilkeleri hem eğitimciler hem de genç öğrenciler için pratik stratejilere entegre eder.

Vaka çalışmaları, pratik etkinlikler ve yansıtma alıştırmaları aracılığıyla bu bölüm, eğitimcilere öğretim uygulamalarını geliştirmek ve öğrencilerini bilinçli, yetkin ve sorumlu dijital vatandaşlar haline getirmek için gerekli araçları sağlar.

Bu el kitabı, geliştirilen DigiAware Eğitim Programı ve Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) içeren e-Hub gibi iki temel bileşeni daha kapsayan daha geniş bir eğitim çerçevesinin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu üç bileşen birlikte, yetişkin eğitimi alanındaki eğitimcileri desteklemek üzere tasarlanmış bütüncül ve birbirini tamamlayan bir sistem oluşturmaktadır.

El Kitabı, eğitimcilere temel kavramlar ve pedagojik yaklaşımlar konusunda sağlam bir temel sunan değerli kuramsal bilgiler sağlamaktadır. Kapsamlı bir anlayış kazanmak amacıyla baştan sona okunabileceği gibi, belirli ihtiyaçlara ve ilgi alanlarına göre seçmeli olarak da kullanılabilir. Aynı zamanda Eğitim Programı’ndan etkin bir şekilde yararlanmak için bir rehber işlevi de görmektedir.

Eđitim Programı, eđitimciler iin zel olarak uyarlanmıř egzersizler, aralar ve pratik stratejiler ieren bir dizi modlden oluřmaktadır. Bu kaynaklar esnek bir yapıda tasarlanmıř olup, eđitimcilerin kendi đretim hedeflerine ve đrenenlerin ihtiyalarına gre belirli modlleri veya tekil bileřenleri seerek kullanmalarına olanak tanımaktadır.

e-Hub, geliřtirilen tm kaynakların Aık Eđitim Kaynakları (OER) formatında yer aldıđı dijital bir platformdur. Temel olarak eđitimcilere ynelik tasarlanmıř olsa da, yetiřkin eđitimiyle ilgilenen daha geniř bir kitleye de aıktır. Platform ayrıca, her modlden kazanılan bilgi ve becerilerin llmesine olanak tanıyan etkileřimli sınavlar iermekte ve bylece yapılandırılmıř, katılımcı bir đrenme deneyimi sunmaktadır.

El Kitabı, Eđitim Programı ve e-Hub’tan oluřan bu  bileřenin bir araya gelmesiyle, eđitimciler iin yetiřkin eđitimi uygulamalarını geliřtirmeye ynelik kapsamlı, uyarlanabilir ve etkili bir ara seti sunulmaktadır.

Ettaoufik FATHI, FCB asbl
Brksel, Mart 2025

BÖLÜM 1: GENÇLERİN DİJİTAL UYGULAMALARI ANLAMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

BÖLÜM 1: GENÇLERİN DİJİTAL UYGULAMALARI ANLAMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

GİRİŞ

Bu bölüm, eğitimcilerin gençlerin dijital uygulamaları daha iyi anlamalarına ve bu uygulamaların gençler üzerindeki etkilerini kavramalarına yardımcı olacak içerikler sunmaktadır. Bölüm, aşağıdaki üç alt başlığa ayrılmıştır:

- Bölüm 1, dijital okuryazarlık, ekran kullanımı ve sosyal ağ dinamiklerine odaklanarak dijital uygulamalar hakkında bilgiler sunmaktadır. “Dijital uygulamalar” terimi, insanların dijital teknolojilerle etkileşim kurma ve bu teknolojileri kullanma biçimlerinin genel bir tanımıdır. Dijital okuryazarlık, dijital dünyada yer almak ve bu ortamda yol alabilmek için gerekli olan yeterlilik ve becerileri ifade eder. Bu yeterlilikler, internetin sorumlu ve güvenli kullanımını teşvik ederken çevrim içi iletişim biçimlerimizin farkında olmayı da sağlar (Webwise, 2019).
- Bölüm 2, gençlerine eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesine ve güçlendirilmesine odaklanmaktadır. Bu bölümde problem çözme becerileri, teknolojik değişimlere uyum sağlama ve medya okuryazarlığı gibi unsurlar ele alınacaktır. Eleştirel düşünme, bir durumu ya da problemi nesnel bir bakış açısıyla değerlendirmeyi sağlayan bir beceridir. Bu düşünme biçimi, analiz yapmayı ve dikkatli değerlendirmelerde bulunmayı içerir. Bilgiyi sorgulamayı, geçerliliğini ve güvenilirliğini değerlendirmeyi amaçlar; varsayımlarda bulunmak ya da aceleci yargılarda bulunmak yerine derinlemesine düşünmeyi teşvik eder. Bu beceriler, sahte haberler ve dezenformasyonla mücadelede ve medyada olumsuz kalıpyargıların yayılmasını önlemede etkili bir şekilde kullanılabilir.
- Bölüm 3, dijital becerilerin önemli bir parçası olarak genç yetişkinler için empati ve etik davranış geliştirmeye odaklanmaktadır. Günümüzün dijital çağında, bu beceriler olumlu çevrim içi etkileşimler kurmak ve sorumlu dijital vatandaşlığı teşvik etmek açısından hayati öneme sahiptir. Empati, etik ve dijital okuryazarlık arasındaki bağlantıyı keşfederek, eğitimciler genç yetişkinleri dijital ortamlarda dürüstlük ve saygı çerçevesinde hareket edebilmeleri için gerekli bilgi ve araçlarla donatabilir. Uygulamalı bilgiler ve araştırmalardan yararlanan bu bölüm, eğitimcilerin dijital ortamlarda empati ve etik davranışı genç yetişkinler arasında etkili bir şekilde geliştirmelerini desteklemeyi amaçlamaktadır..

Bu üç alt bölümün içeriği bir sonraki bölümde sunulmaktadır. Ardından bir vaka çalışması, yansıtma soruları ile diğer kaynaklar ve okuma önerilerine ait bağlantılar yer almaktadır.

1.1 DIJITAL UYGULAMALARIN TEMELİNİ KAVRAMAK İÇİN DERİNLEMESİNE İNCELEME

Günümüzde herkes çevrim içi içerik oluşturup paylaşabilmektedir. Bu durum, sosyal medyada yanlış bilgi, dezenformasyon ve sahte haberlerin yaygınlaşmasına neden olmuştur (Webwise, 2022). Bir bilginin doğru olduğunu varsaymadan önce, onu değerlendirmek ve doğrulamak iyi bir yaklaşımdır. Eleştirel düşünme becerileri, bilgiyi analiz etmek ve güvenilirliğini, doğruluğunu ve kalitesini değerlendirmek için gereklidir (Berkeley Library, 2024). Bu, içeriğin anlamını ve amacını dikkate alarak, herhangi bir önyargı içerip içermediğini sorgulayarak, yazarın hedefinin ne olduğunu ve alternatif bir gündemi olup olmadığını sorarak yapılabilir (National Library Wellington, t.y.).

SORUMLU DIJITAL DAVRANIŞI TEŞVİK ETMEK & DIJITAL GÖRGÜ KURALLARINI UYGULAMAK

Çevrim içi dünyada, “mahremiyet, güvenlik, erişim ve kapsayıcılık ile ifade özgürlüğü” gibi haklar geçerliliğini sürdürmektedir (Webwise, 2021). İnterneti kullanan herkesin bir dijital ayak izi vardır. Bu, bir kişinin çevrim içi etkinliklerine dayalı olarak oluşan veri bütünüdür; yapılan internet aramaları, tıklama alışkanlıkları, ziyaret edilen web siteleri ve bu sitelerde geçirilen süre gibi bilgilerden oluşur. Bu veriler kaydedilir ve şirketler tarafından tüketici tercihlerini anlamak için kullanılabilir. Gençlerin, kişisel verilerinin nasıl toplandığı ve kullanıldığının farkında olmaları büyük önem taşımaktadır. Dijital ayak izlerini koruyabilmek için, gizlilik ve çerez ayarlarını gözden geçirmeleri ve güvenli gezinme alışkanlıkları geliştirmeleri gerekir. Ayrıca, sorumlu dijital davranış, çevrim içi ortamda başkalarının haklarına saygı göstermeyi ve etik şekilde hareket etmeyi de kapsar. Gençlerin, çevrim içi ortamda yaptıkları paylaşımların ve iletişim biçimlerinin etkilerini anlamaları son derece önemlidir. (ne paylaştıkları ve nasıl iletişim kurdukları).

Sorumlu Dijital Davranış & Nezaket Kuralları (Abhishek, 2023; Raising Children Network, 2023)

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">Başkalarının mahremiyetine ve fikri mülkiyet haklarına saygı gösterin.Yanlış bilgi oluşturmaktan veya yeniden paylaşmaktan kaçının.Çevrim içi güvenliği sağlayın.Güçlü şifreler oluşturun.Kişisel bilgilerinizi paylaşmayın. | <ul style="list-style-type: none">Güvenli gezinme alışkanlıkları edinmek.Siber zorbalık, taciz ve dolandırıcılıkların farkında ol.Saygılı bir şekilde iletişim kur ve uygun bir dil kullan. Unutma, kullandığın dil yanlış anlaşılabilir.Farklı bakış açılarına saygı göster.Saldırgan davranışlardan kaçın. |
|--|--|

AŞIRI EKРАН SÜRESİNİN GENÇLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Ekran süresi (ES), herhangi bir dijital veya elektronik ekranda geçirilen zamanı ifade eder (Lalloo-McGurk, 2023). Bu yaş grubunda görülen ruh sağlığı sorunlarının belirgin artışıyla birlikte, gençler üzerindeki ekran süresinin etkilerini inceleyen birçok araştırma yapılmıştır (Santos ve diğ., 2023; Tang ve diğ., 2021). Bazı çalışmalar ekran süresi ile ruh sağlığı arasında bir ilişki olduğunu öne sürse de, bu ilişkinin niteliği tam olarak anlaşılamamış olup daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Sıkça belirtilen sınırlılıklar arasında, katılımcıların ekran sürelerini kendi beyanlarına dayalı olarak bildirmeleri, ruh sağlığı sonuçlarını değerlendirmede kullanılan yöntemlerin farklılık göstermesi ve katılımcı gruplarda yeterli çeşitliliğin bulunmaması yer almaktadır (Santos ve diğ., 2023). Tang ve arkadaşları (2021), gelecekteki çalışmaların “ekran içeriği ve ekran kullanımının altında yatan motivasyonları” incelemesi gerektiğini önermektedir.

Tang ve arkadaşları (2021), bu konuyla ilgili boylamsal (longitudinal) çalışmaların bir incelemesini gerçekleştirmiştir. Ekran süresi ile depresif semptomlar arasındaki ilişkinin “küçükten çok küçüğe” kadar değişen bir etkiye sahip olduğunu bildirmişlerdir. Muppalla ve arkadaşlarının (2023) yaptığı bir başka derleme ise, “medya çoklu görevi” (media multitasking) uygulamasının özellikle çalışma belleği, dürtü kontrolü ve görevler arasında geçiş yapma kapasitesi üzerinde olumsuz etkileri olduğunu ortaya koymuştur.

Santos ve arkadaşları (2023), 10–21 yaş aralığındaki gençlerle ruh sağlığı arasındaki ilişkiyi inceleyen 50 makaleyi kapsayan sistematik bir derleme gerçekleştirmiştir. Genel olarak, ekran süresi ile ruh sağlığı arasında bir ilişki olduğu görülmüştür. Ancak, bu çalışmalardan 12’si olumsuz bir ilişki tespit etmemiştir. Santos ve arkadaşları (2023), “ergenlerin yeni teknolojilerin sunduğu fırsatlara ve risklere özellikle açık olduğunu” vurgulamıştır. Sosyo-duygusal beyin devrelerinin gelişimi, sosyal bilgiye karşı duyarlılığın artmasına, ödüllere karşı dürtüsellığe ve ekran değerlendirmelerine odaklanma eğilimine neden olabilmektedir. Araştırmacılar ayrıca, sosyal medyanın kaygı ve depresyonu potansiyel olarak kötüleştirebileceğini, ancak bu durumları yaşayan gençlerin sosyal medyayı bir başa çıkma mekanizması olarak kullanmayı da tercih edebileceğine dikkat çekmiştir. Ayrıca, LED ekranların sirkadiyen ritim ve uyku düzenini bozabileceğini, bunun da ruh sağlığı sorunlarını daha da kötüleştirebileceğini belirtmişlerdir.



EKRAN KULLANIMINI DENGEME & SAĞLIKLI ALIŞKANLIKLAR GELİŞTİRME STRATEJİLERİ

Eğitimciler, gençlerin çevrim içi zamanlarını dengelemeleri için kullanabilecekleri yararlı stratejileri vurgulamalıdır. Ayrıca, sınırlar koymalarını ve sağlıklı alışkanlıklar geliştirmelerini teşvik etmelidirler.

Ekran Kullanımını Dengelemek ve Sağlıklı Alışkanlıklar Geliştirmek (Internet Matters, 2019; Jigsaw, 2021)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Günlük 1–3 saatlik süre sınırları belirleyin ve alarm / zamanlayıcı kullanın.• Ekran kullanımını günün belirli saatleriyle sınırlayın.• Yemek saatlerinde ekran kullanımından kaçının.• Yatmadan önce ekran kullanımını mümkün olduğunca azaltın. | <ul style="list-style-type: none">• Dikkat dağınıklığını önlemek için, ödev gibi başka etkinlikler sırasında cihazları “rahatsız etmeyin” moduna alın.• Bildirimleri kapatın ve teknolojiye / sosyal medyaya ara verin.• Diğer etkinliklere zaman ayırın. |
|--|---|

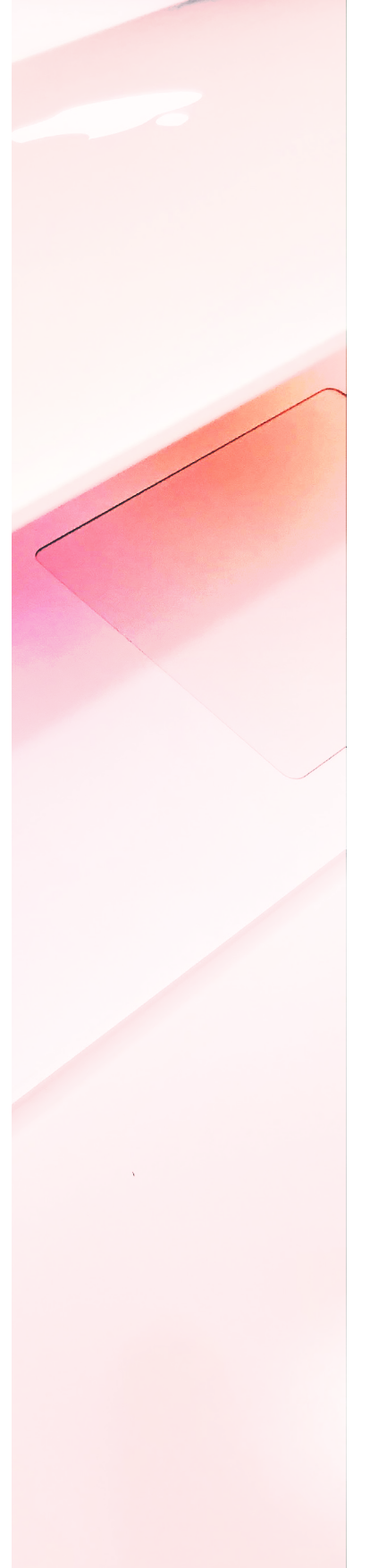
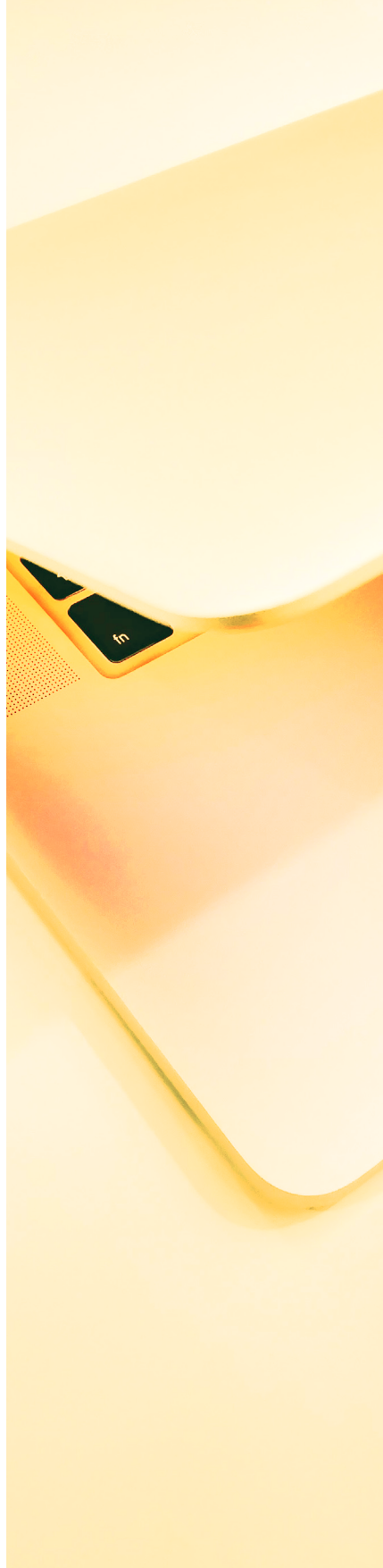
OLUMLU ÇEVİRİM İÇİ İLİŞKİLER

Dijital teknolojiler, gençlere pek çok fırsat sunar ve yaşamları üzerinde olumlu etkiler yaratabilir. Bu teknolojiler, eğitim amaçlı araçlar olarak kullanılabilir ve gençlerin bilgiye ve yeni fikirlere kolayca erişmesini sağlar. Aynı zamanda, uzakta yaşayan aile üyeleri ve arkadaşlarla iletişimde kalmayı mümkün kılar. Gençlerin, benzer ilgi alanlarına, bakış açılarına veya deneyimlere sahip kişilerle bağlantı kurmasını ve yeni insanlarla tanışmasını da kolaylaştırır. Sosyal medya, dışlanmış veya marjinalleştirilmiş bireyler için önemli bir araç olabilir. Bu platformlar, onların seslerini duyurmasına, deneyimlerini paylaşmasına ve destekleyici çevrim içi topluluklar oluşturmaya yardımcı olabilir (Lee, 2019). Lee (2019), sosyal medyanın iletişim aracı olarak engelli bireyler için sağladığı faydaları vurgulamış; bu platformların savunuculuk yapmak, sosyalleşmek ve benzer deneyimlere sahip insanlarla tanışmak için fırsatlar sunduğunu belirtmiştir.

OLASI RİSKLERİ TANIMAK

İnternet ve sosyal medya, çeşitli riskleri de beraberinde getirmektedir. Çevrim içi ortamda uzun süre geçiren gençler, zararlı ya da yaşlarına uygun olmayan içeriklerle karşılaşma olasılığı daha yüksek olan gruplardandır (Lalloo-McGurk, 2023). Bu gençler aynı zamanda siber zorbalık ya da istismar gibi olumsuz deneyimlere karşı daha savunmasız olabilirler. Eğer bir genç, interneti güvenli bir şekilde kullanmayı bilmiyorsa, kişisel gizliliğini ve bilgilerini

kolayca tehlikeye atabilir. Çevrim içi vakit geçirmek, aynı zamanda gençlerin keyif aldığı diğer etkinliklere ayıracakları zamanın azalması anlamına da gelebilir. Alternatif olarak, bu etkinlikler sırasında da telefonlarına ve gelen bildirimlere daha kolay şekilde dikkatlerini kaptırabilirler (Lalloo-McGurk, 2023). Sosyal medya, yeme bozukluklarının gelişimine katkıda bulunabilir (BodyWhys, t.y.; Lalloo-McGurk, 2023). Diyet kültürünü teşvik eden medya içerikleri ve zararlı uygulamaları normalleştiren mesajlar (bazen dolaylı biçimde) gençlerin yeme alışkanlıkları, bedenleri ve beden algılarıyla olan ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebilir.



1.2 ELEŞTİREL DÜŞÜNME BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK

Önyargı, bir kişi ya da duruma karşı adil olmayan bir şekilde olumlu ya da olumsuz bir eğilim göstermektir. Hem geleneksel hem de dijital medyada bulunabilir. Tarafsız medya, haber, bilgi ve kanıtları sunarken nötr kalır ve okuyucunun kendi sonuçlarına ulaşmasına olanak tanır (IADT, 2024). Buna karşılık, önyargılı medya kamuoyunu etkilemeye çalışır. Gençlerin, önyargının nasıl ortaya çıkabileceğinin farkında olmaları son derece önemlidir. Dil kullanımı, önyargının bir göstergesi olabilir. Örneğin, aşırı, duygusal ya da ikna edici bir dilin kullanılması, çağrışım içeren ifadeler, bilgilerin basitleştirilmesi ya da genelleştirilmesi önyargıya işaret edebilir (Kaisler & O'Connor, 2024). Ayrıca değerlendirilmesi gereken diğer unsurlar arasında içeriğin yazarının kim olduğu, hangi kaynakları kullandığı, siyasi görüşünün ne olduğu ve belirli içerikleri paylaşmaktan ne elde edebileceği yer alır. Bunun yanı sıra, alternatif bakış açlarına ve karşı argümanlara yer verilip verilmediği de dikkate alınmalıdır. Gençler, içerikte örtük (belirsiz) önyargı ve bilgi eksikliğinden kaynaklanan önyargı olup olmadığını değerlendirmeyi öğrenmelidir (IADT, 2024). Bunu, önemli detayların atlanıp atlanmadığını anlamak için farklı kaynaklardan karşılaştırma yaparak gerçekleştirebilirler. Aynı zamanda, izledikleri ya da okudukları içerikte insanların nasıl temsil edildiğini, hangi seslerin ve bakış açılarının yer almadığını da sorgulamalıdır (MediaSmarts, 2023). Özellikle, temsilde çeşitliliğin olmaması, kesişimsellikten (intersectionality) yoksunluk ve kalıp yargılara yer verilmesi gibi durumlara dikkat etmelidirler (MediaSmarts, 2023).

GÜVENİLİR VE YANILTICI BİLGİYİ AYIRT ETMEK

Çevrim içi bilgilerin güvenilir olup olmadığını anlamak her zaman kolay değildir. BBC (2023), güvenilir olmayan içeriklerin bazı bariz işaretlerini şu şekilde sıralamaktadır: içerik kötü yazılmıştır, düzensizdir, yazım hataları içerir ve bilgiler güncelliğini yitirmiştir. Ancak, bazı durumlarda bu kadar açık olmayabilir. Doğrulama, gerçek kontrolü (fact-checking) ve ters görsel aramaları yapmak, çevrim içi ortamda bulunan bilgilerin güvenilirliğini kontrol etmek için etkili yöntemlerdir (BBC, 2023).

PROBLEM ÇÖZME VE SORUN GIDERME

Dijital teknolojiyi kullanırken problem çözme ve sorun giderme becerisi, günümüz dünyasında son derece önemli bir yetkinliktir. Teknoloji, gençlerin yaşamlarının pek çok alanına entegre olmuş durumdadır ve bu teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilmek, iş dünyasında aranan ve değerli bir beceri olarak öne çıkmaktadır. Gençlerin aynı zamanda teknolojik gelişmeleri ve değişimleri takip etmeye çalışmaları da büyük önem taşır. Bu tür beceriler, farklı alanlara da aktarılabilen transfer edilebilir beceriler arasında yer almakta olup, geliştirmeye değer niteliklerdir.

Sorun giderme (troubleshooting), temelde yapılandırılmış bir problem çözme yaklaşımıdır. Bu süreç aşağıdaki adımları içerir: problemi tanımlamak, temel nedeni belirlemek, çözüm geliştirmek ve bir plan oluşturmak, farklı seçenekleri denemek ve çözümleri test etmek (Subedi, 2024). Bu adımlar, ihtiyaca göre tekrar edilebilir ve mutlaka belirli bir sırayı takip etmek zorunda değildir. Süreç boyunca beyin fırtınası yapmak da oldukça faydalıdır. Gençler, bu süreçte eleştirel düşünme becerilerini ve mantık yürütme yetilerini kullanarak kendilerini destekleyebilirler. Zamanla, karşılarına çıkan farklı teknik sorunlarla başa çıkmada daha özgüvenli hale gelirler (Vibe Breda, t.y.). Aynı zamanda, dijital dünyada çalışma ve iletişim kurma konusunda da daha yetkin bir hale gelirler.

ÇEVİRİM İÇİ KARAR ALMA

Genel olarak, karar verme, zaman ve deneyim gerektiren bir beceridir. Ancak çevrim içi ortamda karar vermek, bireylerin kararlarıyla olan bağlarının zayıflayabilmesi nedeniyle daha zor olabilir. Pek çok medya içeriği ve reklam, kullanıcılara hızlı ve dürtüsel kararlar verdirmek üzere tasarlanmıştır. Bu da bireylerin durup düşünmelerini ve verdikleri kararların sonuçlarını değerlendirmelerini engeller. Nyrhinen ve arkadaşları (2023), çevrim içi alışverişin sunduğu “kolaylık ve otomatikleştirilmiş süreçlerin”, dürtüsel satın alımları her zamankinden daha kolay hale getirdiğini belirtmiştir. Ayrıca, hedeflenmiş reklamlar ve markaların sosyal medyada aktif olarak bulunması, bu tür kontrolsüz karar verme davranışlarını daha da körüklemektedir.

Stachowiak-Krzyzan (2019) ise sosyal medyanın gençleri plansız alışveriş yapmaya teşvik etme aracı olarak nasıl kullanıldığını açıklamıştır. Gençler çoğu zaman bir ürünü ilk kez bu platformlarda görmektedir. Diğer kullanıcıların yorumları ve video incelemeleri oldukça etkileyici olabilir. Satın alma sürecinin hızlı, erişilebilir ve zahmetsiz olması da bu etkiyi artırmaktadır. Bu nedenle, eğitimciler, gençlere özellikle şu alanlarda düşünerek karar verme alışkanlığı kazandırmalıdır: çevrim içi ortamda kişisel bilgilerini paylaşma, içerik yayınlama, başkalarıyla iletişim kurma ve çevrim içi alışveriş yapma (ISPCC, 2021).

İyi karar verme becerileri, gençlerin kendilerini güvende, yetkin ve özgüvenli hissettikleri ortamlarda geliştirilebilir. Bu süreçte, eğitimcilerin empatik ve sabırlı olmaları, gençlere hatalarından öğrenme fırsatı tanımaları büyük önem taşır. Tartışmalar, yansıtma çalışmaları ve rol yapma senaryoları, bu becerileri çevrim dışı ortamlarda geliştirmek için etkili yöntemlerdir (Rachel’s Challenge, 2024). Bu tür uygulamalar, gençlerin düşünme süreçlerini geliştirmelerine, kararlarının olası sonuçlarını öngörmelerine ve sosyal-duygusal becerilerini güçlendirmelerine katkı sağlar.

1.3 EMPATI VE ETİK DAVRANIŞI GELİŞTİRMEK

Empati, olumlu çevrim içi etkileşimlerin temel taşlarından biridir. Empati, dijital ortamlarda başkalarının duygularını, deneyimlerini ve bakış açılarını anlama ve paylaşma yetisi olarak tanımlanabilir. Bu, metin mesajları, görseller ya da videolar gibi dijital iletişim araçları aracılığıyla aktarılan duyguları fark etmeyi ve bu duygulara şefkat ve anlayışla karşılık vermeyi içerir (Rosen vd., 2013).

Eğitimciler, öğrencilere farklı bakış açılarını anlamayı, etkin dinleme pratiği yapmayı ve dijital ortamlarda anlayışlı bir şekilde yanıt vermeyi öğretmelidir. Empatiyi geliştirerek, öğrenciler başkalarının deneyimlerini ve duygularını daha derinlemesine kavrayabilir; bu da çevrim içi ortamda anlamlı bağlar kurulmasına ve çatışmaların azalmasına katkı sağlar.

Gençlerin dijital uygulamalarının karmaşıklığını anlamak, çevrim içi etkileşimlerde etkili bir empati geliştirme süreci için hayati öneme sahiptir. Moreno ve arkadaşlarının (2016) araştırması, bireylerin çevrim içi davranışlarını şekillendiren farklı deneyimlerin ve bakış açılarının fark edilmesinin önemine dikkat çekmektedir. Gençlerin içinde bulundukları kendine özgü dijital bağlamları kabul ederek, eğitimciler empati geliştirmeye yönelik stratejilerini bu ortamların sunduğu özgün zorluklara ve fırsatlara göre uyarlayabilirler.

Ayrıca, Greenhow ve Robelia'nın (2009) çalışması, çevrim içi empatiyi geliştirmede etkin dinlemenin rolünü vurgular. Metin, görseller veya videolar aracılığıyla başkalarının dijital ifadelerine etkin şekilde katılmak, öğrencilerin çevrim içi etkileşimlerin altında yatan duygular ve bakış açılarına dair içgörü kazanmalarını sağlar. Öğrencilere dijital içeriği yorumlamayı ve empatik şekilde yanıt vermeyi öğretmek, eğitimcilerin onların daha derin bağlar kurmalarını ve dijital ilişkilerde duyarlılık ve anlayışla yol almalarını sağlamasına olanak tanır.

Bu çalışmalardan elde edilen içgörülerini dahil ederek, eğitimciler gençlerin dijital uygulamalarından yararlanan empati geliştirme etkinlikleri tasarlayabilirler; bu da çevrim içi etkileşimlerde empati ve şefkati teşvik eder. Yönlendirilmiş tartışmalar, yansıtıcı egzersizler ve etkileşimli deneyimler yoluyla öğrenciler, dijital ortamlarda empati ve etik davranış geliştirmek için gerekli becerileri ve bakış açısını edinebilirler.

Livingstone ve Third'ün (2017) çalışması, empatinin dijital vatandaşlıkla kesişimine vurgu yapar. Gençlere çevrim içi eylemlerinin başkaları ve daha geniş dijital topluluk üzerindeki etkilerini dikkate almayı öğretmek, eğitimcilerin dijital etkileşimlerde etik değerleri ve empatiyi aşılamalarına olanak tanır. Bu yaklaşım, öğrencileri dijital ayak izlerini düşünmeye ve çevrim içi alanlara olumlu katkı sağlayacak empatik tercihler yapmaya teşvik eder.

Günümüzün dijital olarak bağlantılı dünyasında, dijital etik, genç yetişkinlerin çevrim içi davranışlarını ve etkileşimlerini yönlendirmede hayati bir rol oynar. Çevrim içi etkileşimler bağlamında dijital etik, bireylerin dijital ortamlardaki davranışlarını, eylemlerini ve kararlarını yöneten bir dizi ahlaki ilke ve kurallar bütünüdür. Bu; başkalarının gizliliğine saygı göstermek, dürüst ve şeffaf iletişim kurmak, dijital vatandaşlık uygulamak ve dijital alanlarda dürüstlük ve hesap verebilirliği sürdürmek gibi çevrim içi etkileşimlerin çeşitli yönlerinde sorumlu ve etik davranışı içerir (Ess, 2014).

Genç yetişkinler karmaşık çevrim içi ortamlarda gezinirken, dijital etik becerileri geliştirmek, dijital topluma sorumlu ve etik katılım sağlamak açısından giderek daha önemli hale gelmektedir. Dijital etiğin temel yönlerinden biri, başkalarının dijital bilgilerinin gizliliğine ve mahremiyetine saygı göstermektir. Genç yetişkinler, çevrim içi ortamda kişisel verileri veya içerikleri paylaşmadan önce onay almanın önemini anlamalıdır (Boyd, 2014). Ayrıca, dijital eylemlerinin başkalarının gizliliği üzerindeki potansiyel sonuçlarının farkında olmalı ve hassas bilgileri korumak için önlemler almalıdırlar.

Dijital etiğin bir diğer önemli boyutu, saygılı ve kapsayıcı çevrim içi etkileşimleri teşvik etmektir. Genç yetişkinler çevrim içi iletişim kurarken dillerine, tonlarına ve davranışlarına dikkat etmeli; taciz, ayrımcılık veya saldırgan içeriklerden kaçınmalıdır (Livingstone & Third, 2017). Dijital ortamlarda çeşitliliği benimsemek ve empati geliştirmek, herkesin kendini değerli ve saygı görmüş hissettiği kapsayıcı çevrim içi toplulukların oluşmasına katkıda bulunur. Ayrıca, dijital etik; çevrim içi bilgilerin eleştirel değerlendirilmesini ve içeriklerin sorumlu bir şekilde paylaşılmasını içeren sorumlu dijital vatandaşlığı da kapsar. Genç yetişkinler, yanlış bilgilerin yayılmasını önlemek veya zararlı çevrim içi uygulamalara katılmamak adına çevrim içi kaynakların güvenilirliğini ve geçerliliğini eleştirel olarak değerlendirme becerilerini geliştirmelidir (Boyd, 2014).

Bu çerçevede, eğitim ortamlarında güvenli alanlar oluşturmak, genç yetişkinler arasında dijital etiği teşvik etmekle doğrudan ilişkilidir. Hinduja ve Patchin'e (2015) göre, eğitim ortamlarında çevrim içi etkileşimler için güvenli alanlar oluşturmak; öğrencilerin kendilerini değerli, saygı duyulan ve zarardan korunmuş hissettikleri, destekleyici ve kapsayıcı dijital öğrenme ortamlarının tesis edilmesini içerir. Bu, nezaketi teşvik eden, siber zorbalığı ele alan, gizliliği sağlayan ve dijital etkileşimlerde saygı ile kapsayıcılık kültürünü geliştiren stratejilerin uygulanmasını kapsar.

Eğitim ortamları, genç yetişkinler arasında empati, etik davranış ve dijital becerilerin geliştirilmesi için temel teşkil eder. Eğitim ortamları empati ve etik davranışı teşvik edecek şekilde düzenlendiğinde, eğitimciler nezaketi destekleyen, siber zorbalığı ele alan ve dijital etkileşimlerde kapsayıcılığı sağlayan güvenli alanlar yaratabilir.

Lin ve arkadaşlarının (2021) yaptığı son araştırma, genç yetişkinler arasında empati ve etik davranışı teşvik etmek için destekleyici ve kapsayıcı dijital öğrenme ortamları oluşturma'nın önemine vurgu yapar. Dijital okuryazarlık programlarına sosyal ve duygusal öğrenme (SEL) bileşenlerinin entegre edilmesi sayesinde, eğitimciler empati becerileri ile çevrim içi etkileşimlerde etik karar alma süreçlerini geliştirebilir. Bu yaklaşım, nezaket ve saygı kültürünü teşvik ederek siber zorbalık ve olumsuz çevrim içi davranışların yaygınlığını azaltır.

Ayrıca, Livingstone ve Helsper'in (2021) çalışması, genç yetişkinlerin dijital ortamları sorumlu bir şekilde kullanabilmeleri için kapsamlı dijital beceri geliştirme girişimlerine duyulan ihtiyacı vurgular. Uygulamalı öğrenme, eleştirel düşünme ve etik yansıtma fırsatları sunarak, eğitimciler genç yetişkinleri dijital okuryazarlık becerileri ve etik dijital pratikler geliştirme konusunda güçlendirebilir. Bu bütüncül dijital beceri kazandırma yaklaşımı, gençlerde yetkinlik ve direnç duygusu oluşturarak, onların dijital ortamlarda kendine güvenen ve etik bireyler olarak yer almalarını sağlar.

Bu çalışmalardan elde edilen içgörülerini entegre ederek, eğitimciler genç yetişkinler arasında empatiyi, etik davranışı ve dijital beceri gelişimini teşvik eden eğitim ortamları tasarlayabilir. Dijital etkileşimlerde nezaket, kapsayıcılık ve sorumluluk kültürünü teşvik ederek, eğitimciler genç yetişkinlerin gelişip dijital topluma olumlu katkı sunabilecekleri güvenli alanlar yaratır.

Sonuç olarak, empati geliştirme ve etik davranışı teşvik etme, genç yetişkinler için dijital okuryazarlığın vazgeçilmez unsurlarıdır. Gençler dijital dünyanın karmaşıklıklarında yol alırken, bu beceriler pozitif çevrim içi etkileşimler kurmak ve sorumlu dijital vatandaşlık sergilemek adına yol gösterici ilkeler olarak hizmet eder. Genç yetişkinlere empati ve etik karar alma becerileri kazandırarak, eğitimciler onların dijital ortamlarda etik, saygılı ve sorumlu şekilde yer almalarını sağlar. Sürekli eğitim ve destek aracılığıyla, çevrim içi topluluklara olumlu katkılar sunan ve daha kapsayıcı, empatik bir dijital toplumun oluşumuna yön veren bir dijital vatandaşlar nesli yetiştirebiliriz.



1.4 VAKA ÇALIŞMASI: ‘KENDİ CİHAZLARINA BIRAKILDIKLARINDA

GİRİŞ

Bu vaka çalışması için, Papamichail ve Sharma (2019) tarafından hazırlanan ‘**Kendi Cihazlarına Bırakıldıklarında**’ başlıklı raporu inceleyeceksiniz. Bu, gençler, sosyal medya ve ruh sağlığı arasındaki ilişkiyi inceleyen, Birleşik Krallık’ta yayımlanmış bir Barnardo’s raporudur. Tüm raporu okumak faydalı olacaktır. Ancak, bu etkinlik için yalnızca raporun belirli bölümlerini okumanız gerekecektir.

TALIMATLAR

- Raporu açarak başlayın. Aşağıdaki bağlantıdan erişebilirsiniz: https://www.barnardos.org.uk/sites/default/files/uploads/B51140%2020886_Social%20media_Report_Final_Lo%20Res.pdf
- Alternatif olarak, Barnardo’s web sitesine gidin ve raporu buradan indirin: <https://www.barnardos.org.uk/research/left-their-own-devices-young-people-social-media-and-mental-health>

Aşağıdaki bölümleri okumalısınız:

1. Cihazların faydalarının ve dezavantajlarının özeti **Sayfa 9**.
2. Sosyal medyanın çocuklar ve gençlerin ruh sağlığı ve iyi oluşu üzerindeki olumlu etkileri nelerdir? **Sayfa 17-20**.
3. Sosyal medyanın çocuklar ve gençlerin ruh sağlığı ve iyi oluşu üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir? **Sayfa 21-24**.

Her bölümü okuduktan sonra, içeriği değerlendirip aşağıda belirtilen ilgili soruları yanıtlayın.

YANSITMA SORULARI

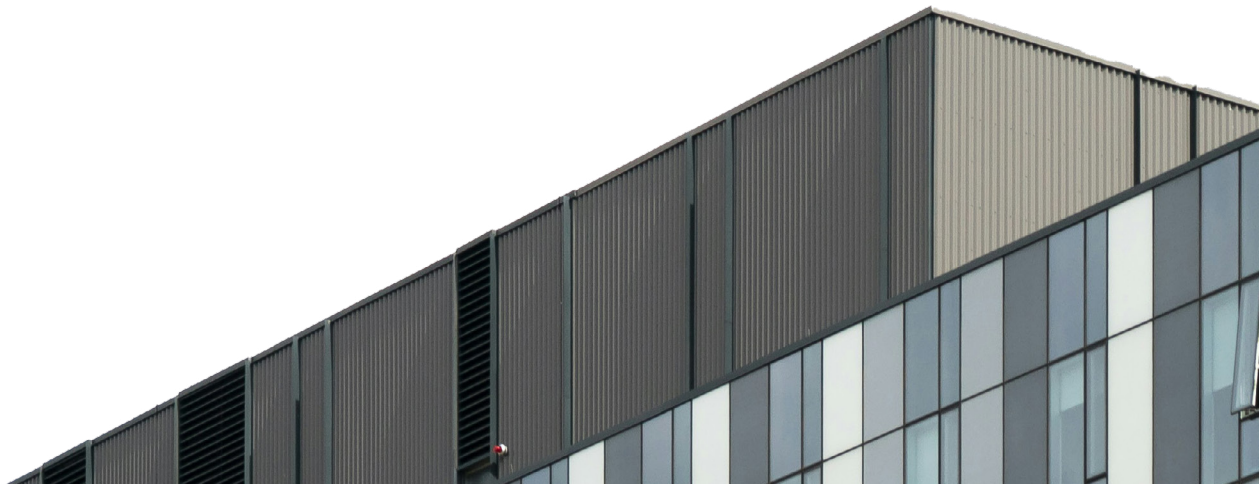
- **S1.** Bu rapor, gençlerin dijital cihaz kullanımına dair anlayışınızı nasıl etkiledi?
- **S2.** Cihazların gençlerin ruh sağlığı üzerindeki potansiyel etkisi nedir?
- **S3.** Ruh sağlığı problemi / bozukluğu geliştirme riski daha yüksek olan gruplar kimlerdir?
- **S4.** Çocuklara ve gençlere çevrim içi güvenliği öğretmenin önemi üzerine düşünün.
- **S5.** Bu rapor, gelecekte gençlerle çalışma biçiminizi nasıl etkileyebilir?
- **S6.** Bu içeriğe dayalı olarak sahip olduğunuz diğer düşünce ve yansımaları yazın.

1.5 BÖLÜM ÖZETİ

Bu bölüm, gençlerin dijital uygulamalarını ve bunların etkilerini incelemekte; eğitimcilere bu uygulamaları etkili bir şekilde anlamak ve yönlendirmek için araçlar sunmaktadır. Bölüm üç kısımdan oluşmaktadır: 1. Bölüm, dijital okuryazarlık, ekran kullanımı ve sosyal ağ dinamiklerine odaklanarak, sorumlu ve güvenli çevrim içi etkileşimleri destekleyen yeterliliklerin gerekliliğini vurgular. 2. Bölüm, gençlerin dijital bilgileri eleştirel biçimde değerlendirebilmeleri, yanlış bilgilere karşı koyabilmeleri ve olumsuz kalıpyargılardan kaçınabilmeleri için eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesinin önemine dikkat çeker. 3. Bölüm ise olumlu çevrim içi etkileşimlerin ve sorumlu dijital vatandaşlığın temeli olan empati ve etik davranışın geliştirilmesi gerekliliğini ortaya koyar.

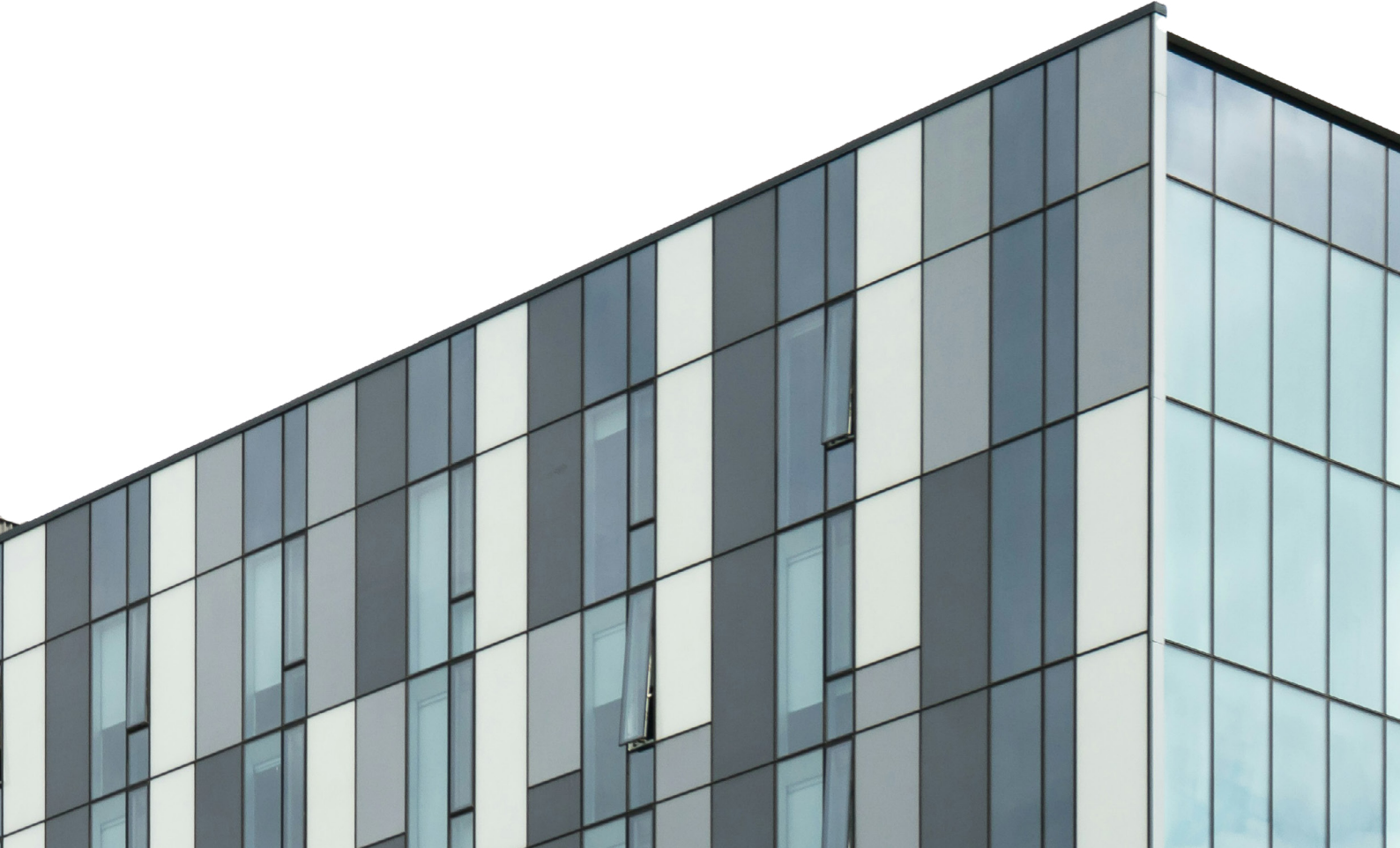
Bu bölüm aynı zamanda, aşırı ekran süresinin ruh sağlığı üzerindeki etkilerini, ekran kullanımını sağlıklı alışkanlıklarla dengelemenin önemini ve çevrim içi etkinliklerle ilişkili potansiyel riskleri ele alır. Sorumlu dijital davranışların teşvik edilmesini vurgular; bu, gizlilik ve fikri mülkiyete saygı göstermeyi, güvenli gezinme alışkanlıkları edinmeyi ve çevrim içi ortamda saygılı iletişim kurmayı içerir.

Uygulamalı stratejiler ve içgörülerin entegrasyonu yoluyla, eğitimciler gençlerin dijital uygulamaları, eleştirel düşünmeyi, empatiyi ve etik davranışları kapsayıcı bir şekilde anlamalarına yardımcı olabilir; böylece onların dijital dünyada etkili ve sorumlu bir biçimde hareket etmelerini destekleyebilirler.



TEMEL KAVRAMLAR SÖZLÜĞÜ

- Dijital Okuryazarlık: Dijital dünyada sorumlu ve güvenli bir şekilde yer alabilmek ve yön bulabilmek için gerekli olan yeterlilik ve beceriler.
- Ekran Kullanımı: Dijital ya da elektronik ekranlar karşısında geçirilen süre, bunun etkileri ve denge kurmaya yönelik stratejiler.
- Sosyal Ağ Dinamikleri: Sosyal medya platformları içerisindeki etkileşimler ve davranış biçimleri.
- Eleştirel Düşünme: Durumların veya problemlerin nesnel şekilde değerlendirilmesi; analiz, değerlendirme ve bilginin geçerliliğini sorgulama süreçlerini içerir.
- Empati: Dijital ortamlarda başkalarının duygularını, deneyimlerini ve bakış açılarını anlama ve paylaşma yetisi.
- Dijital Vatandaşlık: Başkalarının gizliliğine saygı göstermeyi ve dürüstlük ilkesine bağlı kalmayı da içeren sorumlu ve etik dijital katılım.
- Dijital Ayak İzi: Bir kişinin çevrim içi etkinliklerine dayalı olarak toplanan veriler; internet aramaları, tıklama alışkanlıkları ve web sitelerinde geçirilen süre gibi bilgiler.
- Sorumlu Dijital Davranış: Yanlış bilgilendirmeden kaçınmak, güvenli gezinme alışkanlıkları edinmek ve farklı bakış açlarına saygı göstermek gibi, çevrim içi ortamda başkalarının haklarına saygılı eylemler.
- Çevrim İçi Karar Verme: Dijital ortamlarda yapılan eylem ve kararların sonuçlarını dikkate alarak bilinçli tercihlerde bulunma süreci.
- Güvenli Alanlar: Öğrencilerin kendilerini değerli, saygıdeğer ve zarardan korunmuş hissettikleri destekleyici ve kapsayıcı dijital öğrenme ortamları.



1.6 KAYNAKÇA

- Abhishek, G. (2023, June 2). Digital Citizenship: Empowering Responsible Online Engagement. LinkedIn. (Dijital Vatandaşlık: Sorumlu Çevrim İçi Katılımı Güçlendirmek) <https://www.linkedin.com/pulse/digital-citizenship-empowering-responsible-online-abhishek-guguloth/>
- ACT for Youth Center for Community Action. (2024). SEL toolkit: Decision making. (SEL Araç Kutusu: Karar Verme) <https://actforyouth.net/program-toolkit/activities/sel/decision.cfm>
- BBC. (2023, October 13). Fact or fake - is information on the web always reliable? (Gerçek mi Sahte mi – Webdeki Bilgiler Her Zaman Güvenilir midir?) <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjr8qyc#zy6s3qt>
- Berkeley Library. (2024, February 2). Evaluating resources: Home. (Kaynakları Değerlendirme: Giriş) <https://guides.lib.berkeley.edu/evaluating-resources>
- BodyWhys. (n.d.). Coping with media and social media pressure. Improving Body Image: Part 3. (Medya ve Sosyal Medya Baskısıyla Başa Çıkmak. Beden Algısını Geliştirme: Bölüm 3) <https://www.bodywhysbodyimage.ie/ibi/3coping-with-media-and-social-media-pressure>
- Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. (Bu Karmaşık: Ağa Bağlı Gençlerin Sosyal Yaşamları) Yale University Press.
- Ess, C. (2014). Digital Ethics. In D. M. Gabbard (Ed.), Handbook of Research on Digital Media and Creative Technologies (pp. 982–1002). (Dijital Etik) <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4987-1.ch053>
- European Commission. (2018). DigComp framework. (Dijital Yetkinlik Çerçevesi) https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en
- European Commission. (2024, January 19). Critical thinking: A life skill in the internet era. (Eleştirel Düşünme: İnternet Çağında Bir Yaşam Becerisi) <https://school-education.ec.europa.eu/en/insights/news/critical-thinking-life-skill-internet-era>
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Old communication, new literacies: Social network... (Eski İletişim, Yeni Okuryazarlıklar: Sosyal Ağ...)

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying (2nd ed.). (Okul Bahçesinin Ötesinde Zorbalık: Siber Zorbalığın Önlenmesi ve Yanıtlanması) Corwin.
- IADT. (2024, March 5). Critical thinking: Finding + evaluating the right information online: Fake news and media bias. (Eleştirel Düşünme: Doğru Bilgiyi Çevrim İçi Bulma ve Değerlendirme – Sahte Haber ve Medya Önyargısı) <https://iadt.libguides.com/findinginfo/fakenews>
- Internet Matters. (2019, September 3). How to help teens balance screen time. (Gençlerin Ekran Süresini Dengele Tutmalarına Nasıl Yardımcı Olunur?) <https://www.internetmatters.org/resources/screen-time-tips-to-support-teens/>
- ISPPC. (2021, March 26). How to empower your child to make good online choices. (Çocuğunuza Çevrim İçi Ortamda İyi Tercihler Yapma Gücü Vermek) <https://www.isppc.ie/how-to-empower-your-child-to-make-good-online-choices/>
- Jigsaw. (2021, June 30). Screen Time and young people. (Ekran Süresi ve Gençler) <https://jigsaw.ie/screen-time-and-young-people/>
- Kaisler, L. K., & O'Connor, D. (2024, March 26). How to evaluate information sources. (Bilgi Kaynakları Nasıl Değerlendirilir) <https://researchguides.njit.edu/evaluate/bias>
- Lalloo-McGurk, D. (2023, September 18). Excessive screen time in children and young people – should we be worried? (Çocuklar ve Gençlerde Aşırı Ekran Süresi – Endişelenmeli miyiz?) <https://www.youthstem2030.org/youth-stem-matters/read/excessive-screen-time-in-children-and-young-people>
- Lee, J. (2019, June 7). Social media as a communication tool for disabled people. (Engelli Bireyler İçin Sosyal Medya Bir İletişim Aracı Olarak) <https://everyonecan.org.uk/news/social-media-as-a-communication-tool-for-disabled-people/>
- Lin, C. H., et al. (2021). Cultivating empathy and ethical digital behavior through the online digital literacy education environment. (Çevrim İçi Dijital Okuryazarlık Ortamı Aracılığıyla Empati ve Etik Dijital Davranış Geliştirmek)
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2021). Online risks and opportunities for young people. (Gençler İçin Çevrim İçi Riskler ve Fırsatlar)

- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. (Dijital Çağda Çocuk ve Gençlerin Hakları: Gelişen Bir Gündem)
- MediaSmarts. (2023). Representation of diversity in media – overview. (Medyada Çeşitliliğin Temsili – Genel Bakış) <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/diversity-media/representation-diversity-media-overview#ftn36>
- Medium. (2024b, March 5). The role of Critical Thinking in Digital Literacy. (Dijital Okuryazarlıkta Eleştirel Düşünmenin Rolü) <https://medium.com/@writinguniverseofficial/the-role-of-critical-thinking-in-digital-literacy-e1a67477d94b>
- Moreno, M. A., et al. (2016). Feeling bad on Facebook: Depression disclosures by college students on a social networking site. (Facebook'ta Kötü Hissetmek: Üniversite Öğrencilerinin Depresyon Paylaşımları)
- Muppalla, S. K., et al. (2023). Effects of excessive screen time on Child development: An updated review and strategies for Management. (Aşırı Ekran Süresinin Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri: Güncel Bir Derleme ve Yönetim Stratejileri)
- National Library Wellington. (n.d.). Digital content — finding, evaluating, using and creating it. (Dijital İçerik – Bulmak, Değerlendirmek, Kullanmak ve Oluşturmak)
- Nyrhinen, J., et al. (2023). Online antecedents for young consumers' impulse buying behavior. (Genç Tüketicilerin Dürtüsel Satın Alma Davranışlarının Çevrim İçi Nedenleri)
- Rachel's Challenge. (2024, April 3). Teaching youth decision making skills through activities. (Etkinliklerle Gençlere Karar Verme Becerileri Öğretmek)
- Raising Children Network. (2023, June 2). Digital Citizenship: Teens Being Responsible Online. (Dijital Vatandaşlık: Ergenlerin Çevrim İçi Ortamda Sorumlu Davranması)
- Rosen, L. D., et al. (2013). The Benefits of Facebook "Friends:" Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites. (Facebook "Arkadaşlarının" Faydaları: Sosyal Sermaye ve Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Ağ Kullanımı)
- Santos, R. M. S., et al. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. (Ekran Süresi ile Ergen Ruh Sağlığı Arasındaki İlişkiler: Sistematiik Derleme)

- Schrock, K. (2022). 5W's of Website Evaluation. (Web Sitesi Değerlendirmede 5N1K Yaklaşımı) <https://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/5ws.pdf>
- Stachowiak-Krzyżan, M. (2019). The use of social media by young consumers in purchasing processes. (Genç Tüketicilerin Satın Alma Süreçlerinde Sosyal Medya Kullanımı)
- Subedi, H. (2024, January 25). How to transition from troubleshooting IT issues to solving business problems. (BT Sorunlarını Çözmekten İş Problemlerini Çözmeye Geçiş)
- Tang, S., et al. (2021). The relationship between Screen Time and Mental Health in young people: A systematic review of longitudinal studies. (Gençlerde Ekran Süresi ile Ruh Sağlığı Arasındaki İlişki: Boylamsal Çalışmaların Sistematiik Derlemesi)
- The Ohio State University. (2023, December 14). Critical thinking and problem solving with technology. (Teknoloji ile Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme)
- Vibe Breda. (n.d.). Solving problems. (Sorunları Çözmek)
- Viluckiene, J. (2015). The relationship between online social networking and offline social participation among people with disability in Lithuania. (Litvanya'da Engelli Bireylerde Çevrim İçi Sosyal Ağ Kullanımı ile Gerçek Hayatta Sosyal Katılım Arasındaki İlişki)
- Webwise. (2018, July 4). Digital Literacy Skills: Critical Thinking. (Dijital Okuryazarlık Becerileri: Eleştirel Düşünme) <https://www.webwise.ie/uncategorized/critical-thinking-digital-world/>
- Webwise. (2019, March 25). Developing Digital Literacy Skills. (Dijital Okuryazarlık Becerilerinin Geliştirilmesi) https://www.webwise.ie/teachers/digital_literacy/
- Webwise. (2021, March 3). 10 themes of digital citizenship. (Dijital Vatandaşlığın 10 Teması) <https://www.webwise.ie/teachers/10-themes-of-digital-citizenship/>
- Webwise. (2022, July 22). Explained: What is fake news? (Açıkıyoruz: Sahte Haber Nedir?) <https://www.webwise.ie/teachers/what-is-fake-news/>

BÖLÜM 2: GENÇLERİ ÇEVİRİM İÇİ RISKLERDEN KORUMAK İÇİN BECERİLER GELİŞTİRMEK

BÖLÜM 2: GENÇLERİ ÇEVİRİM İÇİ RISKLERDEN KORUMAK İÇİN BECERİLER GELİŞTİRMEK

GİRİŞ

Sürekli değişen dijital çağımızda, internetin ve ekranların kullanımı gençler ve çocukların hayatlarında her yerde karşımıza çıkmaktadır. Bu uygulamalar birçok olumlu fırsat sunsa da, gençlerin karşı karşıya kaldığı potansiyel riskleri tanımak, anlamak ve belirlemek çok önemlidir. Bu bölümün amacı, internet, sosyal ağlar ve dezenformasyonla ilişkili çeşitli somut tehlikeleri anlamamanızı sağlayacak teorik araçları ve anahtar bilgileri size sunmaktır; böylece gençleri daha iyi eğitebilir ve koruyabilirsiniz.



2.1 ÇEVİRİM İÇİ DEZENFORMASYON: GENÇLER ÜZERİNDEKİ SAHTE HABERLERİN TEHLİKELERİNİ VE ETKİLERİNİ ANLAMAK

Çevrim içi dezenformasyon, özellikle internette buldukları bilgilerin doğruluğunu teyit etme eğilimi daha az olan gençler için büyük bir meydan okumadır. Dijital teknolojiye büyüklerinden daha aşina olabilirler, ancak ergenler yanlış bilgi ve komplo teorileri tuzaklarına düşmeye biraz daha yatkındır. Bu nedenle, gençlere önce yanlış bilginin belirtilerini tanımayı öğretmek büyük önem taşır. Gençler, internet ve sosyal medyada sürekli bir bilgi akışına maruz kalmaktadır. Sahte haberler bu platformlarda hızlı ve kolay bir şekilde dolaşıma girebilir; bu da gençleri dezenformasyona karşı özellikle savunmasız hale getirir. Bilgilerin doğruluğunu değerlendirecek uygun araçlara sahip olmadıklarında, sahte haberlere inanarak bunları paylaşabilir ve böylece yayılmalarına katkıda bulunabilirler. İşte sahte haberlerin başlıca etkileri:

GÖRÜŞ VE DÜNYA ALGISININ MANİPÜLASYONU

Sahte haberler genellikle kamuoyunu etkilemek, belirli fikirleri veya gündemleri teşvik etmek ya da kafa karışıklığı yaratmak amacıyla tasarlanır. Henüz dünyaya dair fikirlerini ve anlayışlarını şekillendirme sürecinde olan gençler, yanıltıcı bilgilerden kolayca etkilenebilir. Bu durum, gerçeklik algılarının ve inançlarının çarpıtılmasına yol açabilir ve uzun vadede genel tutumları ve davranışları üzerinde etkili olabilir.

Tüm dünyada viral hâle gelen sahte bir haber örneği, gençler üzerindeki etkisini ve dezenformasyon karşısındaki kırılganlıklarını mükemmel biçimde ortaya koymaktadır. Pandeminin başlarında, sosyal medyada virüs ve halk sağlığı önlemleriyle ilgili çeşitli yanlış bilgiler ve komplo teorileri dolaşıma girmiştir. Örnek olarak, beşinci nesil kablosuz iletişim teknolojisi olan 5G'nin COVID-19 virüsünün yayılmasıyla bağlantılı olduğu yönündeki yanlış iddia verilebilir. Bu dezenformasyon, bazı ülkelerde gençler tarafından 5G telekomünikasyon kulelerine yönelik kundaklama eylemleri gibi vandallık olaylarına yol açmış ve ayrıca, hükümetlerin veya büyük şirketlerin 5G'yi virüsü kasıtlı olarak yaymak ya da insanları kontrol etmek için kullandığı yönünde komplo teorilerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) gibi halk sağlığı uzmanları ve uluslararası kuruluşlar, 5G ile COVID-19 arasında herhangi bir bağ olduğuna dair iddiaları kesin bir dille yalanlamış olsa da, bu yanlış bilgi sosyal medyada yaygın şekilde dolaşmış ve özellikle gençler olmak üzere birçok kişinin fikirlerini yıllarca etkilemiştir. Bu örnek, sahte haberlerin ne kadar hızlı yayılabileceğini ve tehlikeli eylemleri kışkırtmak da dâhil olmak üzere gerçek dünyada nasıl sonuçlar doğurabileceğini gözler önüne sermektedir.

RUH SAĞLIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Sahte haberlerin yayılması, gençlerin ruh sağlığı üzerinde de olumsuz etkiler yaratabilir. Yanlış ya da sansasyonel bilgiler, özellikle sağlık, siyaset veya toplumsal meseleler gibi hassas konularla ilgili olduğunda, gençler arasında kaygı, korku ya da öfkeye neden olabilir. Dezenformasyonun yarattığı bu kafa karışıklığı duygusu, medya ve kurumlara olan güvenin kaybına yol açabilir. Ayrıca, uluslararası alanda tanınan çocuk psikiyatristi Serge Tisseron'a göre, "6 veya 7 yaşından önce çocuklar, kurgusal, bilgi amaçlı veya reklam mesajlarını birbirinden ayırt edemez." Bu da sahte haberlerin küçük yaştaki bireyler üzerindeki etkisini daha da artırmaktadır.

İşte yanlış bilginin gençler üzerinde yaratabileceği dört somut etki:

- **Kaygı ve yaygın stres:** Yanlış bilginin yayılması, özellikle ürkütücü olaylar veya krizlerle ilgili olanlar, gençlerde kaygı ve stres yaratabilir. Sansasyonel veya felaket tellallığı yapan dezenformasyon, gençlerin korkularını ve endişelerini artırabilir, onları tehdit edici görünen durumlar karşısında bunalmış ya da çaresiz hissetmeye itebilir.
- **Özgüvenin zedelenmesi:** Sahte haberler, özellikle olumsuz stereotipler, eleştiriler ya da kişisel saldırılarla birleştiğinde, gençler arasında düşük özgüvene katkıda bulunabilir. Bireylerin fiziksel görünüşü, kimliği ya da yetenekleri hakkında olumsuz mesajlar yayan yanlış bilgiler, gençlerin özgüveni ve öz imajı üzerinde yıkıcı bir etki yaratabilir ve tüm geleceklerini şekillendirecek şekilde koşullanmalarına neden olabilir.
- **Sosyal izolasyon:** Yanlış bilginin yayılması, toplum içinde güvensizlik ve bölünmeyi körükleyerek gençler arasında sosyal izolasyona yol açabilir. Sosyal, politik ya da kültürel gerilimleri istismar eden sahte haberler, görüşlerin kutuplaşmasına ve kişiler arası ilişkilerin bozulmasına neden olabilir; bu da farklı bakış açılarına sahip kişiler tarafından dışlanmış ya da yalnız bırakılmış hissetmelerine yol açar.
- **İlgisizlik ve alaycılık:** Sahte haberlere sürekli maruz kalmak, gençlerde ilgisizlik ve alaycı bir tutumun gelişmesine neden olabilir; bu da onların medyaya, kurumlara, çevrelerindeki insanlara ve hatta gerçeği bilme olasılığına olan güvenlerini kaybetmelerine yol açabilir. Bu durum, onların yurttaşlık katılımı ve duygusal iyi oluşları üzerinde uzun vadeli sonuçlar doğurabilir; onları çaresiz ya da modern dünyanın karmaşıklığı karşısında hayal kırıklığına uğramış hissettirebilir.

SOSYAL MEDYADA FİLTRE BALONLARININ GÜÇLENMESİ VE ONAYLAMA ÖNYARGISI

Sosyal medyada gençler, çoğunlukla ilgi alanlarına ve önceden sahip oldukları inançlara uygun bilgilerle karşılaşır; bu durum, filtre balonları olarak bilinen olgunun pekişmesine neden olabilir. Sahte haberler, sözde onaylama önyargısını körükleyerek bu kutuplaşmaya katkıda bulunabilir ve gençlerin çeşitli ve dengeli bakış açılarına erişimini kısıtlayabilir.

Bu olgu, dünyanın dar bir bakış açısıyla algılanmasına ve bireyin kendi görüşlerini sorgulama yetisinin azalmasına yol açar. Sahte haberlerin yaygınlaşması, gençlerin geleneksel medyaya ve yerleşik kurumlara olan güveninde de bir azalmaya neden olabilir. Gençler dezenformasyona veya manipülasyona maruz kaldıklarında, tüm bilgi kaynaklarına karşı şüpheci hale gelebilirler; bu da güvenilir biçimde bilgi edinme ve demokratik yaşama bilinçli şekilde katılma yetilerini zedeleyebilir.

Sosyal medyada çok sayıda takipçisi olan “sosyal medya fenomenleri” de gençlerin tutumlarını etkileyebilir. Buna bir örnek, bir dönem 8,5 milyon takipçiye ulaşan Andrew Tate’tir; bu takipçilerin önemli bir kısmı genç erkek çocuklardı. Tate, bu genç erkeklere ve erkeklere zengin olmayı öğrettiğini iddia ediyordu. Yararlı bazı tavsiyeler sunsa da, kadınların erkeklerden aşağı olduğunu ve aşağılanmaları ile şiddete maruz bırakılmaları gerektiği yönünde zararlı bir inancı da yayıyordu. Bu durum öyle bir boyuta ulaştı ki, Britanya’daki okul yöneticileri, Tate’in etkisini ve daha genel olarak kadın düşmanlığını ergen erkekler arasında tespit etmek ve bununla mücadele etmek amacıyla yeni bir müfredat hazırladılar. (<https://www.nytimes.com/2023/02/19/world/europe/andrew-tate-uk-teachers.html>)

Sonuç olarak, sahte haberler çevrim içi ortamda gençler için önemli bir risk teşkil eder; güvenilir biçimde bilgi edinme, bilinçli görüşler oluşturma ve topluma yapıcı şekilde katılma yetilerini etkiler. Bu nedenle, gençler arasında bu risklere dair farkındalık yaratmak ve çevrim içi ortamda karşılaştıkları bilgileri eleştirel biçimde değerlendirme becerileri kazandırmak hayati önem taşır.

2.2 SIBER ZORBALIK VE ÇEVİRİM İÇİ GÜVENLİK

DIJİTAL ÇOĞUNLUĞU ANLAMAK

Avrupa’da, bir çocuğun yasal olarak sosyal medyaya kayıt olabileceği yaş genellikle, Mayıs 2018’de yürürlüğe giren Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) tarafından düzenlenmektedir. GDPR, sosyal medya da dahil olmak üzere çevrim içi ortamda kişisel verilerin işlenmesine rıza gösterilebilecek asgari yaşı belirler.

GDPR mevzuatına göre, kişisel verilerin işlenmesine rıza gösterebilmek için asgari yaş sınırı 16’dır. Ancak Üye Devletler bu yaş sınırını en düşük 13 olacak şekilde azaltma hakkına sahiptir. Bu nedenle, Avrupa ülkelerinin çoğunda sosyal medyaya kayıt olabilmek için gereken asgari yaş, GDPR’nin izin verdiği en düşük sınır olan 13’tür.

Ancak, sosyal ağların kendilerinin de kendi yaş politikalarına sahip olabileceği unutulmamalıdır. Örneğin, Facebook ve Instagram’ın asgari yaş politikası 13’tür; diğer platformlar ise farklı yaş sınırları belirlemiş olabilir. Ebeveynler ve yasal vasiler de çocukların sosyal medya kullanımını izlemek ve yönetmek konusunda önemli bir rol üstlenmektedir.

13 yaş sınırı genellikle sosyal ağların Genel Kullanım Koşulları (GKU) tarafından dayatılan yaş olarak belirtilir. Ayrıca, sosyal ağlara (TikTok, Instagram, Snapchat vb. gibi) bazı yükümlülükler de getirilmiştir. Bu doğrultuda, bu ağlardan şunlar beklenmektedir:

- 15 yaşın altındaki çocukları, ebeveynlerinden birinin rızası olmadıkça hizmetlerine kaydetmeyi reddetmek;
- Kayıt esnasında, 15 yaşın altındaki çocukları ve ebeveynlerini “dijital kullanımla ilişkili riskler, önleme yolları” ve kişisel verilerinin kullanım koşulları hakkında bilgilendirmek;
- Ebeveynlerin, ya da ebeveynlerden birinin, 15 yaşın altındaki çocuklarının hesabının askıya alınmasını talep edebilmesine imkân tanımak;
- Bir reşit olmayan bireyin kaydı sırasında, çevrim içi geçirilen zamanı kontrol etmeye yönelik bir sistem etkinleştirmek. Gencin bu konuda düzenli olarak bildirimlerle bilgilendirilmesi gerekecektir.

Kullanıcılarının yaşını ve ebeveyn onayını doğrulamak amacıyla, sosyal ağların bir teknik çözüm geliştirmeleri gerekecektir. Bu çözüm, Görsel-İşitsel ve Dijital İletişim Düzenleme Kurumu (ARCOM) tarafından, Bilgi Teknolojileri ve Özgürlükler Ulusal Komisyonu’nun (CNIL) görüşü alındıktan sonra oluşturulacak bir referans çerçeveye uygun olarak yapılandırılmalıdır. Bu yükümlülüğe uyulmaması durumunda, ilgili sosyal ağ, dünya çapındaki cirosunun %1’ine kadar para cezasına çarptırılabilir. Sistemin yürürlüğe girmesi için en az bir yıllık bir geçiş süresi öngörülmektedir.

ÇEVİRİM İÇİ PORNOGRAFI

Gençler internette gezinirken, reklamlar aracılığıyla pornografik sitelere yönlendirilmek oldukça kolaydır. Bazı oyun siteleri, pornografik içerikli oyunların reklamlarının hedefi olabilir. Oyun oynayan çocuklar bu reklamlara yanlışlıkla ya da bilinçli olarak tıklayarak bu tür sitelere yönlendirilebilir.

Zararlı ve kötü amaçlı kodlar varlığını sürdürmekte ve genellikle son derece uygunsuz ya da pornografik olan web tabanlı reklamları göstermek gibi çeşitli eylemler gerçekleştirmektedir. Ayrıca, kullanıcıları sahte güvenlik uygulamaları yüklemeye ve pahalı premium hizmetlere abone olmaya ikna etmeye çalışır. Bu kodlar esnek olacak şekilde tasarlanmıştır, böylece geliştiricileri gelecekte kullanıcı bilgilerini çalmak gibi daha tehlikeli faaliyetlere de yönelme potansiyeline sahiptir.

Bazı internet siteleri, çocukları cezbetmek amacıyla özel olarak seçilmiş alan adları kullanır. Örneğin Norveç'te, lek.no adında bir site bulunmaktadır ("lek" kelimesi Norveççe'de "oyun" anlamına gelir), bu da yanıltıcı olabilir. Pornografiye maruz kalmak, çocuklar ve gençler için zararlı olabilir çünkü cinsellik ve ilişkiler hakkındaki algılarını çarpıtabilir. İçeriklerin büyük bölümü şiddet içermekte olup, araştırmalar pornografi tüketen gençlerin cinselliğin şiddet içermesi gerektiğine daha çok inandığını göstermektedir.

TACİZ VE ŞANTAJ AMAÇLI YAKLAŞMA

Çevrim içi sohbet odaları, benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla konuşabileceğiniz web siteleri veya uygulamalardır. Bazı siteler kullanıcı adı gerektirmez ve kişilerin anonim olarak kalmasına izin verir. Tanımadığınız kişilerle bağlantı kurmak, cinsel istismar amacıyla kandırılma (grooming) riskini artırabilir. "Groomer" (kandırıcı), bir kişiyi duygusal olarak etkilemeye çalışarak, onu kendi isteklerini yapmaya ikna etmeye çalışan kişidir; örneğin:

- Cinsel içerikli konuşmalar yapmak
- Çıplak fotoğraf yada videolar göndermek
- Yüzyüze buluşmak.

Pek çok durumda, daha yaşlı bireyler, kurbanlarının güvenini kazanmak için yaşıtlarınıymış gibi davranır; arkadaşlık ve duygusal destek sunarak güçlü bir güven duygusu oluşana kadar ilişkilerini sürdürürler. Chatroulette, Chatrandom gibi birçok sohbet platformu mevcuttur ve sürekli olarak yenileri ortaya çıkmaktadır. Bu platformlardan biri olan Omegle, çocuk istismarına olanak sağladığı gerekçesiyle açılan bir dava sonucunda kapatılmıştır.

Çevrim içi olarak görüntü ve video paylaşmak, ciddi sonuçlara yol açabilir. Bu içeriklerin arkadaşlara ya da aileye gönderilmesi tehdidiyle para talep edilen şantaj vakaları yaşanabilir. Bazı durumlarda, gençler cinsel ilişkiye girmeleri için de baskı altına alınabilir. Europol, bu risklere dikkat çekmek amacıyla çok dilli bir video kaynağı hazırlamıştır: <https://www.youtube.com/watch?v=3eYgvhslUgI>

ÇEVİRİM İÇİ KUMAR

Bazı video oyunlarında, oyun ile kumar arasındaki sınır giderek daha fazla bulanıklaşmaktadır. Birçok oyun, oyuncuları ganimet kutuları (içeriği satın alındıktan sonra ortaya çıkan sürpriz ödül paketleri) satın almaya teşvik eder. Oyuncular, bu kutulardan avantaj sağlayacak ya da oyun içi başarılarını artıracak içerikler elde etme umuduyla cezbedilir. Bu duruma iyi bilinen bir örnek, oyuncuların sanal paketler satın alarak yeni futbolcular elde etmeye çalıştığı FIFA serisidir. Ancak gerçekte, üst düzey oyuncular bu paketlere nadiren dahil edilir.

Bergen Üniversitesi'nden Norveçli araştırmacı Rune Mentzoni, ganimet kutularını araştırmak için hükümetten fon almıştır. Kendisi, FIFA ganimet kutularına yaklaşık 3.800 dolar (~3.520 €) harcamış, ancak umduğu yüksek değerdeki içeriklere ulaşamamıştır. Medya haberleri, gençler ve çocukların ganimet kutularına yüzlerce euro harcadığı çok sayıda vakayı gündeme getirmiştir. Araştırmalar, sınırlı maddi imkânlarla sahip genç erkeklerin, bu kutuları en sık satın alan grup olduğunu göstermektedir.

Araştırmacılar, ganimet kutularının çocuklara yönelik oyunlarda bile kumar benzeri davranışları teşvik edebileceğinden giderek daha fazla endişe duymaktadır. Bu sistemler, kompulsif harcamayı teşvik eden manipülatif taktikler kullanmaktadır. 11 ila 17 yaş aralığındaki 2.213 İspanyol ergenle yürütülen bir çalışmada, araştırmacılar altı ay arayla iki anket uygulamıştır. Ganimet kutularının satın alınmasının yaygın ve zaman içinde istikrarlı olduğu tespit edilmiştir. Daha da önemlisi, çalışmada ganimet kutusu satın alımı ile altı ay sonra çevrim içi kumara katılım arasında pozitif bir ilişki saptanmıştır. Ganimet kutusu satın alımı ile İnternet Oyun Bozukluğu ya da Çevrim İçi Kumar Bozukluğu belirtileri arasındaki potansiyel bağlantı, araştırılması gereken büyüyen bir endişe alanıdır.

DIJİTAL GÖZETİM

Dünyanın giderek daha tehlikeli bir yer olarak algılandığı bir ortamda, bazı ebeveynler çocuklarının nerede olduğunu takip etmek için gözetim uygulamalarına başvurmaktadır. Bu, ilk bakışta mantıklı bir önlem gibi görünse de, uzun vadede çocuklara kendilerine nasıl dikkat edeceklerini öğretmek genellikle daha faydalıdır. Güven, özgüvenli ve sorumluluk sahibi gençler yetiştirmenin temel unsurudur.

Bu tür uygulamalar yalnızca ebeveyn kullanımıyla sınırlı değildir; bazı gençler, partnerlerinin telefonlarına —çoğu zaman onların bilgisi dışında— bu tür uygulamaları kontrol aracı olarak yüklemektedir. Bu uygulamaların çoğu görünür bir simge olmadan çalıştığı için, varlıklarının farkında olmak önemlidir. Zamanla bu tür bir izleme, takıntılı takip (stalking) davranışına dönüşebilir.

Bazı göçmen topluluklarında, kadınlar eşleri ya da erkek arkadaşları tarafından yakından izlendiğini bildirmiştir. Bu durumdan tam olarak kaç kişinin etkilendiğini belirlemek zor olsa da, internette “sevgiliyi takip uygulaması” gibi bir arama yapmak, bu tür araçların ne kadar yaygın şekilde erişilebilir olduğunu ortaya koyar. Norveç’te bazı topluluklarda, gözetim uygulamalarının bir kadının namusunu korumak için kullanıldığı bildirilmiştir; ebeveynlerin bu rolü üstlenemediği durumlarda, genellikle teknolojiye hâkim erkek kardeşler bu görevi devralmaktadır.



YAKIN İLİŞKİLERDE DİJİTAL İSTİSMAR

Ortaya çıkan araştırmalar, siber flört istismarı mağdurlarının, diğer türden yakın partner şiddeti (YPŞ) yaşama olasılığının daha yüksek olduğunu göstermektedir. Birçok çalışma, siber flört istismarının yüz yüze yaşanan partner şiddetinin bir habercisi olabileceğini ortaya koymaktadır. Gençlerin siber flört istismarının uyarı işaretleri konusunda farkındalıklarının artırılması, bunun fiziksel ya da duygusal zarara dönüşme riskini azaltmaya yardımcı olabilir. Ancak, siber flört şiddeti ile yüz yüze yaşanan şiddet arasındaki ilişki karmaşıktır ve gençler tarafından çoğu zaman yanlış anlaşılmaktadır.

Kanıtlar, dijital araçların ve çevrim içi platformların, özellikle yakın ilişkilerde, kadınlara yönelik şiddet ve cinsel şiddetin artmasına potansiyel olarak katkıda bulunduğunu göstermektedir. Genç kuşak arasında akıllı telefonların yaygın şekilde kullanılması ve bu cihazların internet ile sosyal medyaya sürekli erişim sağlaması, dijital teknoloji yoluyla flört şiddeti riskini daha da artırmıştır.

Bu artan endişeye rağmen, siber flört istismarının tam kapsamı ve doğası henüz tam olarak anlaşılamamıştır. Ne tür davranışların istismar niteliği taşıdığı, neyin sevgi ya da ilgi olarak algılandığı çoğu zaman gençlerin ait olduğu alt kültüre ve kontrolcü davranışların akran gruplarında ne kadar normalleştirildiğine bağlıdır. Bulgular çalışmalara göre farklılık gösterse de, İspanya'daki üniversite öğrencileriyle yapılan bir ankette katılımcıların %50'si, son altı ay içinde siber flört istismarına maruz kaldığını belirtmiştir. Benzer şekilde, İtalya'da 1.405 katılımcıyla gerçekleştirilen büyük ölçekli bir araştırmada, katılımcıların %64'ü en az bir tür siber flört istismarının mağduru olduğunu ifade etmiştir. <https://ir-library.ku.ac.ke/server/api/core/bitstreams/67fc23dd-9880-4ba0-bcf8-4b5a3eac406c/content>).

Bu tür kontrolcü veya istismara dayalı davranışlara örnekler şunlardır:

- Aşağılama, küçük düşürme veya incitici kişisel yorumlar yapmak (örneğin, hakaret etmek veya küçümseyici sözler söylemek)
- Utandırma, küçük düşürme ya da mahcup etmeye çalışma girişimleri (örneğin, dedikodu yaymak)
- Özel, kişisel içerikleri paylaşmak ya da dağıtmak (örneğin, görseller, videolar ya da bilgiler)
- Korkutma, zorbalık ya da zarar verme amacı taşıyan tehditkâr mesajlar veya davranışlar
- Bir kişinin konumunu, aktivitelerini veya sosyal ilişkilerini sürekli kontrol etmek
- Cinsel ilişkiye girmesi ya da açık içerikli mesajlar veya görseller göndermesi için baskı uygulamak
- İstenmeyen cinsel içerikli veya uygunsuz mesajlar ya da görseller almak
- Bir kişinin özel mesajlarına, arama geçmişine ya da kişi listesine izinsiz erişmek
- İletişimlerini ve sosyal medya hesaplarını izlemek amacıyla şifrelerini talep etmek
- Kişinin arkadaşlarını, eski partnerlerini ya da diğer kişileri engellemek ya da silmek

- Mesajlara ya da aramalara yanıt vermediğinde korku ya da kaygı yaratmak
- Kişiyi iletişim teknolojilerinden mahrum bırakmak ya da diğer insanlardan izole etmek

GELİŞTİRİLMESİ GEREKEN GÜVENLİK BECERİLERİ

Gençleri güvenli çevrim içi becerilerle donatmak, onları siber zorbalıktan korumalarına yardımcı olmak ve dijital dünyada sorumlu bir şekilde gezinmelerini sağlamak açısından hayati öneme sahiptir. Aşağıda, çocuklar ve gençler arasında bilinçli ve dengeli ekran kullanımını teşvik etmek amacıyla, eğitimcilerin ve öğretmenlerin günlük öğretim süreçlerine dâhil edebilecekleri temel ilkeler, pratik ipuçları ve faydalı alışkanlıklar yer almaktadır.

BAZI İLKELER:

İLKE #1 – ÇEVİRİM İÇİ GÜVENLİK EĞİTİMİNİ BÜTÜNCÜL ŞEKİLDE ENTEGRE ET:

Çevrim içi güvenlik eğitim programlarını okul müfredatına ve ders dışı etkinliklere entegre edin. Bu programlar, çevrim içi kimlik yönetimi, mahremiyet, siber zorbalık davranışlarını tanıma ve siber zorbalık durumlarında ne yapılması gerektiği gibi konuları kapsayabilir

İLKE #2 – ÇEVİRİM İÇİ ORTAMDA SAYGILI DAVRANIŞLARI SÖZCÜKLERLE TEŞVİK ET:

Gençlere, çevrim dışı hayatta olduğu gibi, çevrim içi ortamda da başkalarına saygı ve nezaketle davranmanın önemini öğretin. Yorum ya da mesaj göndermeden önce düşünmelerini ve çevrim içi eylemlerinin başkaları üzerindeki etkisini göz önünde bulundurmalarını teşvik edin.

İLKE #3 – GİZLİLİK AYARLARINA YÖNELİK FARKINDALIK OLUŞTURUN:

Gençlere, sosyal medya ve diğer çevrim içi platformlardaki gizlilik ayarlarını nasıl kullanabileceklerini öğretin; kişisel bilgilerini ve paylaşımlarını kimlerin görebileceğini kontrol etmeyi öğrenmelerine yardımcı olun. Hassas bilgileri çevrim içi ortamda paylaşmamanın önemini ve profillerine yalnızca güvendikleri kişilerin erişmesine izin vermeleri gerektiğini vurgulayın.

İLKE #4 – KARARLI İLETİŞİM PRATIĞI YAPIN:

Gençlere, siber zorbalık durumlarıyla karşılaştıklarında kararlı ve saygılı bir şekilde iletişim kurmayı öğretin. Duygularını sakın ve doğrudan ifade etmelerini teşvik edin ve gerekirse güvendikleri bir yetiştikenden yardım istemeleri gerektiğini hatırlatın.

İLKE #5 – KAYNAK DOĞRULAMA EĞİTİMİ VERİN :

Gençlerin, kaynakları doğrulama ve çevrim içi bilgilerin güvenilirliğini değerlendirme becerileri geliştirmelerine yardımcı olun. Onlara sahte haberleri, aldatmacaları ve yanıltıcı bilgileri nasıl tanıyabileceklerini öğretin; bu tür içeriklerin siber zorbalığa veya başka çevrim içi zararlara nasıl katkıda bulunabileceğini açıklayın. Gençlerin, sahte haberleri tespit etmek ve bilgilerin doğruluğunu teyit etmek için kullanabileceği çeşitli doğrulama araçları mevcuttur

İLKE #6 – DIJİTAL FARKINDALIĞI TEŞVİK EDİN:

Gençleri, çevrim içi eylemlerinin etkileri hakkında bilinçlendirin ve davranışlarının başkalarını nasıl etkileyebileceğini öğretin. Herhangi bir çevrim içi etkileşimde bulunmadan önce, olası sonuçları düşünmelerini teşvik edin.

Bu stratejilerin gençlik eğitime entegre edilmesi ve ebeveynler ile eğitimcilerle iş birliği içinde çalışılması, gençlerin siber zorbalığa karşı dayanıklılığını artıracak ve herkes için daha güvenli ve saygılı bir çevrim içi ortamın oluşmasına katkı sağlayacaktır.

BAZI PRATİK ARAÇLAR & İPUÇLARI:

İpucu #1 – Gerçek Denetleme Atölyeleri: Eğitimciler, öğrencilerin çeşitli çevrim içi haberlerin doğruluğunu araştırarakları Gerçek Denetleme (Fact-Checking) Atölyeleri düzenleyebilir. Hem doğru hem de yanlış haber makaleleri sağlayarak, katılımcıların doğrulama araçlarını kullanarak hangilerinin gerçek hangilerinin sahte olduğunu ayırt etmelerini sağlayın.



KULLANILABİLECEK BAZI ARAÇLAR:

Snopes (www.snopes.com): Snopes, en eski ve en saygın doğrulama sitelerinden biridir. Söylentileri, şehir efsanelerini ve aldatmacaları inceleyerek doğruluklarını değerlendirir.

FactCheck.org (www.factcheck.org): Annenberg Kamu Politikaları Merkezi tarafından yürütülen bu site, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki politikacılar ve diğer kamu figürlerinin açıklamalarını doğrulamaya odaklanır.

PolitiFact (www.politifact): Özellikle politik açıklamalara odaklanan bir diğer doğrulama sitesidir. “Doğru”dan “Yalancının Pantolonu Tutuşmuş” derecesine kadar bir puanlama sistemi kullanarak iddiaların doğruluğunu değerlendirir.

Media Bias/Fact Check (www.mediabiasfactcheck.com): Bu site, çevrim içi haber kaynaklarının politik önyargı derecesini ve güvenilirliğini inceler. Hem siyasi önyargı notları hem de medya güvenilirliği değerlendirmeleri sunar.

Google Fact Check Explorer: Google tarafından sunulan bu arama aracı, kullanıcıların belirli konularla ilgili doğrulama sonuçlarını farklı sitelerden görebilmesini sağlar.

B.S. Detector (<https://bs-detector.com/>): Bu tarayıcı eklentisi, sahte haber ve dezenformasyon yaydığı bilinen siteleri tespit etmeye yönelik çalışır. Kullanıcı böyle bir siteyi ziyaret ettiğinde uyarı verir.

İpucu #2 - Münazara: Öğrencilerin yalnızca doğrulanmış kaynakları kullanarak bir görüşü savunmaları gereken münazara etkinlikleri düzenleyin. Bu etkinlik, onların araştırma becerilerini, kaynakları eleştirel değerlendirme yetilerini ve iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

İpucu #3 – Rol Yapma: Öğrencilerin gazeteci, gerçek denetleyici (fact-checker) ve haber tüketicisi rolleri üstlendikleri senaryolar oluşturun. Bu sayede öğrenciler, bilgi doğrulamanın önemini ve yanlış bilgi yaymanın sonuçlarını daha iyi kavrayabilirler.

İpucu #4 – Araştırma Projesi: Öğrencilerden, ünlü bir sahte haber üzerine bir araştırma projesi yürütmelerini isteyin. Haber nasıl yayıldı, etkileri ne oldu, bu süreci anlatmalarını sağlayın. Bilgi doğrulama araçlarını kullanarak söz konusu haberin yanlışlığını ortaya koymaları beklenmelidir.

İpucu #5 – Etkileşimli Quizler: Kahoot! gibi platformları kullanarak, bilgi doğrulama ve yanıltıcı bilgileri fark etme üzerine etkileşimli quizler oluşturun. Bu, öğrenme sürecini daha etkileyici ve interaktif hâle getirir.

2.3 EKРАН KARŞISINDAKİ ÇOCUKLAR: RİSKLERİ VE FAYDALARI BELİRLEMEK

Ekranla maruz kalmanın küçük çocukların gelişimini ne ölçüde etkilediği sorusu, 29 Ağustos 2023 tarihinde The Journal of Child Psychology and Psychiatry dergisinde yayımlanan bir çalışmanın ardından, Fransız bir araştırma ekibi tarafından yeniden gündeme getirildi. Televizyonlar, akıllı telefonlar, tabletler ve taşınabilir oyun konsolları aracılığıyla ekranların hanelere yaygın biçimde girmesinden bu yana, hem ebeveynler hem de eğitimciler yalnızca ekran süresi miktarıyla değil, aynı zamanda ekranların hangi bağlamda kullanıldığını da ilgili giderek artan bir endişe duymaktadır.

Ekran bağımlılığı, özellikle beyinleri hâlâ kritik gelişim aşamalarında olan küçük çocuklar için uzmanlar arasında artan bir endişe konusudur. Çocuklar, özellikle sosyal medyada bitmek bilmeyen kaydırma davranışına kolaylıkla kapılabilirken, video oyunları da bu yaş grubu için büyük bir çekicilik oluşturmaya devam etmektedir. Bağımlılık ve davranışsal sorunlarla ilgili meselelerin ötesinde, ekran kullanımı çocukların beyinlerinin nasıl çalıştığı üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir — özellikle öğrenme, bilgiyi işleme ve hatırlama süreçlerinde.

OLUMSUZ ETKİLER VE RİSKLER

İşte ekranların gençler üzerindeki başlıca olumsuz etkileri

- **Hareketsiz yaşam tarzı:** Ekran başında çok fazla zaman geçirmek, obezite ve diğer sağlık sorunlarına yol açabilecek hareketsiz bir yaşam tarzına neden olabilir.
- **Gelişimsel gecikme:** Küçük çocuklarda ekranlara aşırı maruz kalma, bilişsel, motor ve sosyal gelişimlerinde gecikmelere yol açabilir.
- **Uyku problemleri:** Ekranlardan yayılan mavi ışık, uyku döngülerini bozabilir ve gençlerde uykusuzluk gibi uyku sorunlarına neden olabilir.
- **Zihinsel Sağlık sorunları:** Aşırı ekran kullanımı, depresyon, anksiyete ve stres gibi ruh sağlığı sorunlarıyla ilişkilidir.
- **Aademik Başarıda Düşüş:** Ekran başında fazla zaman geçirmek, dikkat dağınıklığına ve derslere odaklanma güçlüğüne neden olarak akademik başarıyı olumsuz etkileyebilir.
- **Davranışsal Problemler:** Aşırı ekran kullanımı, saldırganlık, sinirlilik ve dürtüsellik gibi davranış sorunlarıyla bağlantılı olabilir.



- **Sosyal İzolasyon:** Ekran karşısında çok fazla zaman geçirmek, yüz yüze sosyal etkileşimlerin yerini alarak sosyal izolasyona yol açabilir. En kötü senaryoda, gençlerde sosyal kaygı gelişebilir.
- **Ekran Bağımlılığı:** Aşırı ekran kullanımı, gençlerin ekran sürelerini kontrol etmekte zorlandığı ve kullanım azaltıldığında yoksunluk belirtileri yaşadığı bir bağımlılık durumuna dönüşebilir.
- **Siber zorbalık ve çevrim içi istismara maruz kalma riski:** İnternette zaman geçirmek, siber zorbalığa uğrama veya uygunsuz/destekleyici olmayan içeriklerle karşılaşma riskini artırır.
- **Görsel Sağlık üzerindeki Etkiler:** Uzun süre ekranlara maruz kalmak, göz yorgunluğu, kuru göz ve diğer görme ile ilgili sağlık sorunlarına katkıda bulunabilir.

AVRUPA'DAN BAZI ARAŞTIRMA BULGULARI

- Avrupa'da yapılan bir araştırma, günde 2 saatten fazla ekran başında vakit geçiren çocukların obez olma olasılığının %30 daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. (European Journal of Pediatrics, 2021)

DÜNYADAN BAZI ARAŞTIRMA BULGULARI

- Japonya'da yapılan bir araştırma, 1-3 yaş arasındaki çocukların ekranları aşırı kullanması durumunda dil gelişiminde belirgin gecikmeler yaşandığını ortaya koymuştur. (Osaka Üniversitesi, 2022)
- ABD Ulusal Uyku Vakfı tarafından yapılan bir çalışmaya göre, günde 2 saatin üzerinde ekran süresine sahip çocukların %60'ında uyku sorunları görülmektedir. (2020)
- Güney Kore'de yapılan bir araştırmaya göre, günde 3 saatten fazla ekran süresine sahip gençlerin %45'i daha yüksek düzeyde anksiyete ve depresyon belirtileri göstermektedir. (Yonsei Üniversitesi, 2023)

OLUMLU ETKİLER

Düşünülenin aksine, ekranların yalnızca olumsuz etkileri yoktur. Ekranlar çocuklar için faydalı da olabilir! Ancak ekranların belirli durumlarda olumlu etkileri söz konusudur. Örneğin, çeşitli çalışmalar, bilişsel gelişim bozukluğu (veya gecikmesi) olan ya da olmayan çocuklarda, video oyunlarının denetimli kullanımının öğrenme üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermiştir. Aynı şekilde, çeşitli ciddi araştırmalar, otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda da olumlu etkilerin gözlemlendiğini ortaya koymuştur.

Çeşitli çalışmalar, “exergames” (bilişsel ve fiziksel egzersizleri birleştiren aktif video oyunları) oynanmasının, davranışlarda (fiziksel aktivite, beslenme), bilişsel gelişimde (öğrenme, dil, düşünme vb. becerilerin gelişimi) ve sosyal etkileşimlerde iyileşmelere yol açtığını da göstermiştir.

Genel olarak, örneğin video oyunu oynamak, başka oyuncularla sosyalleşme ve bir topluluk oluşturma olanağı da sağlar.

Gençler için video oyunu oynamak, aşağıdaki fırsatlara dönüşebilir:

- Yaratıcılığı geliştirmek
- Görsel-mekânsal becerilerini artırmak
- Bilgi edinmek
- Problem çözme pratiği yapmak
- Başarısızlıkla başa çıkmayı öğrenmek
- Bazı toplumsal sorunların farkına varmak
- Bazı bilgisayar araçları ve genel olarak teknolojik cihazlar hakkında bilgi edinmek
- Yabancı dil (özellikle İngilizce) öğrenmek

- Parmak ve ellerde hızlı tepki ve motor refleks geliřtirmek
- İř birlięi yapmayı ve sorumluluk almayı öęrenmek

AVRUPA'DAN BAZI ARAřTIRMA BULGULARI

- Avrupa'da yapılan bir arařtırma, günde 2 saatten fazla ekran bařında vakit geiren ocukların obez olma olasılıęının %30 daha yüksek olduęunu ortaya koymuřtur. (European Journal of Pediatrics, 2021)
- Glasgow Üniversitesi tarafından yürütölen bir alıřma, video oyunu oynamanın ocuklarda yaratıcılıęı artırabileceęini ortaya koymuřtur. (2019)

DÜNYADAN BAZI ARAřTIRMA BULGULARI

- California Üniversitesi, Irvine tarafından 2021 yılında yayımlanan bir rapor, eęitici video oyunlarının otizm spektrum bozukluęu olan ocuklar üzerindeki olumlu etkilerini belgelemiřtir. Denetimli oyun süreciyle geen 12 haftalık bir dönem sonunda, bu ocuklarda sosyal ve iletiřim becerilerinde önemli geliřmeler gözlemlenmiřtir.
- “Minecraft” oyunu, eęitim programlarında fizik ve geometri kavramlarını öęretmek amacıyla kullanılmıřtır. Stanford Üniversitesi tarafından 2020 yılında yapılan bir arařtırma, “Minecraft”ı öęrenme sürecinde kullanan öęrencilerin mekânsal kavramları daha iyi kavradıęını ortaya koymuřtur.
- Çin'de yapılan bir arařtırma, eęitici mobil uygulamaların 5–7 yař arası ocukların matematik becerilerini önemli ölçüde geliřtirdięini ortaya koymuřtur. (Beijing Normal Üniversitesi, 2022)

2.4 VAKA ÇALIŞMALARI

VAKA ÇALIŞMASI 1 - SINGAPUR'DA DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİ PROGRAMI

TANIM: Yakın zamanda Singapur Hükûmeti, gençler arasında çevrim içi güvenlik, mahremiyet ve dijital etik konularında farkındalık oluşturmak amacıyla, ilkokul ve ortaokullarda dijital vatandaşlık eğitimi programı uygulamaya koymuştur.

EYLEMLER:

- **Okul müfredatına entegrasyon:** Dijital vatandaşlık eğitim müfredatı, düzenli okul programına entegre edilmiştir. Böylece tüm öğrenciler küçük yaşlardan itibaren dijital beceri eğitimi almaktadır. Dersler; şifre güvenliği, çevrim içi mahremiyetin yönetimi, siber zorbalıkla mücadele ve çevrim içi bilgilerin güvenilirliğinin değerlendirilmesi gibi konuları içermektedir.
- **Etkileşimli kaynakların kullanımı:** Öğretmenler, dijital vatandaşlık eğitiminin öğrenciler için daha etkileyici ve etkileşimli olmasını sağlamak amacıyla ciddi oyunlar, simülasyonlar ve videolar gibi interaktif öğretim kaynakları kullanmaktadır. Bu kaynaklar sayesinde öğrenciler, gerçekçi senaryoları keşfederek dijital ortamda güvenli ve sorumlu biçimde hareket etmeye yönelik pratik beceriler geliştirmektedir.
- **Ailelerle iş birliği yeniden merkeze alınmıştır:** Bu program, okullar ile ebeveynler arasında iş birliğini teşvik eder; böylece çevrim içi güvenlik ve dijital vatandaşlıkla ilgili mesajlar evde de pekiştirilebilir. Okullar, düzenli olarak veliler için bilgilendirme oturumları düzenlemekte, eğitici materyaller dağıtmakta ve çocuklarının çevrim içi faaliyetlerini izlemeleri ve yönlendirmeleri konusunda rehberlik sağlamaktadır.
- **Sürekli değerlendirme:** Singapur'un eğitim otoriteleri, öğrencilerin çevrim içi güvenlikle ilgili bilgi, tutum ve davranışları üzerine veri toplayarak dijital vatandaşlık eğitiminin etkililiğini düzenli olarak değerlendirmektedir. Bu değerlendirmeler, dikkat gerektiren alanların belirlenmesini sağlar ve programın buna göre uyarlanmasına yardımcı olur.

SONUÇLAR:

Singapur'un Dijital Vatandaşlık Eğitimi Programı, gençlerin dijital becerilerinin güçlenmesine ve çevrim içi ortamın riskleri ve zorlukları konusunda farkındalık kazanmalarına katkı sağlamıştır. Öğrenciler, interneti ve dijital teknolojileri kullanırken daha bilinçli ve sorumlu kararlar alabilecek donanıma ulaşmışlardır. Böylece, herkes için daha güvenli ve olumlu bir çevrim içi ortam oluşturulmasına katkıda bulunulmuştur. Bu örnek, dijital vatandaşlık eğitime yönelik bütüncül ve yenilikçi bir yaklaşımın, gençlerin çevrim içi korunmasına yönelik farkındalığın artırılmasında ve dijital becerilerinin güçlendirilmesinde nasıl etkili olabileceğini göstermektedir.

YANSITICI SORULAR:

S1. Dijital vatandaşlık eğitiminin düzenli okul müfredatına entegre edilmesini, siber zorbalık, çevrim içi mahremiyet ve yanlış bilgi gibi sorunları ele alma açısından ne kadar etkili buluyorsunuz? Bu yaklaşıma hangi ek stratejiler katkı sağlayabilir?

S2. Okullar ve ebeveynler arasındaki iş birliği, dijital vatandaşlık eğitiminin etkisini nasıl artırabilir? Ebeveynlerin çocuklarının çevrim içi güvenliği ve dijital etiğini desteklemesine daha fazla katkı sağlayacak başka hangi yöntemler uygulanabilir?

S3. Programın sürekli olarak değerlendirilmesi göz önüne alındığında, dijital vatandaşlık eğitiminin başarısını ölçmek için sizce en önemli ölçütler veya göstergeler hangileri olmalıdır? Bu değerlendirmelerden elde edilen bulgular, programın daha da iyileştirilmesi için nasıl kullanılabilir?

VAKA ÇALIŞMASI 2 - FRANSA'DA “LES PROMENEURS DU NET” (İNTERNET GEZGINLERİ) PROGRAMI

TANIM: 2014 yılında başlatılan “Les Promeneurs du Net” (İnternette Gezenler), İsveç'ten alınarak Fransa'da uyarlanan bir girişimdir ve gençlere dijital ortamda eğitsel ve sosyal destek sağlamayı amaçlamaktadır. Proje, gençlerin özellikle sosyal ağlar gibi sıklıkla kullandığı çevrim içi platformlarda, gençlik çalışanlarının aktif ve ilgili bir şekilde varlık göstermelerine dayanır. 2019 yılında, proje ebeveyn desteğini de kapsayacak şekilde genişletilmiştir: “Les Promeneurs du Net Parentalité” (İnternette Gezenler – Ebeveynlik).

AMAÇLAR

- **Dijital Riskleri Önlemek:** Siber zorbalık, uygunsuz içeriklere maruz kalma, radikalleşme.
- **Çevrim İçi Destek ve Rehberlik:** Gençlere kişisel, akademik ve idari alanlarda destek sağlamak.
- **Medya ve İnternet Eğitimi:** Gençlerde doğru dijital kullanım alışkanlıkları konusunda farkındalık oluşturmak.

UYGULAMA

“Les Promeneurs du Net” (İnternette Gezenler), dijital platformlarda müdahalede bulunmak üzere özel olarak eğitilmiş gençlik çalışanlarıdır (eğitimciler, gençlik animatörleri, sosyal hizmet uzmanları vb.). Gençlerin sıklıkla kullandığı sosyal ağlar, anlık mesajlaşma uygulamaları ve diğer çevrim içi iletişim araçları üzerinden onlarla temas kurarlar.

METODOLOJİ

- **Çevrim İçi Varlık:** Gençlerin erişebileceği şekilde çeşitli platformlarda profesyonel profiller oluşturmak.
- **Kişiselleştirilmiş Etkileşimler:** Gençlerin bireysel ihtiyaçlarına göre sohbetler gerçekleştirmek; duruma özel rehberlik ve destek sunmak.
- **Gizlilik ve Saygı:** Yapılan görüşmelerin gizliliğini ve gençlerin mahremiyetine duyulan saygıyı güvence altına almak.

FAYDALARI

- **Erişilebilirlik:** Gençlerin coğrafi veya kurumsal engeller olmadan, alışkın oldukları dijital ortamlarda destek bulmalarını sağlar.
- **Hızlı Müdahale:** Profesyoneller, acil durumlara veya sıkıntı anlarına hızlıca yanıt verebilir.
- **Yakınlık:** Gençlerle sosyal hizmet uzmanları arasında yakınlık ve güven duygusunu pekiştirir.

ETKİSİ

Başlatıldığı tarihten bu yana “Les Promeneurs du Net”, binlerce gence ulaşmış ve dijital ortamda gençlik çalışanlarıyla gençler arasında güçlü bağlar kurulmasına katkı sağlamıştır. Sistem, gençlerin yeni dijital alışkanlıklarına ve ortaya çıkan zorluklara uyum sağlamak amacıyla sürekli olarak gelişmektedir.

Özetle, “Les Promeneurs du Net”, giderek dijitalleşen bir dünyada gençlerin ihtiyaçlarına yönelik yenilikçi ve gerekli bir yanıt olarak öne çıkmakta; eğitsel ve sosyal desteği yalnızca bir tık uzağa taşımaktadır.

YANSITICI SORULAR

S1. Gençlik çalışanlarının dijital platformlarda varlık göstermesi, geleneksel sosyal destek ile gençlerin çoğunlukla zaman geçirdiği çevrim içi dünya arasındaki uçurumu nasıl kapatmaktadır?

S2. Gençlere çevrim içi destek sağlanmasında ortaya çıkabilecek potansiyel zorluklar veya etik hususlar nelerdir? Profesyoneller, müdahalelerinde güven, güvenlik ve etkililiği nasıl sağlayabilir?

S3. Bu girişim, gençlerin farklı kültürel veya sosyo-ekonomik bağlamlardaki değişen dijital alışkanlıkları ve ihtiyaçlarına daha iyi karşılık verecek şekilde nasıl genişletilebilir veya uyarlanabilir?

VAKA ÇALIŞMASI 3 - FINLANDIYA'DAKİ “E-PIONEERS” (E-ÖNCÜLER) PROGRAMI

TANIMI: Finlandiya, gençler arasında dijital okuryazarlığı, çevrim içi güvenliği ve sorumlu dijital davranışları teşvik etmek amacıyla, ilkokul ve ortaokullarda “E-Pioneers” (E-Öncüler) programını uygulamaya koymuştur.

EYLEMLER:

- **Öğrenci Elçileri:**
 - ◇ “E-Pioneers” programı, her okuldan dijital okuryazarlık ve çevrim içi güvenlik konusunda eğitim almış öğrenci elçileri seçmektedir. Bu öğrenci elçileri, akran eğitmeni olarak görev yapar; atölye çalışmaları ve etkinlikler düzenleyerek arkadaşlarına sorumlu dijital davranışlar, siber zorbalıkla mücadele ve çevrim içi mahremiyet gibi konuları öğretirler.
- **Proje Tabanlı Öğrenme:**
 - ◇ Program, öğrencilerin dijital vatandaşlıkla ilgili gerçek yaşam projeleri üzerinde çalıştıkları proje tabanlı öğrenme yaklaşımını entegre eder.
 - ◇ Projeler arasında siber zorbalığa karşı dijital farkındalık kampanyaları oluşturmak, çevrim içi güvenlik uygulamaları tasarlamak ve dijital etik üzerine eğitici videolar geliştirmek yer alır.
 - ◇ Bu uygulamalı yaklaşım, öğrencilerin dijital vatandaşlık kavramlarını pratik bir bağlamda anlamalarını ve uygulamalarını sağlar.
- **Öğretmen Eğitimi:**
 - ◇ Öğretmenler, dijital vatandaşlık eğitimini etkili bir şekilde verebilmeleri için uzmanlaşmış eğitimler almaktadır.
 - ◇ Eğitimlerde dijital okuryazarlık, güvenli internet kullanımı, siber zorbalığı tanıma ve müdahale etme, çevrim içi olumlu ortam oluşturma gibi konular ele alınmaktadır.
 - ◇ Öğretmenler, öğrenci elçilerini destekleyebilmek ve dijital vatandaşlık eğitimini farklı derslere entegre edebilmek için gerekli bilgi ve araçlarla donatılmaktadır.
- **Toplum Katılımı:**
 - ◇ Program, ebeveynler, yerel işletmeler ve dijital uzmanlar dahil olmak üzere yerel toplumu aktif şekilde sürece dâhil eder.
 - ◇ Okullar, dijital trendler, güvenlik önlemleri ve sorumlu dijital davranışlar hakkında uzmanların görüşlerini paylaştığı toplum etkinlikleri ve atölyeler düzenler.
 - ◇ Ebeveynlere, çocuklarının dijital faaliyetlerini nasıl destekleyebilecekleri ve evde güvenli internet kullanımını nasıl sağlayabilecekleri konusunda rehberlik sunulur.

- **Dijital Detoks Kampanyaları:**

- ◊ “E-Pioneers” programı, ekran süresi ile çevrim dışı etkinlikler arasında sağlıklı dengeyi teşvik etmek amacıyla dijital detoks kampanyaları içermektedir.
- ◊ Doğa gezileri, spor ve sanat faaliyetleri gibi etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin ekran başında aşırı zaman geçirmesi azaltılır ve genel iyi oluşları desteklenir.

SONUÇLAR:

Finlandiya’daki “E-Pioneers” programı, öğrenciler arasında dijital okuryazarlığın gelişmesini ve sorumlu çevrim içi davranışların yaygınlaşmasını başarıyla sağlamıştır. Akran eğitimi modeli, öğrenci elçilerine liderlik yapma ve akranlarını olumlu yönde etkileme gücü kazandırmıştır. Toplumun programa dâhil edilmesi, öğrenciler için güçlü bir destek ağı oluşturarak dijital vatandaşlık eğitimine bütüncül bir yaklaşım getirmiştir.

Bu girişim, öğrencilerin lider olarak sürece katılmasının, uygulamalı projelerin entegre edilmesinin ve toplumla iş birliği yapılmasının, etkili ve kapsamlı bir dijital vatandaşlık eğitim programı oluşturmadaki önemini vurgulamaktadır.

YANSITICI SORULAR:

S1. “E-Pioneers” programında kullanılan akran eğitimi modeli, geleneksel öğretmen merkezli yaklaşımlara kıyasla dijital okuryazarlık eğitimini nasıl daha etkili hâle getiriyor?

S2. Dijital vatandaşlık için öğrenci elçisi sistemini uygulamaya koyarken karşılaşılabilecek olası zorluklar veya etik kaygılar nelerdir? Okullar, bu elçilerin akranlarına rehberlik edebilmesi için nasıl donanımlı olmalarını sağlayabilir?

S3. “E-Pioneers” programının proje tabanlı öğrenme ve toplum katılımı gibi ilkeleri, farklı eğitim ve kültürel bağlamlarda sorumlu dijital davranışları teşvik etmek amacıyla nasıl uyarlanabilir?



2.5 ÖZET KUTUSU

Bu bölüm, internetin ve ekranların gençlerin yaşamındaki yaygın rolünü ele almakta, sunduğu fırsatların yanı sıra barındırdığı tehlikelere de dikkat çekmektedir. Çevrim içi dezenformasyon, siber zorbalık, pornografi, çevrim içi taciz (grooming), kumar ve dijital gözetim gibi riskleri anlamak ve azaltmak için çeşitli araçlar sunmaktadır. 2.1 numaralı bölüm, dezenformasyonun etkilerini —örneğin görüş manipülasyonu ve zihinsel sağlık sorunları— 5G-COVID-19 komplo teorisi gibi örneklerle incelemektedir. Diğer bölümlerde, Avrupa'daki yasal dijital yaş sınırları (GDPR'ye göre 13–16 yaş), sextortion, loot box (şans kutusu) gibi riskler ve çevrim içi ilişkilerde dijital istismar gibi yeni ortaya çıkan sorunlar detaylandırılmaktadır. Bölüm ayrıca, çevrim içi güvenlik eğitiminin entegrasyonu, saygılı davranışların teşviki ve kaynak doğrulama becerilerinin öğretimi gibi ilkelere dayalı beceri kazandırma yaklaşımını vurgular. Gerçek denetleme atölyeleri, rol yapma etkinlikleri gibi pratik önerilerle eğitim süreci desteklenir. Ekran süresinin etkileri de kapsamlı şekilde ele alınır: Hareketsiz yaşam tarzı, anksiyete gibi olumsuz etkilerin yanı sıra yaratıcılık ve öğrenme gibi olumlu yönler, bilimsel çalışmalarla desteklenir. Singapur, Fransa ve Finlandiya örnekleri üzerinden sunulan vaka çalışmaları, yenilikçi dijital vatandaşlık programlarını gözler önüne serer. Bölüm sonunda yer alan bilgi testi, temel kavramları pekiştirirken; özet kutusu, “sahte haber” ve “filtre balonu” gibi terimleri tanımlar. Bu bölümün temel amacı, eğitimcileri ve gençleri dijital dünyada güvenli şekilde yol almaları için donatmaktır.

TEMEL KAVRAMLAR SÖZLÜĞÜ

Sahte Haber: Kamuoyunu aldatmak, manipüle etmek veya etkilemek amacıyla kasıtlı olarak yayılan, yanlış, hatalı veya uydurma bilgilerdir. Genellikle doğruymuş gibi sunulan sahte içeriklerdir. Sahte haberler; uydurma haber makaleleri, sahte videolar, yanıltıcı görseller (meme), doğrulanmamış söylentiler ya da temelsiz komplo teorileri gibi birçok biçimde olabilir.

Filtre Balonu: Bireylerin çevrim içi geçmişlerine, etkileşimlerine ve ilgi alanlarına göre, algoritmalar tarafından kişiselleştirilmiş ve süzülmüş bilgiye maruz kalmaları durumudur. Sosyal ağlar, arama motorları ve haber siteleri gibi dijital platformlar, kullanıcı verilerini analiz ederek onların önceden oluşmuş fikirlerine veya ilgi alanlarına uygun içerikler sunar. Bu durum, kullanıcıların farklı bakış açılarına maruz kalmalarını sınırlar.

Onaylama Önyargısı: Bireylerin, önceden sahip oldukları inanç, varsayım ya da görüşleri destekleyen bilgileri seçici olarak arama, yorumlama veya hatırlama eğilimidir. Bu bilişsel eğilim, çelişkili bilgilerin göz ardı edilmesine veya küçümsenmesine neden olur. Sonuç olarak, kişi zaten inandığı şeyi destekleyen bilgiyi temsil edici veya nesnel olup olmadığını sorgulamadan tercih eder ve inançlarını daha da pekiştirir.

Dijital oęunluk: Greli dijital olgunluk olarak da bilinir. Bireyin, internet ve dijital teknolojileri kullanırken saęduyulu ve baęımsız kararlar alabilecek dzeyde olgunluk ve sorumluluk geliřtirdięi kavramı ifade eder.

Siber Zorbalık ve Siber Takip: Cep telefonu, sosyal medya, web siteleri, mesajlařma uygulamaları veya dięer evrim ii iletiřim yolları kullanılarak bir kiřiye korkutmak, taciz etmek, tehdit etmek ya da utandırmak amacıyla yapılan dijital zorbalıktır. řu řekillerde ortaya ıkabilir: nefret dolu ya da tehdit edici mesajlar gndermek, zararlı sylentiler yaymak, ařaęılayıcı fotoğraf ya da videolar paylařmak, kurbanı kandırmak veya rahatsız etmek amacıyla sahte profiller oluřturmak.



2.6 KAYNAKÇA

- Coyne, S. M., Warburton, W. A., Essig, L. W., & Stockdale, L. A. (2020). Violent video games, externalizing behavior, and prosocial behavior: A five-year longitudinal study during adolescence (Şiddet içerikli video oyunları, dışsallaştırıcı davranışlar ve prososyal davranışlar: Ergenlik döneminde beş yıllık uzunlamasına bir çalışma). *Developmental Psychology*, 56(3), 568–581.
- Twenge, J. M. (2020). Have smartphones destroyed a generation? (Akıllı telefonlar bir nesli yok mu etti?) *The Atlantic*, 318(3), 46–55.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test (Ekran süresi ile çocukların gelişimsel tarama testindeki performansları arasındaki ilişki). *JAMA Pediatrics*, 174(2), 1–8.
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chang, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2020). Digital media and sleep in childhood and adolescence (Çocukluk ve ergenlikte dijital medya ve uyku). *Pediatrics*, 146(1), e20174246.
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). Screens, teens, and psychological well-being: Evidence from three time-use diary studies (Ekranlar, gençler ve psikolojik iyi oluş: Üç zaman günlüğü çalışmasından kanıtlar). *Psychological Science*, 30(5), 682–696.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight 2017 (Common Sense Sayımı: 0–8 yaş arası çocukların medya kullanımı 2017). Common Sense Media.
- Radesky, J., Leung, C., Appugliese, D., Miller, A. L., Lumeng, J. C., & Rosenblum, K. L. (2020). Maternal mobile device use during a structured parent-child interaction task: Longitudinal associations with toddler risk for attention-deficit/hyperactivity disorder (Yapılandırılmış ebeveyn-çocuk etkileşimi sırasında annenin mobil cihaz kullanımı: DEHB riskiyle uzunlamasına ilişkiler). *Child Development*, 91(1), e129–e144.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions (Yıllık Araştırma Değerlendirmesi: Dijital çağda ergen ruh sağlığı: Gerçekler, korkular ve geleceğe dair yönelimler). *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348.
- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaitte, E. O., Lin, L. Y., Rosen, D., & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the U.S.

- (ABD'deki genç yetişkinlerde sosyal medya kullanımı ve algılanan sosyal izolasyon). American Journal of Preventive Medicine, 53(1), 1–8.
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression (Çevrim içi sosyal medya yorgunluğu ve psikolojik iyilik hali—Zorlayıcı kullanım, kaçırma korkusu, yorgunluk, anksiyete ve depresyon üzerine bir çalışma). International Journal of Information Management, 40, 141–152.
 - Dunckley, V. L. Reset Your Child's Brain (Çocuğunuzun Beynini Sıfırlayın): Offers strategies to reduce screen use and improve children's mental health.
 - Crouch, A. The Tech-Wise Family (Teknolojiye Bilinçli Yaklaşan Aile): Provides advice on creating a balanced family environment in the face of technology.
 - Afrouz, R., & Vassos, S. (2024). Adolescents' Experiences of Cyber-Dating Abuse and the Pattern of Abuse Through Technology, A Scoping Review (Ergenlerde çevrim içi flört istismarı deneyimleri ve teknoloji yoluyla gerçekleşen istismar kalıpları) TRAUMA, VIOLENCE, & ABUSE, 1–1.
 - Stonard, K. E. (2020). Correlates of Technology-Assisted Adolescent Dating Violence and Abuse (Teknoloji Destekli Ergen Flört Şiddeti ve İstismarına İlişkin Değişkenler). Social Education Research, 1(2), 61–78.
 - Andrew Tate: Five things to know. (2024). [Andrew Tate hakkında bilinmesi gereken beş şey]. ADL.org. <https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know>
 - Quadara, A., & El-Murr, A. (2017). The effects of pornography on children and young people (Pornografinin çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri). Australian Institute of Family Studies. <https://aifs.gov.au/research/research-snapshots/effects-pornography-children-and-young-people>
 - González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study (Loot box satın alımları ile ergenlerde internet oyun bozukluğu ve çevrim içi kumar bozukluğu arasındaki ilişki: İleriye dönük bir çalışma). Computers in Human Behavior, 143, June 2023.

BÖLÜM 3: ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIK ÇERÇEVESİNE GENEL BAKIŞ VE DERİNLEMESİNE İNCELEME

BÖLÜM 3: ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIK ÇERÇEVESİNE GENEL BAKIŞ VE DERİNLEMESİNE İNCELEME

GİRİŞ

Bu bölüm, eleştirel dijital okuryazarlık çerçevesine bir giriş ve genel bir bakış sunmakta; dijital okuryazarlığı desteklemek amacıyla ebeveynler, eğitimciler ve genç bireyler arasında diyalog geliştirmeye vurgu yapmaktadır. Dijital okuryazarlık, teknolojiyi kullanarak güvenli bir şekilde bilgiye erişme, eleştirel değerlendirme yapma, bilgiyi düzenleme, sorumlu biçimde içerik üretme, iletişim kurma veya paylaşma becerisidir. Bu bölümde özellikle “eleştirel” terimine odaklanılmaktadır; bu vurgu, teknolojinin güvenli ve sorumlu kullanımının önemini ön plana çıkarır. Dijital okuryazarlık çerçeveleri, bireylerin mevcut dijital beceri yeterliliklerini değerlendirmek, beceri boşluklarını belirlemek ve dijital becerilerini ölçmek için bir yapı sunar. Bu el kitabında, Avrupa Birliği tarafından geliştirilen Dijital Vatandaşlık Yeterlilik Çerçevesi’ne (DigComp 2.2) dayanmaktayız. Bu çerçeve, yapay zekâ sistemleriyle etkileşim kuran vatandaşların dijital yeterliliklerini dahi kapsamaktadır.



Source: <https://biblioteca.uoc.edu/en/biblioguides/biblioguide/Critical-digital-literacy/>

Eleştirel dijital okuryazarlıktan kastımız, yukarıda DigComp 2.2 çerçevesinde belirtilen dijital yeterliliklerle doğrudan ilişkili olan aşağıdaki becerilerdir:

- Bilgi Okuryazarlığı
- Dijital İçerik Üretimi
- Dijital İletişim ve İşbirliği
- Dijital İyi oluş ve Güvenlik
- Dijital Vatandaşlık
- Dijital Öğretim ve Öğrenme
- Teknoloji Kullanımı

3.1 ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIĞIN İLKELERİ

Günümüzde gençlerin internette gezinmek, bilgi aramak ya da sosyal medyayı kullanmak gibi temel dijital becerilere sahip olmaları artık yeterli değildir; çünkü iletişim, iş birliği, güvenlik ve etik gibi konularla bağlantılı yeni dijital araçlar, uygulamalar ve dijital medya eğilimleri (örneğin herkesin medya içeriği yayımlayabilmesi) doğrultusunda yeni yeterliliklere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda eleştirel düşünme becerisi hayati öneme sahiptir. Gençlerin eleştirel dijital okuryazarlık düzeyini geliştirmek, eğitimcilerin ve ebeveynlerin ortak sorumluluğudur.

ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE ANALİTİK BECERİLER

Analitik ve eleştirel düşünme, hem sorun çözme hem de karar verme süreçlerinde önemli bir rol oynar ve eleştirel dijital okuryazarlıkla yakından ilişkilidir. Analitik düşünme, alınan bilgiyi parçalara ayırarak detaylı bir şekilde incelemeyi hedeflerken; eleştirel düşünme, bilgiyi farklı açılardan değerlendirerek güvenilirliğini sorgular.

Analitik Düşünme	Eleştirel Düşünme
Mantık arar	Mantık arar
Akıl yürütme kullanır	Akıl yürütme kullanır
Bilgiyi parçalara ayırır	Bilgiyi bütün olarak görür
Her bir parçayı desenler ve ilişkiler açısından inceler	Bilgiyi farklı açılardan ele alır
Her ikisi de karmaşık bilgileri parçalara ayırır ve farklı açılardan değerlendirir	

Öğrencilerin analitik veya eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik ipuçları:

- Soru sormalarını teşvik edin
- Tartışmalarına izin verin
- Yaratıcılığı teşvik edin
- Yansıtıcı olmalarını destekleyin
- Veri arama ve veri işleme becerilerini geliştirin
- Onlara bilmeceli sorular sorun

MEDYA OKURYAZARLIĞI VE BİLGİ OKURYAZARLIĞI

Medya okuryazarlığı, farklı medya türlerini tanıyabilme ve bunların ilettikleri mesajları anlayabilme yetisidir” (1992 Aspen Medya Okuryazarlığı Liderlik Enstitüsü). Günümüzde bilgi, bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişmeler sayesinde bir tuşa dokunarak erişilebilir durumdadır. Ancak, yalnızca teknoloji, eriştiğimiz bilginin doğru ya da güvenilir olmasını garanti edemez. Peki, bir kaynağın güvenilir olup olmadığını nasıl anlayabiliriz? Hadi önce, bilgi aramak için kullandığımız araçları keşfederek başlayalım:

Güvenli Tarayıcı: Bir tarayıcı, internette gezinmenizi ve web siteleri, araçlar ve uygulamalar dahil olmak üzere çok çeşitli çevrim içi kaynaklara erişmenizi sağlar. Güvenli bir tarayıcı kullanmak, gezinirken kişisel bilgilerinizi korumanıza yardımcı olur.

İpucu: Daima yaygın olarak kullanılan ve güvenli olduğu bilinen güvenilir bir tarayıcı kullanın (örneğin Chrome, MS Edge, Firefox, Opera vb.).

Güvenilir Websiteleri: Güvenilir bir web sitesi genellikle https ile başlar (http değil), ayrıca sayfanın güvenli olduğunu gösteren başka özellikler de bulunur.

İpuçları: Sahte veya kötü amaçlı web sayfalarından kaçınmak için şu modeli izleyin:

- Alan adını kontrol edin – İsim çok karmaşık, garip ya da komik görünüyorsa şüphelenin. .org, .com, .edu ya da .gov ile biten alan adları genellikle güvenilirdir.
- Kaynaklara dikkat edin – Bir makale ya da blogda kullanılan alıntıların doğru yapıp yapılmadığını kontrol edin. Güvenilir kaynaklar genellikle yazarın adını ve uzmanlığını gösteren bilgileri içerir. Makalenin ne zaman yazıldığını ve kullanılan kaynakların tarihlerini inceleyin.
- İletişim sayfasını kontrol edin – Bir web sitesi başka bir şirketin logo ve marka öğelerini kopyalayıp yapıştırmış olabilir. Bu tür sahte web siteleri genellikle iletişim bilgisi paylaşmazken, güvenilir siteler adres, e-posta, telefon numarası gibi iletişim bilgilerini açıkça sunar.
- Web sitesinin tasarımını inceleyin – Bir sitenin güvenilir olup olmadığından şüpheleniyorsanız, tasarım ve yerleşimine bakın. İyi yapılandırılmış, profesyonel görünen ve hoş tasarımlı siteler genellikle güvenilirdir.
- Güvenli bağlantınızı kontrol edin – HTTPS (Güvenli Hiper Metin Aktarım Protokolü), verilerinizi korumak için şifreleme yöntemleri kullandığı için genellikle HTTP’den daha güvenlidir. HTTPS ayrıca bağlantınızı doğrular ve sitenin meşru olduğunu garanti eder.
- Web sitesinin gizlilik politikasını ve iletişim bilgilerini kontrol edin – AB gizlilik yasaları, kullanıcı verilerinin nasıl toplandığı, kullanıldığı ve korunduğunun açıkça belirtilmesini zorunlu kılar. Bu bilgiler web sitesinde görünür bir şekilde yer almalıdır.

(Daha fazla bilgi için GDPR’a bakınız: <https://gdpr.eu>)

DIJİTAL ETİK VE SORUMLULUK

Gerekli cihazlara sahip olunması ve internete erişim sağlanmasıyla birlikte, herkes içerik oluşturma, yeniden kullanma ve yayımlama hakkına sahip olur. Ancak, öğrencilerinize telif haklarının var olduğunu ve bu haklara saygı gösterilmesi gerektiğini mutlaka fark ettirmelisiniz.

Telif hakkı, bir metin, fotoğraf, görsel, video, ses, tasarım vb. gibi yaratıcı bir çalışmanın kopyalanması, dağıtılması, uyarlanması, gösterilmesi ve icra edilmesi üzerinde sahibine özel haklar tanıyan bir fikri mülkiyet türüdür. Dijital içerik oluştururken materyal ararken, kullanmak istediğiniz öğelerin telif hakkı ile korunup korunmadığını dikkate almalısınız. Peki bunu nasıl anlayabilirsiniz?

- Canva gibi içerik oluşturma uygulamalarının, ücretsiz olarak kullanabileceğiniz kendi görsel, video ve ses arşivleri vardır.
- Pexels (<https://www.pexels.com>) gibi çevrim içi arşivleri kullanın; burada tüm fotoğraf ve videolar telif ücreti olmadan kullanılabilir.
- Kullanmak istediğiniz görsel, video vb. içeriklere eklenmiş olan Creative Commons (CC) simgesini kontrol edin.
- CC simgeleri ve kategorilerinin açıklamalarına şu adresten ulaşabilirsiniz: <https://creativecommons/about/cclicenses>

İpucu: Google Chrome, kullanıcıların telif hakkı olmayan görseller, videolar vb. için arama kriterlerini ayarlamasına olanak tanır; bu ayarlamalar, arama penceresinin hemen altındaki bölümden yapılabilir.

İnternet, temel olarak anonimlik ve mesafe sağlar. Bu bağlamda, netiket – yani internet etiği konusunda farkındalık oluşturmak önemlidir.

Netiket: Bir topluluğun sosyal ve kültürel normlarına bağlı olarak, çevrim içi ortamda uygun davranışları belirleyen kurallar bütünüdür. Bu kurallar, ortama, bağlama, kişilere, etkinliğe ve kullanılan teknoloji türüne göre değişiklik gösterebilir. Netiket kurallarının ihlali, saygısızlık göstergesi olarak yorumlanabilir.

Sınıf İinde “Netiket” Uygulamak İin İpuları:

Öğrencilerden sosyal medyada iletişim kurarken řu netiket kurallarına uymalarını isteyin:

- Saygılı bir dil kullanın. Çevrim içi iletişimde tüm harfleri büyük yazmak genellikle bağırarak anlamına gelir. Bunun yerine küçük harfler kullanmak ve doğru büyük harf kullanımına dikkat etmek, özellikle profesyonel ortamlarda daha uygundur. Tarafsız ve saygılı kelimeler seçin, kırııcı olabilecek ifadelerden kaçının. Eğer tanımadığınız bir kiři sizinle iletişime geçerse ve konuşma řüpheli görünüyorsa, bu bir dolandırıcılık girişimi olabilir. Bu durumda, iletişimi hemen kesin ve uygun kanallar üzerinden bildirin.
- Alaycı ifadelerde dikkatli olun. Gerçek hayattaki iletişimde alaycılık tonlama, beden dili, mimik ve jestlere dayanır. Çevrim içi iletişimde bu unsurlar bulunmadığından, alaycılık uygun emojieler ya da “jk” (just kidding – sadece řaka yapıyorum) gibi ifadelerle belirtilmelidir.
- Dil bilgisine dikkat edin. Profesyonel iletişimlerde ağır argo, alışılmadık kısaltmalar, farklı yazım biçimleri ve internet jargonu kullanmaktan kaçının.
- Yetişkin aile bireylerinden gelen arkadaşlık isteklerini kabul edin. Bu, sosyal medya üzerindeki iletişimin içeriğı ve şekline dair bir denetim ortamı sağlayabilir.

Ders sırasında öğrenciler için önerilen etkinlik: Sınıfta doğru ya da yanlış çevrim içi iletişimi göstermek amacıyla rol yapma oyunları kullanın. Öğrencileri iki gruba ayırabilirsiniz; her iki grup da aynı konu hakkında iletişim kurar, ancak biri netiket kurallarına uyararak, diğeri uymayarak bu iletişimi gerçekleştirir. Daha sonra oyunda verilen iki metin birlikte tartışılır ve aradaki farklar analiz edilir.



3.2 DIJİTAL OKURYAZARLIĞIN GELİŞTİRİLMESİNİN GEREKLİLİĞİ

Dijital dünyamızda, medya ve bilgi bolluğu, dijital okuryazarlığı hayati bir beceri haline getirmiştir; çünkü bu beceri, kullanıcıların veri güvenliğini sağlamasına, dijital veri ve bilgileri eleştirel biçimde analiz etmesine, dijital platformları etik şekilde kullanmasına ve başkalarıyla uygun biçimde iletişim kurmasına yardımcı olur.

DIJİTAL DÜNYADAKİ ZORLUKLAR VE FIRSATLAR

Günümüzde çevrim içi bankacılıktan dijital belge imzalamaya, arkadaş edinmekten meslektaşlarla iş birliği yapmaya, ürün satın almaya kadar hemen her türden resmî ya da özel idarî işlem artık internet üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Dijital dünyada olmak hayatımızı kesinlikle kolaylaştırır da, beraberinde dolandırıcılık, sahtekârlık ve taciz gibi çeşitli tehlikeleri de getirmektedir.

Öğrenci Etkinliği:

- Öğrencilerinize internet kullanma alışkanlıklarını sorun. İnterneti hangi amaçlarla kullandıklarını ve internetin sunduğu başka hangi imkânlardan haberdar olduklarını onlara sorun.
- Haberlerden 1-2 gerçek olayı sınıfa sunun; örneğin insanların dijital dolandırıcılığa uğradığı, kişisel verilerinin çalındığı ya da sosyal medyada zorbalığa maruz kaldığı vakalar olabilir. Bu olayların sonuçlarını birlikte tartışın ve öğrencilerinizin benzer deneyimleri olup olmadığını sorun.

Showcase of an online fraud:

Teknik Destek Dolandırıcılıkları (2010 – Günümüz)

Teknik destek dolandırıcılıkları, dolandırıcıların kendilerini tanınmış şirketlerin teknik destek temsilcisi gibi göstererek kurbanları, bilgisayarlarının kötü amaçlı yazılımlarla enfekte olduğuna inandırdığı aldatıcı bir uygulamadır. Nihai amaç, gereksiz veya zararlı hizmetler karşılığında kurbanlardan para koparmaktır.

Statista'ya göre (<https://statista.com>), çevrim içi dolandırıcılık ve teknik destek dolandırıcılıkları da dahil olmak üzere bu tür siber suçların yaygınlığı, Amerika Birleşik Devletleri'nde dramatik bir artış göstermiştir. 2019 yılında yaklaşık 467.000 vaka görülürken, takip eden yıllarda bu sayı 800.000'in üzerine çıkmıştır.

Bu artış, dolandırıcıların gittikçe daha sofistike yöntemler geliştirdiğini ve bireylerin meşru teknik destekle sahte dolandırıcılık girişimlerini ayırt etmesinin gittikçe zorlaştığını göstermektedir. Bu veriler, bu tür dolandırıcılıkları tanıma ve onlardan kaçınma konusunda daha fazla farkındalık ve eğitime duyulan acil ihtiyacı vurgulamaktadır.

Daha fazla örnek için bkz: <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>.

MODERN TOPLUMDA DIJİTAL YETKİNLİKLERİN ÖNEMİ

Avrupa Konseyi'ne göre Dijital Vatandaşlık şu şekilde tanımlanabilir: "...içerik oluşturmak, tüketmek, paylaşmak, oyun oynamak ve sosyalleşmekten; araştırmak, iletişim kurmak, öğrenmek ve çalışmaya kadar uzanan çok çeşitli etkinlikleri kapsar. Yetkin dijital vatandaşlar, öğrenme, çalışma, istihdam edilebilirlik, boş zaman değerlendirme, topluma katılım ve dâhil olma ile ilgili hem yeni hem de günlük zorluklara insan haklarına ve kültürlerarası farklılıklara saygı göstererek yanıt verebilen bireylerdir."(<https://rm.coe.int/16809382f9>)

Dijital vatandaşlık için gerekli dijital yeterlilikler, Avrupa Komisyonu tarafından yayımlanan Vatandaşlar İçin Dijital Yeterlilikler Çerçevesi – DigComp 2.2 belgesinde sıralanmıştır. Buna göre dijital yeterlilikler şunlardır:

- **Bilgi ve Veri okuryazarlığı** (bilgi ihtiyaçlarını açıklayabilme; dijital veri, içerik ve bilgiyi bulma, geri getirme, depolama ve yönetme; kaynağın uygunluğunu ve içeriğin doğruluğunu değerlendirme becerisi gibi).
- **İletişim ve İşbirliği** (dijital teknolojileri kullanarak başkalarıyla etkileşime geçme, iletişim kurma ve iş birliği yapma becerisi; kültürel ve kuşaklar arası çeşitliliği dikkate alma; dijital kimlik ve çevrim içi itibarı yönetme; kamu ve özel dijital hizmetler aracılığıyla topluma katılma becerisi).
- **Dijital İçerik Üretimi** (dijital içerik oluşturma, düzenleme ve iyileştirme; lisans ve telif haklarına uyma; bilgiyi gözden geçirme ve entegre etme; bir bilgisayar sistemine ya da cihaza komut verme becerisi).
- **Güvenlik** (kişisel ve işle ilgili cihazların, verilerin ve hassas bilgilerin dijital ortamlarda korunmasını sağlama becerisi; teknolojinin zihinsel ve fiziksel sağlığa etkilerini anlama; dijitalin çevresel etkisine dair genel bir farkındalık geliştirme).
- **Problem Çözme** (farklı dijital ortamlarda ihtiyaçları ve sorunları tanımlama ve çözme becerisi; dijital araçları süreçleri, hizmetleri ve ürünleri iyileştirmek için kullanma; teknolojinin evrimine ayak uydurma becerisi).

Avrupa'dan Bazı Veriler: rupa Komisyonu'nun Ortak Araştırma Merkezi (Joint Research Council) tarafından geliştirilen Dijital Sosyal İnovasyon (DSI), her yıl yayımlanan Dijital Ekonomi ve Toplum Endeksi (DESI) raporuna katkı sağlayan bir göstergedir. DESI, AB Üye Devletlerinin dijital gelişimlerini, özellikle dijital beceriler açısından izler ve değerlendirir. Daha fazla bilgi için şu kaynakları ziyaret edebilirsiniz: [EU Digital Strategy](#), [EU Report on Media Literacy \(2021\)](#).



DIJİTAL OKURYAZARLIK EKSİKLİĞİNİN SONUÇLARI

Açıkça görülmektedir ki, dijital becerilerden yoksun bireyler, dijital yönetişimde haklarını tam anlamıyla kullanamamakta ve idare, finans, ticaret, sağlık hizmetleri ve sosyal etkileşim gibi alanlardaki dijital hizmetlerden yeterince faydalanamamaktadır. Dijital dünya genişlemeye devam ederken, dijital okuryazarlık eksikliği artan sosyo-ekonomik eşitsizliğin önemli bir nedeni haline gelmektedir. Bu becerilere sahip olmayan kişiler, iyi maaşlı işlere veya eğitim fırsatlarına erişimde dezavantajlı konumda kalmaktadır.

Ayrıca, dijital okuryazarlığın eksikliği, bireyleri çevrim içi yanlış bilgilere karşı daha savunmasız hale getirir. Bu durum, kamuoyunun yönlendirilmesine ve demokratik sistemlerin zayıflamasına neden olabilir. Dijital becerilerin eksikliği, bireylerin sosyal ve profesyonel ağlara katılımını da sınırlar, bu da hem toplumsal yaşamdan hem de ekonomik fırsatlardan izole olmalarına yol açar. Son olarak, sınırlı dijital yeterlilik, toplumun genel direnç kapasitesini de azaltır. Bu durum, iletişim, eğitim ve uzaktan çalışma için dijital araçların hayati olduğu COVID-19 pandemisi sırasında açıkça görülmüştür.

İpucu: Öğrencilerinizin internetsiz bir hayatı deneyimlemelerine yardımcı olmak için onlardan en az 2 gün boyunca internete bağlanmamalarını isteyebilirsiniz. Ardından sınıf ortamında birlikte, bu süreçte karşılaştıkları zorlukları, ne gibi duygular yaşadıklarını ve hangi alışkanlıklarını fark ettiklerini tartışabilirsiniz. Bu etkinlik, dijital farkındalık, bağımlılık düzeyinin değerlendirilmesi ve dijital denge üzerine etkili bir yansıma fırsatı sunar.

3.3 ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIĞIN BİLEŞENLERİ

BİLGİ OKURYAZARLIĞI:

Bilgi okuryazarlığı, çeşitli kaynaklardan elde edilen bilgiyi etkili bir şekilde tanımlama, değerlendirme ve kullanma becerisidir. Bu beceri; bilginin güvenilirliğini, geçerliliğini ve doğruluğunu değerlendirmek için eleştirel düşünmeyi, bilginin kullanımına ilişkin etik ve yasal sonuçları göz önünde bulundurmaya, intihalden kaçınmayı ve fikrî mülkiyete saygı göstermeyi kapsar.

BİLGİ KAYNAKLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Bilgi ister çevrim içi ister çevrim dışı bir kaynaktan gelsin, doğruluğunu belirlemek için aşağıdaki adımlar izlenebilir:

- İçeriği sunan yazarın veya kurumun uzmanlık alanı ve itibarı dikkate alınarak güvenilirliğinin değerlendirilmesi
- Bilginin doğruluğunun, diğer güvenilir kaynaklarla karşılaştırılarak ve iddiaları destekleyen araştırma ya da veri kanıtları aranarak kontrol edilmesi
- İçeriğin tarafsızlığının, etkileyebilecek olası önyargıların tespit edilerek değerlendirilmesi
- Bilginin güncelliğinin, içeriğin mevcut bağlam veya konu ile ne kadar ilgili olduğuna bakılarak dikkate alınması

VERİ TOPLAMA VE İŞLEME

Veri toplama ve işleme, bilgi okuryazarlığının kritik unsurlarıdır; çünkü farklı kaynaklardan ilgili bilgilerin toplanmasını ve bu bilgilerin analiz ve karar alma süreçleri için düzenlenmesini kapsar. Bilgi okuryazarlığı, bireyleri toplanan verilerin kalitesini ve güvenilirliğini değerlendirme becerisiyle donatarak verinin doğru ve güvenilir olmasını sağlar. Bu verilerin etkili bir şekilde işlenmesi, bilgilerin anlamlı içgörülere dönüştürülmesi amacıyla yorumlanmasını ve sentezlenmesini içerir; bu içgörüler, sorunları çözmek veya kararları yönlendirmek için kullanılabilir. Bilgi okuryazarlığı aynı zamanda veri toplama ve işleme süreçlerinde mahremiyet, rıza ve veri güvenliği gibi etik hususların anlaşılmasını da kapsar.

DEZENFORMASYONU TANIMAK

İlk bakışta, dezenformasyon aşırı sansasyonel ya da inanılmaz görünebilir. Ancak bazen tamamen gerçek gibi görünen içeriklerin içine de gömülebilir. Öğrencileri bilgiyi eleştirel bir şekilde değerlendirmeye teşvik edin; mantıksız veya gerçek dışı görünen şeyler, genellikle gerçekten de öyledir. Bunu, dezenformasyonu tanımlamak ve ortaya çıkarmak için atabilecekleri adımları keşfetmek ve tartışmak adına bir başlangıç noktası olarak kullanın.

- Bilginin kaynağının saygın ve güvenilir mi, yoksa bilinmeyen ya da şüpheli mi olduğunu araştırın.
- Bilginin duygusal içerikli olup olmadığını veya abartılı iddialar içerip içermediğini kontrol edin.
- Bilgiyi birden fazla güvenilir kaynakla karşılaştırın; tutarlılık gösterip göstermediğini ve kanıtlarla desteklenip desteklenmediğini inceleyin.
- Yazarlığın açıkça belirtilip belirtilmediğini ve güvenilir kaynaklardan alıntılar bulunup bulunmadığını kontrol edin; çünkü dezenformasyon genellikle şeffaflıktan ve hesap verebilirlikten kaçınır.
- Öğrencilerden güncel önemli haberleri sınıf arkadaşlarıyla ve ebeveynleriyle tartışmalarını ve onların fikirlerini almalarını isteyin. Sınıfta, öğrencilerin ailelerinin tercih ettiği bilgi kaynaklarına yönelik anonim bir anket düzenleyin ve bu kaynakların güvenilirliğini birlikte inceleyin.

MEDYA OKURYAZARLIĞI:

MEDYA TÜKETİM ALIŞKANLIKLARININ ANALİZİ

Son yapılan anketlere göre, genç kitlelerin haber siteleri yerine sosyal ağları birincil bilgi kaynağı olarak tercih ettiği sonucuna varılabilir: “Birleşik Krallık, ABD, Almanya, Fransa, İspanya, İtalya, İrlanda, Danimarka, Finlandiya, Avustralya, Brezilya ve Japonya’da araştırılan 12 sosyal ortamda 18–24 yaş aralığındaki katılımcıların %39’u sosyal medyayı ana haber kaynağı olarak kullanırken, %34’ü bir haber web sitesi veya uygulamayı tercih etti.” Diğer anket analizlerine göre medya tüketimi kullanıcıların eğitim düzeyine de bağlıdır; yükseköğretim almış bireyler internette haber, veri ve bilgi arama konusunda daha aktiftir. “TikTok’un haber amaçlı kullanımı, 2020’de %3 iken 2022’ye gelindiğinde %15’e çıkarak yalnızca üç yıl içinde beş kat artmıştır. YouTube ise Doğu Avrupa, Asya-Pasifik ve Latin Amerika’daki gençler arasında giderek daha popüler hale gelmektedir.” (Kaynak: 2015–2022 yılları arasında 18–24 yaş aralığındaki bireylerin haber kaynağı tercihi üzerine oranlar, Dr. Kirsten Eddy)

MEDYA MESAJLARININ ELEŞTİREL YORUMLANMASI

Gençler bilgiye sosyal medya aracılığıyla ulaşmaya alıştıkça, bu bilgileri giderek daha çok kendi ağlarındaki kişilerin —yani içeriği seçen, yayımlayan ya da yorumlayanların— bakış açısından görmeye başlamışlardır. Bu değişim, çoğu zaman nesnelliğin kaybolmasıyla sonuçlanır. Aynı zamanda, yalnızca bir ürün ya da hizmet hakkında paylaşım yaparak tanıtım yapan ve bu işten gelir elde eden, sözde “influencer”ların yükselişine de katkı sağlamıştır. Güçlü medya okuryazarlığı becerilerine sahip bireyler, bu tür medya mesajlarını eleştirel bir biçimde analiz edip değerlendirme konusunda genellikle çok daha donanımlıdır.

MEDYA ETKİLERİNİ ANLAMAK

Medya mesajları, medya tüketicilerinin yaşamın, toplumun, olayların, sorunların ve benzeri çeşitli yönleri hakkında nasıl düşündüklerini derinlemesine etkileyebilir.

- **Bilişsel Etki:** Medya, bilgi, anlama ve hafıza üzerinde etkili olur.
- **Duygusal Etki:** Medya, insanların duygularını ve ruh hâllerini etkileyebilir.
- **Tutumsal Etki:** Medya, çeşitli konularla ilgili tutumları ve inançları, hatta kamuoyunu şekillendirebilir.
- **Davranışsal Etki:** Medya, insanların davranışlarını ve eylemlerini etkileyebilir. (Örneğin, yapılan araştırmalar şiddet içerikli medya içeriklerine tekrar tekrar maruz kalmanın kişileri şiddete karşı duyarsızlaştırabildiğini göstermektedir).



TEKNOLOJİK OKURYAZARLIK:

Teknolojik okuryazarlık, teknolojiyi etkili, güvenli ve sorumlu bir şekilde kullanma, anlama, yönetme ve değerlendirme becerisini ifade eder. Öğrencileriniz muhtemelen küçük yaşlardan itibaren teknolojiyle tanışmış ve bunu kolaylıkla kullanıyor gibi görünse de, birçoğu teknolojinin nasıl çalıştığına ve onu doğru şekilde nasıl sürdüreceklerine dair derin bir anlayışa sahip değildir. Bir eğitimci olarak, bu bilgiyi geliştirmeleri için onların merakını uyandırmada kilit bir rol oynarsınız — ve bu çaba, ailelerinin desteğiyle daha da güçlendirilebilir.

DIJİTAL CİHAZLARIN VE UYGULAMALARIN KULLANIMI

Öğretiminize LearningApps veya Kahoot! gibi popüler dijital araçları dahil ettiğinizde, aynı zamanda öğrencilerin temel dijital becerilerini geliştirmelerine de destek olmuş olursunuz. Bu, uygulama indirmeyi, çevrim içi hesap oluşturmayı, kişisel profilleri yönetmeyi ve daha fazlasını öğrenmeyi içerir. Öğrenciler ister okul bilgisayarlarını ister kendi akıllı telefon ya da tabletlerini kullansınlar, cihazlarını nasıl güvende tutacaklarını bilmeleri gerekir.

Dijital güvenliği sağlamanın en etkili yollarından biri, cihazın işletim sistemini güncel tutmaktır. Otomatik güncellemeler etkinleştirildiyse, yerleşik güvenlik duvarı güncellemeleri de dahil olmak üzere gerekli tüm güncellemeler otomatik olarak yüklenecek ve böylece gelişmiş bir koruma sağlanacaktır.

Öğrencilere, bulaşmalar, siber saldırılar ve veri ihlalleri gibi güvenlik tehditlerinin çoğunun cihazın internete bağlı olması nedeniyle meydana geldiğini hatırlatmak önemlidir. Bu riskleri azaltmak için, yerleşik güvenlik özelliklerine sahip ya da ek güvenlik eklentilerini destekleyen güvenilir ve yaygın olarak tanınan bir web tarayıcısı kullanmak en iyisidir.

Öğrencilere, uygulama indirirken Android cihazlar için Google Play ve iOS cihazlar için Apple App Store gibi güvenilir kaynaklara güvenmeleri gerektiği konusunda teşvikte bulunulmalıdır.

CYBERSECURITY AND DATA PROTECTION

Harici cihazlar, örneğin USB bellekler, kişisel veriler için risk oluşturabilir. Bilgisayarınıza bağladığınız her cihazın temiz ve kötü amaçlı yazılımdan arındırılmış olduğundan emin olmak önemlidir.

İnternet tarayıcıları, üçüncü taraflar tarafından kötüye kullanılabilecek ya da yalnızca toplanabilecek birçok kişisel bilgi barındırabilir. Bu bilgiler arasında şunlar yer alabilir:

- Tarama geçmiş
- Giriş bilgileri (kullanıcı adı, şifre, e-posta adresi)
- Çerezler ve izleyiciler: ziyaret ettiğiniz siteler tarafından tarayıcınıza yerleştirilir
- Otomatik doldurma bilgileri: adlar, adresler, telefon numaraları vb.

Bu durum, cihazların fiziksel olarak korunmasının her şeyden önce geldiğini gösterir; yani cihazları açık ve kontrolsüz bir şekilde bırakmamak ve uygun kişisel kimlik doğrulama ayarlarını kullanmak gerekir.

Bir uygulamaya veya web sitesine giriş yaparken, aşağıdaki iyi uygulamaları takip ederek güçlü parolalar kullanmaya özen gösterin:

- Varsayılan (fabrika ayarlı) parolaları kullanmayın
- Parolalar güçlü ve kişisel bilgi içermeyen (impersonal) nitelikte olmalıdır.
- Parolalar düzenli aralıklarla değiştirilmelidir.
- Aynı parolayı birden fazla hizmette kullanmayın.
- Parola hatırlatıcılarını kullanmaktan kaçının.
- Güvenli parola oluşturmak için ipuçları:
 - ◊ Büyük ve küçük harf kombinasyonu kullanın.
 - ◊ Özel karakterler ekleyin.
 - ◊ Rakamları dahil edin.

Kişisel verileri daha iyi korumak için ipuçları: Kablosuz ağ noktalarını (hotspot) kullanırken, kişisel veya finansal bilgi isteyen uygulama ya da web sitelerinden uzak durun ve verileri yalnızca tamamen şifrelenmiş (https) siteler üzerinden gönderin. Eğer sık sık güvenli olmayan Wi-Fi bağlantıları kullanıyorsanız, bu bağlantılara erişim sağlarken VPN (Sanal Özel Ağ) kullanmanız önerilir.

Bazı anket sonuçları:

IBM'in Cost of a Data Breach (Veri İhlali Maliyeti) raporuna göre, 2023 yılında dünya genelinde bir veri ihlali düzeltmenin ortalama maliyeti 4,45 milyon Amerikan doları olarak belirlendi. Bu, son üç yılda %15'lik bir artışı temsil ediyor.

Mayıs 2023'te İrlanda Veri Koruma Kurumu, GDPR (Genel Veri Koruma Tüzüğü) ihlalleri nedeniyle Kaliforniya merkezli Meta şirketine 1,3 milyar Amerikan doları ceza kesti.

(Kaynak: <https://www.ibm.com/uk-en>)

TEKNOLOJİK YENİLİKLER VVE EĞİLİMLER

Yeni teknolojik eğilimler günümüzde genellikle aniden ortaya çıkar ve internetin gücüyle hızla yayılır.

Süper bilgisayarlar artık saniyede milyarlarca ve trilyonlarca hesaplama yapabilmekte ve bu sayede problem çözme ve veri analizini hızlandırabilmektedir.

IoT – Nesnelerin İnterneti, farklı türdeki makinelerin coğrafi mesafelerden bağımsız olarak birbirine bağlanması temeline dayanır. “IoT sensörlerinden toplanan veriler izlenebilir ve merkezi bir sisteme geri bildirim sağlanarak bir eylemi tetikleyebilir, içgörü elde edebilir ya da yüzlerce kilometre uzakta bulunan başka bir bağlı nesneye yanıt verebilir.” (Kaynak: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>)

Yapay Zeka (AI): Makine öğrenmesi, derin öğrenme ve doğal dil işleme gibi teknolojileri kapsayan geniş bir terimdir. Konuşma tanıma, karar verme ve kalıp belirleme gibi daha önce insan zekâsı gerektiren görevleri yerine getirebilir. AB, insan hakları ve temel değerlere dayalı güçlü bir düzenleyici çerçeve geliştirmiştir ve insanlara, işletmelere ve hükümetlere fayda sağlayan yapay zekâ sistemlerinin geliştirilmesini desteklemektedir. (Aralık 2023'te Avrupa Parlamentosu ve Konseyi tarafından kabul edilen AI Yasası).

ChatGPT adlı dil yapay zekâ modeli, bireyler için kolay erişilebilir hâle gelmiş ve popülerlik kazanmıştır. Ücretsiz olarak sunduğu pek çok özellikle dikkat çekmektedir, örneğin:

- İnternette bilgi arama
- Verileri analiz etme ve grafik oluşturma
- Tanıma dayalı görsel üretimi

Yapay zekâ, Canva (<https://canva.com>) gibi dijital içerik üretimini destekleyen birçok uygulamaya entegre edilmiştir.

Öğrenciler, yapay zekâyı etik şekilde kullanmayı öğrenmeli ve onu kopya çekmek veya başkalarını aldatmak amacıyla kullanmamalıdır.

Sınıfta Öğrencilerle Kullanılacak Öğrenme Etkinliği:

- Onlardan, IoT'yi hangi firmaların ne amaçla kullandığını araştırmalarını isteyin. Bir sonraki derste bulgularını tartışın ve daha detaylı araştırma için bir tanesini seçin.
- Aynı konu hakkında gerçek yazar makalelerini ve ChatGPT tarafından oluşturulan makaleleri gösterin ve onlardan hangi makalenin yapay zekâ tarafından yazıldığını tahmin etmelerini isteyin. Bunların nasıl tespit edilebileceğini tartışın (örneğin, basit bir şekilde: daha fazla bağlantı sözcüğü, benzer uzunlukta paragraflar ve cümle yapılarına sahip olmaları, vb.).

3.4 ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIĞI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK EĞİTİM YÖNTEMLERİ VE STRATEJİLERİ

Öğrencilerin aktif öğrenmesine dayalı yenilikçi eğitim yöntemleri, daha fazla katılım ve öğrenci özerkliği gerektirdiği için, eski usul anlatıma dayalı öğretim yöntemlerine kıyasla amaca daha uygun düşmektedir.

Proje tabanlı öğrenme: Bu, öğrencilerin çözümler ararken işbirlikçi bir yaklaşımla yeterlilikler geliştirdiği, tanıdık bir bağlamla doğrudan ilişkili, son derece motive edici bir soru, görev veya probleme dayalı gerçekçi projelerin kullanılmasına dayanan bir öğretim modelidir (Bender, 2014).

Vaka çalışmaları: Vaka çalışmaları, incelenmek ve analiz edilmek üzere çeşitli gerçek yaşam problem durumlarını temsil eden bir dizi örnek olaydan oluşur. Proje tabanlı öğrenmeden farkı, vaka çalışmalarının olayla ilgili tüm bilgileri ve çözümüne yönelik yönergeleri sunmasıdır; oysa proje tabanlı yaklaşım, öğrencilerden çok daha fazla özerklik gerektiren daha açık uçlu bir yapıya sahiptir.

İşbirlikli Öğrenme: Öğrenciler, ortak bir amacı gerçekleştirmek üzere birlikte çalışırlar. Bu süreç, sorumlulukların dağıtıldığı ve etkileşim yönergelerinin açıkça tanımlandığı, koordineli bir şekilde yürütülür.

Oyunlaştırma: Eğlence amacı taşımayan etkinliklere, oyun teknikleri, unsurları ve dinamiklerinin entegre edilmesi yoluyla motivasyonu artırmak ve problem çözmeye yönelik davranışları pekiştirmeyi amaçlar.

İPUCU: Öğrencilerin bilgi araması ve filtrelemesi gereken düzenli etkinlikler uygulayın. Erişim sağladıkları dijital içerik üzerine düşünmeyi ve diyalog kurmayı teşvik eden etkinliklerle eleştirel düşünme becerilerini geliştirin.

VAKA ÇALIŞMALARI VE GERÇEK HAYATTAN ÖRNEKLERİN KULLANIMI

Ne yazık ki internette yanlış bilgilendirme ve çevrim içi suçlara dair birçok vaka ve örnek bulunmaktadır. Öğrencilerinizden bu tür olaylara dair internetten makaleler bulmalarını isteyebilirsiniz.

- **Sahte Haberler:** 2022 yılında haberlerde yer alan en garip 10 hikâyeyi paylaşabilir ve öğrencilerin bunları okuyup okumadıklarını ve inanıp inanmadıklarını sorabilirsiniz.
- **Tık Tuzakları:** Abartılı veya sahte başlıklara sahip haber ve içerikler.
- **Veri sızıntısı veya kişisel verilerin kötüye kullanımı:** Kişisel bilgilerin çalınarak yasa dışı hesap açma gibi olayların yer aldığı polis raporlarını bulun ve inceleyin.
- **İnternet Dolandırıcılığı:** Para hırsızlığı, sahte banka siteleri, sahte alışveriş siteleriyle ilgili vakaları inceleyin.
- **Kötü amaçlı Yazılımlar:** Casus yazılımlar (spyware), fidye yazılımları (ransomware), solucanlar (worms), rootkit'ler gibi türlere örnekler bulun.
- **Siber zorbalık:** Tehdit içeren e-postalar, sosyal medya üzerinden taciz ve hakaret gibi örnekleri birlikte toplayın ve sınıfta tartışın.

İŞBİRLİĞİNE DAYALI ÖĞRENME VE GRUP ÇALIŞMASI

Farklı yaş gruplarındaki öğrencilerin dijital dünyaya az ya da çok hâkim olmaları nedeniyle iş birliği ve grup çalışması onları daha iyi motive edecektir. Bu yöntemde öğrenciler, öğretmen tarafından tanımlanan ortak bir hedef doğrultusunda 4-6 kişilik heterojen gruplar hâlinde çalışırlar. Bu yöntem, öğrenen özerkliğini, bağımsız öğrenmeyi ve iş birliğine dayalı öğrenmeyi teşvik eder ve bu süreçte önemli bir rol oynar. Yöntemin temel değerleri şunlardır:

- Birbirlerinden öğrenme
- Birbirlerini dinleme
- Birbirlerine öğretme
- Birbirlerine yardım etme
- Kendi deneyimlerini paylaşma

Google Drive gibi belge paylaşımını ve eş zamanlı düzenlemeyi destekleyen çevrim içi platformlar, grupların iş birliği yapmalarını kolaylaştırır. Öğrenciler ayrıca sosyal medyada bir grup oluşturarak anında iletişim kurabilir ve projelerini grup üyeleriyle paylaşabilirler.

EĞİTİMDE DİJİTAL PLATFORMLARIN VE ARAÇLARIN ENTEGRASYONU

Covid-19 pandemisi sırasında okulların kapalı olduğu dönem, eğitimde dijital araçların kullanımını önemli ölçüde hızlandırmıştır. Okullar yüz yüze eğitime geri dönmüş olsa da, dijital çağda öğrencilerinizin öğrenme süreçlerini ve genel gelişimlerini desteklemek için teknolojinin sunduğu avantajlardan faydalanmaya devam edebilirsiniz.

LMS/VLE: Öğrenme Yönetim Sistemleri (Learning Management Systems) ya da Sanal Öğrenme Ortamları (Virtual Learning Environments), öğretmenlerin ders sunmalarını ve her türlü öğrenme içeriğini yönetmelerini sağlayan yazılım uygulamalarıdır (örneğin: Moodle).

OERs: Açık Eğitim Kaynakları (Open Educational Resources), çevrim içi öğrenme, öğretim ve araştırma materyalleridir. OER'ler, ücretsiz erişim, yeniden kullanım, uyarlama ve başkalarıyla paylaşım için açık lisans altında yayımlanmış farklı formatlarda ve ortamlarda bulunabilir. Bazı örnekler: OpenLearn, YouTube, Khan Academy.

Eğitimde Dijital Araçlar: Dijital araçlar, öğretmenlerin/öğrencilerin kendi içeriklerini (görseller, infografikler, videolar, sunumlar, sınavlar vb.) oluşturmalarını destekler. En yaygın kullanılanlardan bazıları: Book Creator, Canva, Genially, Kahoot!, Google Classroom. Ancak öğretme/öğrenme hedeflerine bağlı olarak keşfedilecek daha birçok uygulama mevcuttur. Bu uygulamalar genellikle hem bireysel çalışmayı hem de iş birliğini destekler.

Çevrim içi iletişim/görüşme araçları/sosyal medya grupları: Zoom, Facebook gibi uygulamalar, kullanıcı grupları içinde gerçek zamanlı iletişimi ve içerik paylaşımını destekleyen araçlardır.

Bu platformlar ve araçlar kullanılırken iyi düzeyde dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmak şiddetle tavsiye edilir.



3.5 ELEŞTİREL DİJİTAL OKURYAZARLIĞI GELİŞTİRMEDE KARŞILAŞILAN ZORLUKLAR

EĞİTİM SİSTEMLERİNİN SINIRLARI

Zorluklar şu durumlardan kaynaklanmaktadır:

- Kritik Dijital Okuryazarlığın Karmaşıklığı :“Dijital teknolojinin ilkelerini anlamak ve üretici/yaratıcı olarak hareket edebilmek; dijital hizmet ve araçları günlük yaşamda, eğitimde ve işte anlamlı bir şekilde kullanabilmek; dijital teknolojiyi tek başına ve başkalarıyla –çevrim içi iş birlikleri dahil olmak üzere– yaratıcı bir şekilde kullanabilmek; öğrenme, e-ticaret veya hizmet sunumu gibi alanlarda dijital verilerin kullanımı ve etkilerini kavrayabilmek; dijitalliğin toplum ve kültürde demokrasi, etkileşim ve aktivizm gibi konulardaki rolünü anlayabilmek; çevrim içi iletişim ve iş birliğinin ilkelerini ve etik yönlerini bilmek; çevrim içi katılımın nasıl olacağını bilmek ve herkesin iyiliği için bireyin sorumluluklarını anlamak; dijital varlık ve kimlik ile ilgili konuları kavramak, kendini korumayı bilmek ve zararlı hatta yasa dışı çevrim içi faaliyetlere katılmamaktan sorumlu olmak.”
- (Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti, 2023)
- Öğretmenlerin, öğrencilerin kritik dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmede rehberlik edebilecek şekilde hazırlanmış olması ve bu becerileri akademik ve kişisel yaşamlarında uygulayabilmeleri için onlara öğrenme deneyimleri sağlanması ihtiyacı.
- Ebeveyn katılımı kilit önemdedir: en iyisi, öğretmenle iş birliği yapmaya istekli olmaları ve çocuklarının okulda öğrendiklerini desteklemeleridir. Ebeveynlerle iletişime geçerek, öğrencilerin dijital dünyadaki alışkanlıkları ve tercihleri hakkında bilgi edinilebilir.

ERİŞİM VE EŞİTLİK SORUNLARI

Sıklıkla karşılaşılan zorluklar, okullarda kritik dijital okuryazarlığın gelişimini olumsuz etkileyebilir. Bu zorluklar şunları içerebilir:

- Hızla gelişen dijital teknoloji ve yapay zekânın ortaya çıkışı
- Yeni güvenlik sorunlarının ortaya çıkması
- Ebeveynlerin ilgisinin ve katkısının yetersizliği
- İnsanları manipüle etmek için geliştirilen giderek daha karmaşık yöntemler
- Öğretmenlerin dijital okuryazarlık yeterliliklerinin zayıf olması
- Müfredatların dijital okuryazarlığı dikkate almayacak kadar yoğun olması
- Yanıltıcı bilgi ve sahte haberlerin sayısının artması
- İnternete erişim sorunları

ÖĞRETMEN EĞİTİMİ VE MESLEKİ GELİŞİM

Öğretmen eğitimi her ülkede farklılık göstermektedir ve dijital okuryazarlık muhtemelen her yerde eşit derecede vurgulanmamaktadır. Öğretmenler genellikle emekli olduktan sonra bile meslek hayatına aktif olarak devam ederler ve birçoğu dijital okuryazarlık düzeyi genellikle daha düşük olduğu düşünülen daha yaşlı kuşaklara aittir.

Öğretmenlerin dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmeleri, mesleki gelişimlerinin bir parçası olarak kendi sorumlulukları dâhilindedir diyebiliriz.

Avrupa Komisyonu, yeni pedagojik ihtiyaçlara ve eğilimlere bir yanıt olarak [DigCompEdu kavramsal çerçevesini geliştirmiştir](#). Bu çerçeve, dijital çağda bir öğretmenin sahip olması gereken 6 alanda 22 yetkinliği tanımlamaktadır. Ayrıca öğretmenlerin 32 maddelik bir araca yanıt vererek **kendi kendilerini değerlendirmelerine** imkân tanır. Bu sayede **öğretmenler güçlü yönlerini ve gelişime açık alanlarını belirleyebilir** ve dijital yeterliliklerini geliştirmek için kendi öğrenme yollarını planlayabilirler.

Öğrencilerinizin dijital okuryazarlığını geliştirebilecek donanıma sahip bir öğretmen olmak için, [buradan](#) kendi yetkinliklerinizi değerlendirin ve mevcut beceri düzeyinizi, geliştirmeniz gereken alanlarla birlikte belirleyin.

VAKA ÇALIŞMASI – VERİ AVCILIĞI

Kimlik avı (phishing), insanların banka hesaplarından para çalmak için sıkça kullanılan bir dolandırıcılık yöntemidir. Dolandırıcılar genellikle kendilerini saygın bir finans kuruluşu gibi göstererek e-posta gönderirler. Bu e-postalarda genellikle, alıcıyı bankanın resmî internet sitesine çok benzeyen sahte bir web sitesine yönlendiren bir bağlantı yer alır. “Şifre ya da e-posta adresinin doğrulanması” bahanesiyle, kullanıcıdan banka hesap numarası ya da şifresi gibi hassas bilgilerini girmesi istenir.

Alıcılar rastgele seçilmiş olsa da, büyük sayılar yasası gereği, içlerinden bazıları gerçekten de hedef alınan bankanın müşterisi olabilir ve internet bankacılığı kullanıyor olabilir. Bu kişiler, farkında olmadan sahte sitedeki talimatları izleyerek kişisel bilgilerini dolandırıcılara verebilirler. Bu bilgiler daha sonra çeşitli şekillerde kötüye kullanılabilir: hesaptaki paranın harcanması, kredi kartının limitine kadar kullanılması ya da mağdurun adına kredi çekilmesi gibi.

(Kaynak: <https://www.otpbank.hu/portal/hu/Adathalaszat>)

BAŞARILI PROGRAMLAR VE PROJELER

Güvenli İnternet Günü İlk olarak 2004 yılında AB SafeBorders projesi tarafından başlatılmış ve o tarihten bu yana küresel ölçekte ivme kazanarak her yıl Şubat ayında 180'den fazla ülke ve bölgede kutlanmaktadır.

Bu program, özellikle çocuklar ve gençler için tasarlanmış olup, siber zorbalık, sosyal medya kullanımı ve dijital kimlik gibi çevrim içi güvenlik konularında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Girişimin arkasındaki organizasyon, gençleri, öğretmenlerini ve ailelerini dijital teknolojiyi güvenli ve etkili bir şekilde kullanmaları için güçlendirmeye yönelik çok dilli kaynaklar sunmaktadır. Ayrıca, programa katılmak isteyen okulları ve kurumları, her ülkedeki yerel ortak ağlara erişim sağlayarak iş birliği ve deneyim paylaşımını teşvik etmektedir.

Okullarda düzenlenen etkinlikleri desteklemek amacıyla, Dijital Tematik Hafta kapsamında, uzmanlar çevrim içi bir form doldurarak ücretsiz ders vermeye davet edilebilir. Bu yıllık etkinlikler, hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin eleştirel dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmelerinde etkili olmuştur. Bu başarının arkasında birkaç önemli unsur bulunmaktadır:

- Davet edilen konuşmacılar kendi alanlarında tanınan uzmanlardır.
- Hafta boyunca okullar tamamen dijital okuryazarlık konularına odaklanır; dijital dünyayla ilgili sergiler, yarışmalar ve etkileşimli etkinlikler düzenlenir.
- öğretmenler ve öğrenciler dijital becerilerini birlikte geliştirme fırsatı bulurlar.

DIJİTAL GÜVENLİK FESTİVALİ

Dijital Güvenlik Festivali her yıl sonbahar aylarında hem çevrim içi olarak hem de İtalya'nın kuzeydoğu bölgesinde yüz yüze düzenlenen geleneksel bir etkinliktir. Bu etkinlik, dijital güvenlik konusunda farkındalık yaratmayı amaçlayarak, ortaöğretim okulları da dahil olmak üzere geniş bir kitleye hitap eder. Festival, siber risk değerlendirmesi gibi temel konuları ele alır ve gençleri, sosyal medya ve yapay zekâ gibi yeni teknolojileri güvenli ve sorumlu bir şekilde kullanmaları konusunda bilgilendirir. Bu yönüyle, özellikle okul çağındaki katılımcılar için oldukça önemlidir.

Etkinlik, yüz yüze ve çevrim içi katılım seçenekleri sunarak, Avrupa genelindeki öğrenci ve okullara erişim imkânı sağlar. Dijital Güvenlik Festivali, dijital kültürü, güvenliği ve eğitimi teşvik ederken, kişisel, eğitsel ve mesleki dijital varlıkların korunmasına yönelik önemli rehberlik sunar. Festival, vatandaşlara, işletmelere, kamu kurumlarına, okullara ve çocuklarını dijital risklerden ve dezenformasyondan korumak isteyen ebeveynlere özel oturumlar da içermektedir.

3.6 ÖZET KUTUSU

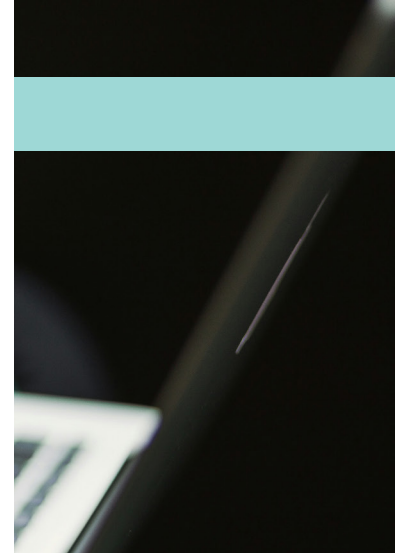
Bu bölüm, öğrencilerinizin teknolojiyi güvenli, sorumlu ve etik bir şekilde kullanmalarının önemini vurgulayan eleştirel dijital okuryazarlık çerçevesi ile uyumlu becerilerinin nasıl destekleneceğine odaklanmaktadır.

Günümüz genç nesilleri, özellikle sosyal medya platformları aracılığıyla çevrim içi bilgiye erişmeye giderek daha fazla alışmaktadır. Bu nedenle, eleştirel düşünme, dijital içeriği değerlendirme ve dijital araçların ve uygulamaların etik ve güvenlik boyutlarını anlama gibi yeni yeterlilikler kazanmaları oldukça önemlidir.

Bu ihtiyaca yanıt olarak, bir çevrim içi bilgi kaynağını güvenilir kılan unsurları inceliyoruz: arama araçlarıyla başlayan süreç, güvenli web sitelerinin özelliklerini belirleme, yanıltıcı içeriği tanıma ve telif hakkı hususlarını anlama gibi konulara odaklanıyoruz.

Ayrıca gençlerin çevrim içi ortamda karşılaşılabilecekleri dolandırıcılık, aldatma ve taciz gibi riskler konusunda farkındalık sahibi olmaları gerekmektedir. Sosyal medya etkileşimlerinde, çevrim içi iletişimin saygılı ve uygun bir şekilde yürütülmesi gerektiğini, yani netiket (internet görgü kuralları) kurallarının önemini kavramalıdır.

Bu bölümde ayrıca, öğrencilerin kişisel verilerini korumayı öğrenmeleri ve dijital teknolojileri güvenli ve etik bir şekilde kullanmaları için onlara nasıl rehberlik edebileceğinize dair bilgiler sunulmaktadır. Etkili öğretim stratejileri açıklanmakta, iyi uygulama örnekleri paylaşılmakta ve benzer konuları ele alan çevrim içi kaynaklara ve hazır ders planlarına bağlantılar verilmektedir.

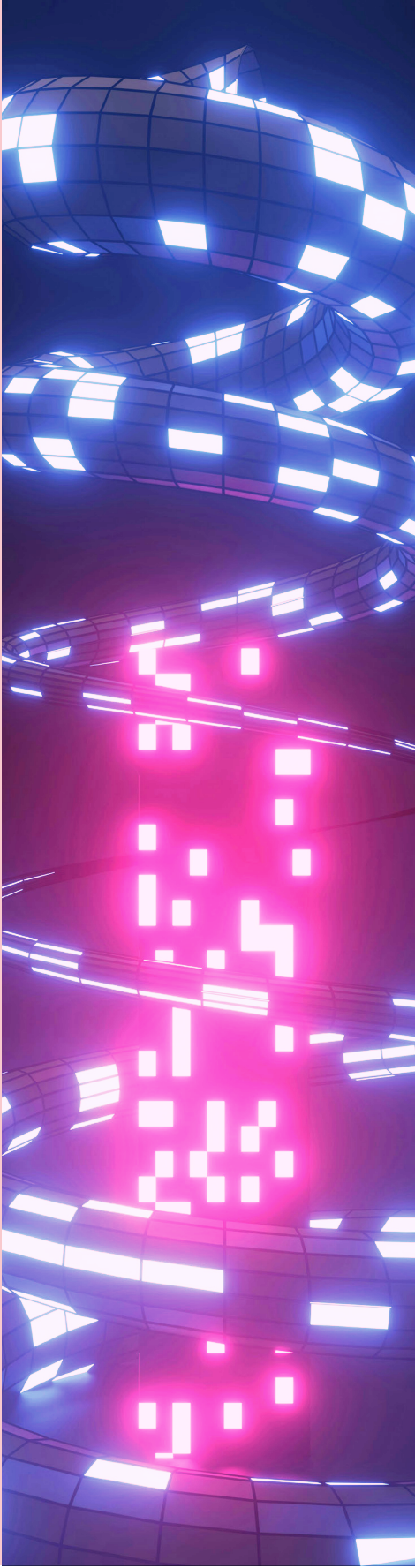


3.7 KAYNAKÇA VE REFERANSLAR

- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti: Critical digital literacies at school level: A systematic review (**Okul Düzeyinde Eleştirel Dijital Okuryazarlıklar: Sistemantik Bir Derleme**) – Published on A Review of Education <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425>, 20 Eylül 2023. Son erişim: 8 Ağustos 2024.
- Kat Boogaard How to build critical thinking skills for better decision-making (**Daha İyi Karar Verme İçin Eleştirel Düşünme Becerileri Nasıl Geliştirilir**) Yayın tarihi: 19 Ocak 2024, Atlassian.com <https://www.atlassian.com/blog/productivity/critical-thinking-skills>, Son erişim: 1 Ağustos 2024.
- What are Creative Commons licenses? (**Creative Commons Lisansları Nelerdir?**) Wageningen University & Research. 16 Haziran 2015. Arşivlenme tarihi: 15 Mart 2018. Son erişim: 07.08.2024.
- The Creative Commons licenses (**Creative Commons Lisansları**) UNESCO. Arşivlenme tarihi: 15 Mart 2018. <https://www.unesco.org/en/open-access/creative-commons>. Son erişim: 07.08.2023.
- Galina MISHEVA Digital Skills Indicator 2.0: Measuring Digital Skills across the EU (**Dijital Beceriler Göstergesi 2.0: AB Genelinde Dijital Becerilerin Ölçülmesi**) Yayın tarihi: 23 Eylül 2022, Digital Skills and Jobs platformu. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-skills-indicator-20-measuring-digital-skills-across-eu>. Son erişim: 29 Temmuz 2024.
- Janice Richardson ve Elizabeth Milovidov – Digital Citizenship Education Handbook (**Dijital Vatandaşlık Eğitimi El Kitabı**) Council of Europe Publishing, F-67075 Strasbourg Cedex <http://book.coe.int> ISBN 978-92-871-8734-5 © Avrupa Konseyi, Ocak 2019.
- Tibor Moes What is an Online Scam? The 7 Worst Examples Ever (2024) (**Çevrimiçi Dolandırıcılık Nedir? En Kötü 7 Örnek**) Yayın: SoftLab.org, güncelleme: Ocak 2024. Son erişim: 23 Ağustos 2024. <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>
- Digital Competence Framework for European Citizens DigComp2.2 (**Avrupa Vatandaşları İçin Dijital Yeterlikler Çerçevesi DigComp2.2**) - Publications Office of the European Union, 2022. <https://pact-for-skills.ec.europa.eu/system/files/202207/DigComp%202.2%20The%20Digital%20Competence%20Framework%20for%20Citizens.pdf>
- Van Deursen, A. J. A. M., & Van Dijk, J. A. G. M. (2018). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access (**Birinci**

Düzyer Dijital Uçurum Fiziksel Eriřim Eřitsizlięinden Donanımsal Eriřim Eřitsizlięine Kaymaktadır) New Media & Society, 20(12), 4355–4373.

- Dr. Kirsten Eddy The changing news habits and attitudes of younger audiences (**Genç İzleyicilerin Deęiřen Haber Alıřkanlıkları ve Tutumları**) Yayın tarihi: 15 Haziran 2022, <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/young-audiences-news-media>. Son erişim: 18 Ağustos 2024.
- Jay Baer Media Effects Theory | How Media Influences Our Daily Lives (**Medya Etkileri Teorisi | Medya Günlük Hayatımızı Nasıl Etkiler?**) Yayın: mediatheory.net, 6 Ağustos 2023. Son erişim: 19 Ağustos 2024. <https://mediatheory.net/media-effects/>
- Alex Lekander 12 Secure Browsers That Protect Your Privacy in 2024 (**2024'te Gizlilięinizi Koruyan 12 Güvenli Tarayıcı**) Yayın tarihi: 15 Mayıs 2024, restoreprivacy.com <https://restoreprivacy.com/browser/secure/>. Son erişim: 23 Ağustos 2024.
- Europe's Internet of Things Policy (**Avrupa'nın Nesnelerin İnterneti Politikası**) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>. Son erişim: 25 Ağustos 2024.
- Recommendation on Open Educational Resources (OER) (**Açık Eğitim Kaynakları (OER) Üzerine Tavsiye**) UNESCO, 25 Kasım 2019. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer?hub=785>. Son erişim: 23 Ağustos 2024.
- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti Critical digital literacies at school level: A systematic review (**Okul Düzeyinde Eleřtirel Dijital Okuryazarlıklar: Sistematik Bir Derleme**) İlk yayın: 20 Eylül 2023. bera-journals <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425>. Son erişim: 21 Ağustos 2024.
- Levush, R. (2019). Government responses to disinformation on social media platforms (**Sosyal Medya Platformlarındaki Dezenformasyona Hükümet Tepkileri**) Teknik rapor. Law Library of Congress, Global Legal Research Directorate: Birleşik Krallık. <https://www.loc.gov/law/help/social-media-disinformation/social-media-disinformation.pdf>
- Danielle Caled ve Mário J. Silva Digital media and misinformation: An outlook on multidisciplinary strategies against manipulation (**Dijital Medya ve Yanıltıcı Bilgi: Manipölasyona Karşı Disiplinlerarası Stratejilere Bir Bakış**) Yayın: 27 Mayıs 2021, springer.com <https://link.springer.com/article/10.1007/s42001-021-00118-8>. Son erişim: 15 Ağustos 2024.



SONUÇ

Dijital vatandaşlık yalnızca bir beceri seti değil, giderek dijitalleşen bir dünyada başarılı olmanın temelidir. Bu el kitabı, eğitimcilerin gençlerin dijital yolculuklarını şekillendirmedeki hayati rolünü vurgular. Empati, eleştirel düşünme ve dijital okuryazarlık üzerine odaklanarak, bu el kitabı sorumlu çevrim içi davranışların geliştirilmesi ve kapsayıcı sanal toplulukların oluşturulması için bir yol haritası sunar. Giriş bölümünde de belirtildiği gibi bu El Kitabı, Eğitim Kiti ve e-Hub platformunu (<https://digi-aware-elearninghub.com/>) kapsayan daha geniş bir eğitim çerçevesinin ayrılmaz bir parçasıdır.

El kitabında yer verilen siber zorbalıktan yanlış bilgiye ve ekran bağımlılığına kadar uzanan zorluklar, dijital dünyada gezinmenin karmaşıklığını gözler önüne serer. Ancak bu zorluklar aynı zamanda gelişim için fırsatlar da sunar. Etik davranışların geliştirilmesi ve dijital dayanıklılığın öğretilmesi sayesinde eğitimciler, gençlerin dijital etkileşimlerin faydalarından yararlanırken olası riskleri de azaltmalarına yardımcı olabilir.

Sonuç olarak, bu el kitabı eğitimcileri, gençlerin dijital yaşamları ile eğitimsel deneyimleri arasındaki boşluğu kapatma konusunda güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Burada paylaşılan içgörü ve stratejileri entegre ederek, eğitimciler gençlerin yalnızca dijital araçları etkili şekilde kullanmalarını değil, aynı zamanda hem çevrim içi hem çevrim dışı topluluklara olumlu katkı sağlayan bireyler olmalarını destekleyen bir ortam oluşturabilirler. Bu sayede gençlerin yalnızca dijital geleceğin katılımcıları değil, empati, çeşitlilik, kapsayıcılık, eleştirel düşünme ve etik sorumluluk temelleri üzerine kurulu bir dijital dünyanın liderleri olmaları hedeflenmektedir.

Koordinasyon:

Ettaoufik FATHI, FCB asbl – Belçika

Katkıda Bulunanlar:

Iris **Allen**, Spectrum Research Centre – İrlanda

Begoña **Arenas**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – İspanya

Thérèse **Di Campo**, FCB asbl – Belçika

Juan Francisco **de Lorenzo**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – İspanya

Bouchra **El Hayani**, FCB asbl – Belçika

Vasco **Gaião**, Mindshift Skills Hub – Portekiz

Annamaria **Kacsur**, iTStudy Hungary Ltd. – Macaristan

Sarah **Keegan**, Spectrum Research Centre – İrlanda

Uyen Whyn **Lam**, MIR – Norveç

Vegard **Nervik**, MIR – Norveç

Nadine **Teles**, Mindshift Skills Hub – Portekiz

Khalid **Ida Ali**, Sonia **Omakhir**, Caroline **Breillat**, IRDSU - Fransa

Cihan **Kocaman**, KARAVAN İKGGD - Türkiye



Digi' Aware



**Avrupa Birliđi tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-1-NO01-KA220-ADU-000151380