



# SANAL GEZGİNLER

EĞİTİCİ REHBERİ

Sanal gezginler videolarını ve etkinlik kitabını sınıfta ve evde genç dijital vatandaşlarla birlikte kullanma rehberi

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

## Sanal Gezginler



### Bölüm - Dahil Etme

▶ İngilizce ▶ Fransızca

### Bölüm – Refah

▶ İngilizce ▶ Fransızca

### Bölüm - Tüketici olmak

▶ İngilizce ▶ Fransızca

[https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/Sanal\\_Gezginler](https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/Sanal_Gezginler)

*Bu çalışmada ifade edilen görüşler*

*yazar(lar)ın sorumluluğundadır ve Avrupa Konseyi'nin resmi politikasını yansıtmaz.*

Özetlerin (500 kelimeye kadar) çoğaltılmasına, ticari amaçlar haricinde, metnin bütünlüğünün korunması, özeti bağlam dışında kullanılmaması, eksik bilgi sağlamaması veya okuyucuyu metnin niteliği, kapsamı veya içeriği konusunda başka şekilde yanıltmaması koşuluyla izin verilir. Kaynak metin her zaman aşağıdaki şekilde belirtilmelidir: "© Avrupa Konseyi, 2023". Belgenin tamamının veya bir kısmının çoğaltılması/çevirisi ile ilgili diğer tüm talepler Avrupa Konseyi İletişim Müdürlüğü'ne yapılmalıdır.

(F-67075 Strasbourg Cedex veya publishing@coe.int).

Bu belgeyle ilgili diğer tüm yazışmalar Eğitim Bakanlığı'na yapılmalıdır.

Avrupa Konseyi Dairesi.  
Agora Binası  
1, Yakut Rıhtımı  
67075 Strasbourg Cedex Fransa  
E-posta: education@coe.int

Tasarım ve düzen:

www.playou.com, www.iddifix.lu

Bu konuyla ilgili diğer tüm yazışmalar yayın DGII'ye yönlendirilmelidir. Bu yayın, tipografik ve dilbilgisi hatalarını düzeltmek için SPDP Editöryal Birimi tarafından kopyalanmamıştır. © Avrupa Konseyi, Aralık 2023

**Yazarlar: Janice Richardson,  
Veronica Samara**

# İçindekiler

<b>1. SANAL GEZGİNLER: AMAÇLAR VE AÇIKLAMA</b>	<b>5</b>
Genç dijital vatandaşlar için yeterlilikler	5
Çevrim içi Olmak, Çevrim İçi Refah, Çevrim İçi Haklar	7
<b>2. SANAL GEZGİNLER'İ SINIFTA VE EVDE KULLANMAK</b>	<b>7</b>
Sanal Gezinler Etkinlik Kitabındaki içeriğin dökümü, etki değerlendirme, Söylediklerini eyleme dökme	8
Yaratıcılığı tetikleme	8
<b>3. ÇEVİRİM İÇİ OLMAK – ARKA PLAN, MESAJLAR VE ETKİNLİKLER</b>	<b>9</b>
Alan 1: Erişim ve Dahil Etme (Farklı olmak sorun değil)	9
Örnek giriş soruları	9
Önerilen aktiviteler	9
Sanal Gezinler dizisinin Erişim ve Dahil Etme bölümünden senaryo	10
<b>4. ÇEVİRİM İÇİ İYİLİK – ARKA PLAN, MESAJLAR VE ETKİNLİKLER</b>	<b>11</b>
Alan 5: Sağlık ve Refah (Her şeyin bir zamanı ve yeri vardır)	11
Örnek giriş soruları	11
Önerilen aktiviteler	11
Sanal Gezinler dizisinin Sağlık ve Refah bölümünden senaryo	12
<b>5. ÇEVİRİM İÇİ HAKLAR – ARKA PLAN, MESAJLAR VE ETKİNLİKLER</b>	<b>13</b>
Alan 10: Tüketici Farkındalığı (Gezegenimize daha iyi bakalım)	13
Örnek giriş soruları	13
Önerilen aktiviteler	13
Sanal Gezinler dizisinin Tüketici Farkındalığı bölümünün senaryosu	14
<b>6. GENÇ DİJİTAL VATANDAŞLAR İÇİN GENİŞLETME FAALİYETLERİ</b>	<b>16</b>
Sanal Gezinler Bölümü: Erişim ve Kapsayıcılık Sanal Gezinler Bölümü: Sağlık ve Refah Sanal Gezinler Bölümü: Tüketici Farkındalığı	16



# Bölüm 1 Sanal Gezginler: hedefler ve açıklama

Sanal Gezginler, Avrupa Konseyi tarafından küçük çocukları, ebeveynlerini ve eğitimcilerini dijital vatandaş olmanın ne anlama geldiği konusunda düşünmeye teşvik etmek için geliştirilen bir video dizisidir. Her videoya, videolardan sahneleri hatırlamak, tanıtılan temel mesajları pekiştirmek ve genel olarak dijital vatandaşlık yeterliliklerinin gelişimini desteklemek için bir Etkinlik Kitabında bir araya getirilen etkinlikler ve egzersizler eşlik eder.

## GENÇ DİJİTAL VATANDAŞLAR İÇİN YETERLİLİKLER

Dizi, ilk olarak 2016'da başlatılan Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi (DCE) projesinin bir parçasıdır (www.coe.int/dce). Proje, eğitimcilerin ve ailelerin çocukların ve gençlerin günümüzün dijital olarak zengin dünyasında hepimizin ihtiyaç duyduğu değerleri, tutumları, becerileri, bilgiyi ve eleştirel anlayışı geliştirmelerine yardımcı olmak için içerik ve rehberlik sağlar. Dijital bir vatandaş, şunları yapabilen biri olarak tanımlanabilir:

- çevrim içi ve çevrimdışı, yerel ve küresel topluluklara aktif ve sorumlu bir şekilde katılmak,
- yaşam boyunca özerk bir şekilde öğrenmek, öğrenmenin olumlu ve olumsuz etkilerinin bilincinde olmak
- dijital teknoloji, topluma olumlu katkı sağlıyor olmak.

DCE konseptinin temelini oluşturan model, aşağıdakiler olarak bilinen bir dizi yeterlilik üzerine kurulmuştur:

*Demokratik Bir Kültür İçin Yeterlilikler. Bunlara dinleme ve gözlemlene gibi beceriler de dahildir.*

İşbirliği ve empati, çoğu ülkede ulusal erken çocukluk müfredatının bir parçasıdır. Yeterlilikler arasında insan onuru, adalet, hakkaniyet ve kültürel çeşitliliğe saygı da bulunur, bunların hepsi sorumluluk, yurttaşlık bilinci ve saygı gibi tutumlarla birlikte, çoğu ebeveynin ve eğitimcinin geliştirmeye çalıştığı değerlerdir. Dil ve iletişimin eleştirel bir şekilde anlaşılması ve öz farkındalık, bilgi ve eleştirel anlayış şemsiyesi altında gruplandırılan yeterlilikler arasındadır. Sanal Gezginler videoları ve Etkinlik Kitabı, eğitimcilerin ve ailelerin 4 ila 9 yaşlarındaki çocuklarla teknolojiyi yaratıcı bir şekilde kullanmayı öğrenirken ve dijital vatandaş olma yolunda gelişirken birlikte çalışmalarını için yenilikçi ve eğlenceli bir yol sağlar.

## ÇEVİRİM İÇİ OLMAK, ÇEVİRİM İÇİ İYİLİK, ÇEVİRİM İÇİ HAKLAR

Çocuklar dijital teknolojiyle doğrudan veya dolaylı olarak bağlantılı birçok farklı türde aktiviteye katılırlar. Avrupa Konseyi tarafından önerilen DCE modelinde, aktiviteler genel olarak üç kümeye ayrılan on farklı alana veya etki alanına ayrılır:

çevrim içi Olmak, çevrim içi Refah ve çevrim içi Haklar.

2023'te üretilen üç video ve bunlara bağlı temel mesajlar aşağıdaki tabloda mor renkle vurgulanmıştır. Tablo ayrıca diğer alanları listeler ve her biri için kısa bir mesaj veya açıklama belirtir.



Ailelerden ve eğitimcilerden gelen geri bildirimler, henüz yayınlanmamış videoların ve bu videoların ileteceği temel mesajların şekillenmesine yardımcı olacak.

## 10 Dijital Vatandaşlık Eğitim Alanı

Küme	İhtisas	Küçük çocuklara yönelik mesaj (*geçici mesaj)
ÇEVİRİM İÇİ OLMAK	1 Erişim ve Dahil Etme	*Farklı olmak güzeldir ve dünyayı daha eğlenceli hale getirir.
	2 Öğrenme ve Yaratıcılık	*Dijital araçlarla öğrenebilir ve yaratabiliriz.
	3 Medya ve Bilgi Okuryazarlığı	*Dijital dünyada akıllıca gezinelim, değerli şeyleri önemsiz olanlardan ayıralım.
REFAH ÇEVİRİM İÇİ	4 Etik ve Empati	*Çevrim içi hayatta kendimize iyi bakarız ve başkalarını da kollarız.
	5 Sağlık ve Refah	*İnternet eğlencelidir, ama her şeyin bir zamanı ve yeri vardır!
	6 eVarlık ve İletişim	*İnternette attığımız her adımda dijital ayak izimiz büyüyor.
HAKLAR ÇEVİRİM İÇİ	7 Aktif Katılım	*Biz rolümüzü oynarız, görüşlerimizi paylaşıyoruz ve başkalarının görüşlerine saygı gösteririz.
	8 Haklar ve Sorumluluklar	*Çevrim içi ve çevrim dışı haklarımızı öğreniyoruz ve bu, kendi haklarımızı ve başkalarının haklarını korumamıza yardımcı oluyor.
	9 Gizlilik ve Güvenlik	*Kişisel bilgileri koruyoruz ve çevrim içi ortamda akıllıca davranıyoruz.
	10 Tüketici Farkındalığı	*Gezegenimize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım!

Sanal Gezginler, çeşitli yaşlarda ve çok farklı fiziksel özelliklere ve ilgi alanlarına sahip dört karakterden oluşan bir ekiptir. İsimleri çok uluslu bir kitleye uyacak şekilde uyarlanmıştır. Robi ile etkileşime girerek çevrim içi ve çevrim dışı yaşamın çeşitli yönlerini keşfederler. Robi bir arkadaşdır ve bazen de bir rehberdir, durum biraz sihir gerektirdiğinde sihirbaz şapkasını, pelerini ve asasını çıkarabilir.



# Bölüm 2 Sınıfta ve Evde Sanal Gezginler'i Kullanma

## AMAÇLI İZLEME

■ Videoların her biri yaklaşık 2 ila 3 dakika sürüyor ve öğretici olmaktan çok keşfedici bir ton benimsiyor. 4 ila 9 yaş arası çocuklar düşünülerek oluşturulmuş olsa da, daha küçük ve daha büyük yaş gruplarındaki çocuklarla da başarılı bir şekilde pilot olarak uygulanmıştır. Görüntülerdeki ve hikayedeki ayrıntıların derinliği ve aksiyonun nispeten hızlı temposu nedeniyle, çocuklar yaşlarına ve uygunluk seviyelerine bağlı olarak iletilen mesajların bir kısmını veya tamamını yakalayacaklardır.

■ Her senaryonun çok boyutlu yapısı, birden fazla izlemeye olanak tanır. Çocuklara, her videoyu izlemeden önce karakterler ve temanın tanıtılmasını, böylece beklenti yoluyla dinleme ve gözlemlene becerilerinin keskinleştirilmesini öneriyoruz. Etkinlik Kitabının her bölümündeki ilk sayfa etkinlikleri bu amaç düşünülerek tasarlanmıştır. Eğitimciler ve ebeveynler, kitabın ilgili bölümündeki etkinliklere göz atarak, konuların kendileri hakkında derinlemesine bilgiye sahip olmasalar bile videoyu anlamlı bir şekilde izlemek için zemini kolayca hazırlayabilirler.

■ Dizinin temel amaçlarından biri, çocuklara videoda tasvir edilen durumlardan bazılarını kendilerinin karşılaşmış olabileceği durumlarla özdeşleştirme fırsatı sağlamaktır. Başka insanların da benzer korkuları paylaştığını ve her zaman bir çözüm bulmanın mümkün olduğunu göreceklidir. Örneğin, Bölüm - Dahil Etme'de karakterlerden biri çoğu çocuğun karşılaşmış olabileceği bir şeyden şikayet eder: Hiç kimse onunla oynamak istemez. *[Çünkü farklı görünüyor]. Bu şekilde, videolar tartışmayı tetiklemek için kullanılabilir.*

Ebeveynleri veya eğitimcileri arasında veya akranları arasında, onları rahatsız eden şeyler hakkında tartışabilirler.

■ Dijital vatandaşlık eğitimi tek başına bir konu alanı değildir, ancak müfredatlar arası bir yaklaşımla ele alınabilir ve ele alınmalıdır. Sanal Gezginler videoları ve Etkinlik Kitabı bu düşünceyle oluşturulmuştur.

## SANAL GEZGİNLER ETKİNLİK KİTABINDAKİ İÇERİĞİN DAĞILIMI

■ Etkinlik Kitabı bireysel olarak kullanılabilir, her çocuk kitabın bir kopyasını elektronik biçimde veya 3 ila 15 arasındaki tüm sayfaların basılı bir versiyonu olarak alabilir. Sayfalar ayrıca yazdırılabilir ve eğitimci veya ebeveynin hangi sayfaların kullanılacağını seçmesiyle çocuklara tam zamanında verilebilir. Bununla birlikte, her videoyla ilgili etkinlikler için önerilen bir sıra şu şekildedir:

- Temaya giriş - bu etkinlik videodan önce veya sonra yapılabilir.
- Merkezi mesajın farklı şekillerde ifade edilmesini pekiştirmeye yönelik alıştırmalar.
- Kavramı daha geniş bir bağlama aktarmaya yönelik yaratıcı etkinlik.

■ Tüm etkinlikler erken çocukluk eğitimi için ulusal müfredata kolayca uyacak şekilde tasarlanmıştır; özel hedefler Sanal Gezginler Etkinlik Kitabı'nın 16. sayfasında belirtilmiştir. Avrupa Konseyi ayrıca, birçoğu bu yaş grubundaki çocukların ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde uyarlanabilecek, 10 alanın her biri için daha fazla etkinlik öneren bir dizi broşür hazırladı.

## ETKİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ – KONUŞTUĞUNUZU YÜRÜTMEK

■ Çocuklar, Sanal Gezginler serisinde tanıtılan temalarla ilgili önceden oluşturulmuş fikirlere ve tutumlara sahip olacaklardır ve modüllerin etkisi, Etkinlik Kitabındaki etkinlikler üzerinde çalışmadan veya videoyu izlemeden önce bunların değerlendirilmesiyle değerlendirilebilir.

Sonraki üç bölümde, ebeveynlerin ve eğitimcilerin zaman içinde tutum veya diyalogdaki değişiklikleri ayırt edebilmelerini sağlayacak bir başlangıç noktası olarak sahneyi hazırlamaya ve biraz arka plan bilgisi sağlamaya yardımcı olabilecek giriş sorularıyla başlıyoruz.

■ Tutumdaki anlamlı değişim anlık olarak değerlendirilemez.

Giriş konuşması ve videonun ilk izlenişinden sonra, çocukları Etkinlik Kitabını kademeli olarak, bir seferde bir veya iki etkinlikle işlemeye teşvik edin. Sorularını ve gözlemlerini not edin, bu belirli alanın hedeflerini ve ayrıca dijital vatandaşlığın diğer alanlarıyla veya alanlarıyla nasıl bağlantılı olduğunu aklınızda tutun. Örneğin, soru

Nasıl hissediyorsunuz? ve bunu yansıtacak emojiğin yaratılması (Bölüm - Dahil Etme)

ardışık bölümlere taşındı. Benzer şekilde, Bölüm - Refah'ta tartışıldığı gibi dijital teknolojiyi kullanma şeklimiz tüketicilik ve çevrenin sürdürülebilirliği ile doğrudan bağlantılıdır.

## YARATICILIĞI TETİKLEMEK

■ Her bir etkinlik setindeki son yaratıcı göreve veya tartışmaya başlamadan önce, çocukları videoyu tekrar izlemeye teşvik edin. İlk izlemede kaçırdıkları ve Etkinlik Kitabında bulunan ekran görüntüleri, metinler ve resimlerle çalışırken farkına vardıkları yeni unsurları fark edebilmelidirler. Dijital teknoloji sayesinde küçük çocukların bile metin ve resimleri kesip yapıştırabilme kolaylığı yaratıcılığı önemli ölçüde engelliyor. Sanal Gezginler'un İngilizce ve Fransızca versiyonlarının pilot uygulaması sırasında, ayrıntı zenginliğinin, çok

Videoların boyutsal yapısı ve Aktivite Kitabındaki stratejik olarak şekillendirilmiş aktiviteler, çocukların oldukça yaratıcı çıktılar yaratmasına yol açabilir. Eğitimciler ve ebeveynlere, ilk izlemeyle tetiklenenlerle karşılaştırmak için ikinci izleme sırasında veya sonrasında yapılan yorumları ve gözlemleri not etmeleri bir kez daha tavsiye edilir.

■ Son olarak, videonun ilk kez izlenmesinden veya Etkinlik Kitabındaki bazı görevlerin tamamlanmasından birkaç gün sonra, sonraki sayfalarda verilen örnek giriş soruları uyarlanabilir ve modülün genel etkisini ölçmek için çocuklara sorulabilir.

■ Eğitimciler ve ebeveynler, gözlemlerini Konsey aracılığıyla paylaşmaya davetlidir.

Avrupa web sitesi: <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/Sanal-Gezginler>.



### Notlar:

- 1) Etkinlik Kitabı'ndaki tüm etkinliklerin tamamlanması önerilir. Ancak, bir etkinlik belirli bir yaş ve/veya bazı çocukların olgunluk seviyesi için çok zorsa, dışarıda bırakılabilir.
- 2) Aşağıdaki sayfalarda 3 video ve etkinlik seti açıklanmaktadır. Daha fazla videonun yayınlanması üzerine, ebeveynler ve eğitimciler için ilgili bilgi sayfaları şu adreste mevcut olacaktır:  
<http://www.coe.int/dce>.



# Bölüm 3 çevrim içi Olmak – arka plan, mesajlar ve aktiviteler

## ALAN 1: ERİŞİM VE DAHİL OLMA (BİREYSEL FARKLILIKLAR)

— Günümüzde çoğu çocuk 4 yaşından çok önce bile internete giriyor, video izliyor, şehir dışında olan aile üyeleriyle iletişim kuruyor, oyun oynuyor veya aktivitelerde bulunuyor.

çevrim içi olmak için gereken temel dijital becerilere bakmak yerine, 3 alandan oluşan ilk küme (çevrim içi Olmak), internete erişimde ve daha genel olarak hayatın kendisinde var olan eşitsizlikler ve dijital teknoloji kullanımında yer alan birçok faktör üzerine düşünmeyi tetiklemeyi amaçlamaktadır. Çocukların dijital teknolojinin günümüz hayatlarımız üzerindeki etkisine ve getirdiği fırsatlara ve insanlar arasında yaratabileceği ayrımlara bakmalarına yardımcı olmak için önemli bir ilk adımdır.

— Sanal Gezginler videolarının ilki Erişim ve Dahil Etme konusunu ele alıyor. Kadın bir karakter olan Lila, bir uzay aracında bir uzaylı olan Sigma ile birlikte gelir ve Sigma'yı masa tenisi ile meşgul olan arkadaşlarına tanıtmak ister. Senaryo, insanlar arasındaki farklılıklara, dışlanmaya ve günlük yaşamdaki olası sonuçlarına bakar. Hikayedeki karakterler davranışa model olur ve herkesin kabul edildiğini, eşit olduğunu ve eğlenceye katılabildiğini hissetmesini sağlamak için karşılaştıkları zorlukların etrafından dolanmanın yollarını bulur. Kapanış mesajı şudur:

**Farklı olmak sorun değil ve dünyayı daha eğlenceli hale getiriyor! Videonun metni bir sonraki sayfada mevcuttur:**

## Örnek giriş soruları

— Arkadaşlarımızdan ve ailemizden hangi açılardan farklıyız? Bu farklılıklar bize nasıl yardımcı oluyor veya bizi nasıl rahatsız ediyor? Neden bazen bizden farklı olan insanlara karşı kötü davranıyoruz? İnternete bağlanmak için neye ihtiyacınız var? Sizce dünyadaki birçok insan neden internete erişemiyor?

## ÖNERİLEN ETKİNLİKLER

— Etkinlik Kitabı, Erişim ve Dahil Etme için altı etkinlik öneriyor; *Hikyedeki karakterleri tanıtmak için noktaları birleştirme egzersizi ve eşleştirme etkinliği*, nesnelere karakterlere bağlama egzersizi. Bu, sınıfta veya evde ilgi alanları, sahiplik ve kendimiz olmanın ve başkalarının seçimlerine saygı duymanın önemi hakkında bir tartışmaya yol açabilir. Aşağıdaki etkinlik, farklılıkları tespit etme, bir soruyla sona erer: *Arkadaşlarından farklı olan tarafların veya özelliklerin var mı? Vurgulanması gereken temel kavramlar saygı: kabul ve başkalarına karşı nezaket.* Bu tür değerlerin güçlendirilmesi, dijital teknolojinin kişilerarası etkileşim üzerindeki etkisini dengelemek, farklılıklar üzerinde düşünmek, çeşitliliği takdir etmek ve benimsemek ve klişelere meydan okumak için özellikle önemlidir.

— Hikaye anlatımı, kendini ifade etme ve olayları sıraya koyma pratiği için fırsat sunar.

Hikayeyi Anlat'ta çocuklar, videoda gördükleri olaylar üzerine çizim yapmaya ve yaratıcı becerilerini kullanarak Sanal Gezginler karakterlerinin birbirlerine karşı nazik oldukları veya olabilecekleri yolları yazmaya veya çizmeye davet edilir. Çocuklara, videoyu izlerken nasıl hissettikleri sorulur.

Video ve aşağıdaki aktivitelerde kendi duygularını ifade etmeleri için emoji yaratmalarını sağlamak, eğitimcilere ve ebeveynlere çevrim içi yorumların neden daha incitici olabileceği ve hatta zorbalığa dönüşebileceği konusunda tartışmaları başlatma olanağı sağlayacaktır. Çocuklardan emojiyi karşılaştırmalarını istemek, insanların kelimelere ve durumlara farklı tepki verdiğini ve başkalarının görüş ve duygularını anlamaya ve saygı göstermeye çalışmanın neden önemli olduğunu anlamalarına yardımcı olacaktır. Genç izleyicilerin Sanal Gezginler'in birbirlerine karşı davranış biçimine dikkatini çekmek için videoyu başlatmadan önce duyguları, farklılıkları ve başkalarını kabul etmeyi tartışmanız önerilir.

## SANAL GEZGİNLER SERİSİ ERİŞİM VE DAHİL ETME BÖLÜMÜNDEN SENARYO

### Mesaj

### Farklı olmak güzeldir ve dünyayı daha eğlenceli hale getirir.

- Lila:** "Yolculuğun tadını çıkarıyor musun, Sigma?"
- Sigma:** "Evet! Nereye gidiyoruz?"
- Lila:** "Arkadaşlarımı ziyaret edeceğiz, göreceksin, onlar gerçekten harika."
- Sigma:** "Vay canına! Harika iniş Lila!"
- Lila:** "Teşekkürler!"
- Lila:** "Merhaba çocuklar, bu arkadaşım Sigma."
- Noa, Elo:** "Merhaba Sigma, hoş geldin."
- Lila:** "Ah ve bu Robi."
- Sigma:** "Herkes merhaba, merhaba Robi!"
- Sigma:** "Oyununuz eğlenceli görünüyor, zor mu?"
- Elo:** "Normalde oldukça kolaydır, ama Robi hepimizi yener!"
- Noa:** "Peki, ne oynamayı seversin, Sigma?"
- Sigma:** "Video oyunlarını severim, ama kimse benimle oynamak istemez, çünkü farklı görünüyorum."
- Robi:** "Endişelenme Sigma, bana bak, diğerlerine bak! Hepimiz farklıyız ve sadece bu yüzden reddedilmek adil değil. Farklılıklar dünyaya renk katar, bu harika değil mi? Hepimiz harikayız!"
- Noa:** "Bak, burada bir sürü yeni arkadaşın var, belki birlikte bir yere gidebiliriz?"
- Lila:** "Benim Süper Arabamla bir yolculuğa ne dersin?"
- Herkes:** "EVET!"
- Elo:** "Hadi gidelim!"
- Elo:** "Geliyor musun Noa?"
- Lila:** "İsterdim, ama biraz yardıma ihtiyacım var."
- Noa:** "Bir dakika, sana yardım edeceğim."
- Sigma:** "Aaah... aaaah... kolay değil."
- Noa:** "Vay canına, evet!"
- Noa:** "Yaşasın!"
- Robi:** "Farklı olmak sorun değil ve dünyayı daha eğlenceli hale getiriyor. Herkesten çok şey öğrenebilir ve birçok heyecan verici şey keşfedebiliriz."



## Bölüm 4 Çevrim İçi Refah – arka plan, mesajlar ve aktiviteler

### ALAN 5: SAĞLIK VE REFAH (HER ŞEYİN BİR ZAMAN VE YERİ VARDIR)

— Günümüzde birçok çocuk zamanının çoğunu sanal ve gerçek alanların iç içe geçtiği yerlerde geçiriyor ve çocuklar çevrim içi olarak ne kadar çok zaman harcarsa yüz yüze iletişim kurmak için o kadar az zamanları kalıyor. Arkadaşlarınızla ve ailenizle yüzleşin. Avrupa Konseyi'nin yakın zamanda yaptığı bir araştırma, 9 yaş altı çocuk sahibi ebeveynlerin %40'tan fazlasının çocuklarının çevrim içi geçirdiği zamandan endişe duyduğunu gösteriyor. Teknolojinin aşırı kullanımı, duruş bozukluğundan egzersiz eksikliğine ve bozulmuş yaşam dengesine kadar çeşitli fiziksel ve zihinsel sorunlara yol açabilir. Bu nedenle sağlık ve refah, Avrupa Konseyi'nin Dijital Vatandaşlık Eğitimi projesinin gündeminde üst sıralarda yer almaktadır. Sanal Gezginler videolarının ikincisi, refah, çevrim içi kümesindeki alanlardan biri olan bu konuyu ele alıyor.

— Bu videoda, Lila arkadaşlarıyla buluşmak için uzay mobiliyle geliyor. Güzel, güneşli bir gün ama Sanal Gezginler'in geri kalanı içeride. Dijital cihazlarının önünde oturuyorlar ve Lila'ya hiç dikkat etmiyorlar. Sinirlenen Lila, robottan dışarı çıkıp oynamasını istiyor. Robi kapıya doğru yürürken bir cihaz kablosuna takılıp kendini yaralıyor. O anda sihirli değneğini kullanarak tüm cihazları kapatmaya karar verir ve Sanal Gezginler'i dışarı çıkıp oynamaya ve birbirlerinin arkadaşlığından keyif almaya iter. Bu modülde vurgulanan temel kavram, iç ve dış mekan, çevrim içi ve çevrim dışı aktiviteler arasında denge kurmanın ve iyi bir duruş ve sağlıklı bir yaşam tarzı sürdürmenin önemidir. Kapanış mesajı şudur: İnternet eğlencelidir, ancak her şeyin bir zamanı ve yeri vardır! Videonun metnini bir sonraki sayfada bulabilirsiniz.

### Örnek giriş soruları

— Tablet veya cep telefonu kullanıyorduk en çok neyi özledik? Boş zamanlarımızda en çok yapmayı sevdiğimiz şeyler nelerdir? Bunların hepsi teknolojiyle mi ilgili? En sevdiğimiz açık hava aktiviteleri nelerdir ve bunları ne sıklıkla yapıyoruz? çevrim içi olduğumuzda duruşumuz nasıl? Cihazları kullanırken düzenli olarak mola veriyor muyuz?

### ÖNERİLEN ETKİNLİKLER

— Etkinlik Kitabı, videoyla ilgili altı etkinlik öneriyor ve çocuklardan saat üzerindeki zamanı gün içinde yaptıkları etkinliklerle eşleştirmeleri istenerek başlıyor. Etkinlik, dijital bir cihaz yerine bir saat üzerinde zaman söyleme becerilerini uygulamanın yanı sıra çocukların günlük aktiviteleri hakkında konuşmalarını ve harcadıkları zamanı düşünmelerini sağlıyor. Çocukların aktiviteleri tasvir eden görselleri kelimelere dökmelerine yardımcı olacak ve eğitiminin ve ebeveynlerin şu fikri pekiştirmelerini sağlayacaktır: Her şeyin yeri ve zamanı vardır. **Bu mesaj birkaç farklı şekilde iletilir.**

— Aşağıdaki iki aktivite “hangi eğlenceli şeyleri yalnızca çevrim dışı yapabiliriz?” ve “bilgisayarda yapamayacağımız şeyler ve yüzyüze iletişimin önemi”ni vurgular. **Çocukların, teknolojinin birçok fırsat sunduğunu, ancak dezavantajları da olduğunu fark etmeleri sağlanır.**

Lila nereye gidiyor labirenti, tartışma ve belirli bir düzeyde resim yorumlama gerektiren eğlenceli bir görev içinde günlük aktiviteler temasını tekrarlar.. Labirentler çocukların sabrını ve azmini zorlar, problem çözme ve el-göz koordinasyonunda pratik yapmalarını sağlar.

— Mola verme etkinliği motor koordinasyona odaklanır ve çocukların fiziksel yeteneklerine uygun şekilde egzersiz yapmalarının önemini vurgular. Fiziksel egzersiz, öz farkındalığın temel bir yönüdür ve etkinlik ebeveynlere ve eğitimcilere duruş ve genel olarak sağlıklı teknoloji kullanımı hakkında konuşmak için bir fırsat sunar. Ekranlardan yayılan mavi ışık nedeniyle yatmadan en az bir saat önce ekran kullanımından bahsedilir. Çocukların küçük yaşlardan itibaren fiziksel ve ruhsal sağlıklarına dikkat etmeyi öğrenmeleri gerekir.

## SANAL GEZGİNLER'İN SAĞLIK VE REFAH BÖLÜMÜNDEN BİR SENARYO

**Mesaj** — Internet eğlencelidir, ancak herşeyin zamanı ve yeri vardır.

**Elo:** "Evet!... Vay canına, hahaha!"

**Lila:** "Merhaba çocuklar. Güzel bir gün, dışarı çıkıp oynayalım!"

**Lila:** "Hey, haydiiii! Haydi dışarı çıkalım. Ne kadar güneşli bak.

"Robi, onlar belli ki bilgisayarlarından ayrılmayacaklar, lütfen benimle dışarı gelir misin?"

**Robi:** "Tamam, hadi gidelim! Off!"

**Robi:** "Video oyunları harika, ama eğlenmek için onlara ihtiyacın yok. Lila'ya bak, kaykayıyla ne kadar eğleniyor! Ve dışarıda oynamak daha da eğlenceli olabilir."

**Elo:** "Hey Robi, oyunumuzu durdurdun!"

**Sigma:** "Bir fikrim var."

**Noa:** "Harika bir atış, Sigma! Ben de denemek istiyorum!"

**Hepsi:** "Gooooool!"

**Robi:** "Bilgisayarı şimdi tamir etmeli miyim?"

**Elo:** "Uğraşma, şu anda ihtiyacım yok. Seninle ve dışarıdaki herkesle oynamak çok eğlenceliydi ve şimdi gerçekten uykum var."

**Robi:** "İnternet eğlenceli, ama her şeyin bir zamanı ve yeri var!"



# Bölüm 5 Çevrim İçi Haklar – arka plan, mesajlar ve faaliyetler

## ALAN 10: TÜKETİCİ BİLİNCİ (GEZEĞENİMİZE DAHA İYİ BAKALIM)

—Günümüzün medya zengini toplumunda, çocuklar ve yetişkinler hem çevrim içi hem de çevrim dışı reklamlarla bombardımana tutuluyor. Cihazlarımızda sadece birkaç tıklamayla neredeyse her şeyi her zaman satın alabiliyoruz. Bu nedenle, akıllı, sürdürülebilir ve kapsayıcı bir ekonomiyi yönetmemizi sağlayacak bilgi, beceri, değer ve tutumları edinmemiz toplum için son derece önemli. Kredi kartları ve çevrim içi tüketim çağında yaşıyoruz ve çocuklar paranın gerçek değerini veya reklamların ürünleri neden ve nasıl bu kadar çekici ve "sahip olunması gereken şeyler" gibi gösterdiğini her zaman anlayamayabilirler.

—Bu Sanal Gezginler videosu, DCE modelindeki 10. alan ve Çevrim İçi Haklar kümesinin bir parçası olan Tüketici Farkındalığı konusunu ele alıyor. Yaşamda temel olan şeyler (ihtiyaçlar) ile temel olmayan şeyler (istekler) arasındaki farkı ve seçimlerimizin gezegen üzerinde bugün ve gelecekte yaratabileceği etkiyi vurguluyor. Bu videoda, Sanal Gezginler bir mağazada, bir tablet ekranının önünde toplanmış durumdadır - bu bir e-ticaret web sitesi için bir metafor. Buldukları tüm harika ürünlere hayran kalıyorlar ve hepsini satın almak istiyorlar. Robi sahneye giriyor ve çocuklara tüm bu şeyleri satın almanın çevre için ne anlama geldiğini bilip bilmediklerini soruyor. 'Karbon ayak izi' kavramını tanıtıyor ve Sigma - her zaman hazır bulunan kitabının yardımıyla - bunun ne anlama geldiğini ve doğayı ve çevreyi nasıl etkilediğini açıklıyor. Bunu duyan Lila, diğer karakterleri hangi ürünlerin gerçekten gerekli ve hangilerinin gereksiz olduğunu birlikte düşünmeye davet ediyor. Kapanış mesajı şu: Gezegeneimize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım! Videonun metni bir sonraki sayfada mevcuttur.

## ÖRNEK GİRİŞ SORULARI

— En sevdiğimiz şeylerin nasıl ve nerede üretildiğini ve bize nasıl ulaştığını biliyor muyuz? Yemeyi sevdiğimiz meyve ve sebzeler yerel olarak mı üretiliyor yoksa uzak yerlerden mi taşınıyor? Karbon ayak izi ne anlama geliyor ve ayak izimizi büyüten ne gibi şeyler yapıyoruz? Neden belirli bir marka kıyafet veya kurabiye istiyoruz?

## ÖNERİLEN ETKİNLİKLER

— **Etkinlik Kitabı altı etkinlik öneriyor ve çocukların listelenen görsellerin istek veya ihtiyaç kategorisine girip girmediğine karar verdiği bir etkinlikle başlıyor.** Bu alıştırmamızın amacı, çocukların yiyecek, su, ev, temiz hava, eğitim gibi ihtiyaçlarımız ve sahip olmak istediğimiz ancak kesin olarak ihtiyaç duymadığımız şeyler hakkında farkındalık ve anlayış geliştirmeleridir. İstekler, ihtiyaçlar ve haklar arasında ayrım yapabilmek, tüketiciler ve küresel dünyanın vatandaşları olarak sorumlu seçimler yapmalarına yardımcı olacaktır. Gezegeneimize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım! başlıklı etkinlikte çocuklar, bir gezegeni yöneten enerji kaynağını analiz etmek için eleştirel düşünme becerilerini kullanmaya teşvik edilir.

Daha sonra gezegeni nasıl kurtaracaklarına dair kendi fikirlerini ortaya koymaları ve bunları kelimeler yerine bir çizimde sentezlemeleri istenir. Bu, onların düşünme becerilerini zorlar ve eylemin kendisine odaklanmak yerine eylemlerinin kısa ve uzun vadeli etkileri hakkında düşünmelerini sağlayarak meta bilışı teşvik eder.

— Kelime arama bulmacası, çocuklara kelime/desen tanıma ve göz gezdirme/tarama becerilerinde pratik yapma olanağı sağlayan eğlenceli bir aktivitedir. Gizli kelimelerin anlamı hakkında konuşmak, çevresel ve diğer sürdürülebilirlik biçimleri hakkında daha fazla tartışmayı tetikleyecektir.

— Dijital teknolojinin çevre üzerindeki etkisi de tartışmanın bir parçası olmalı. Son sıralama etkinliği çocukların kavrama ve bilgi saklama becerilerini test edecek ve bu daha karmaşık ve bilgilendirici Sanal Gezginler videosunda verilen mesajların bir hatırlatıcısı olarak hizmet edecektir.

## SANAL GEZGİNLER SERİSİ TÜKETİCİ FARKINDALIĞI BÖLÜMÜNDEN

Mesaj

**Hep birlikte gezegenimize daha iyi bakabiliriz.**

Elo: "Ah! Bak ne buldum!"

Lila: "Çok tatlı!"

Sigma: "Bu oyuncuğı çok seviyorum!"

Noa: "Vay canına, bunu istiyorum!"

Elo: "Ve şu harika sırt çantasına bak. Şu anda buna ihtiyacım var!!!"

Robi: "Vaay!"

Robi: "Elo, yeni bir sırt çantası aldın. Başka birine ihtiyacın olduğundan emin misin?"

Elo: "Evet, ama buna bak, bir sürü ekstra cebi var. Tıpkı televizyonda gördüğüm gibi."

Lila: "Ve şu yeni tişörte bak, tıpkı bizim gördüğümüz gibi."

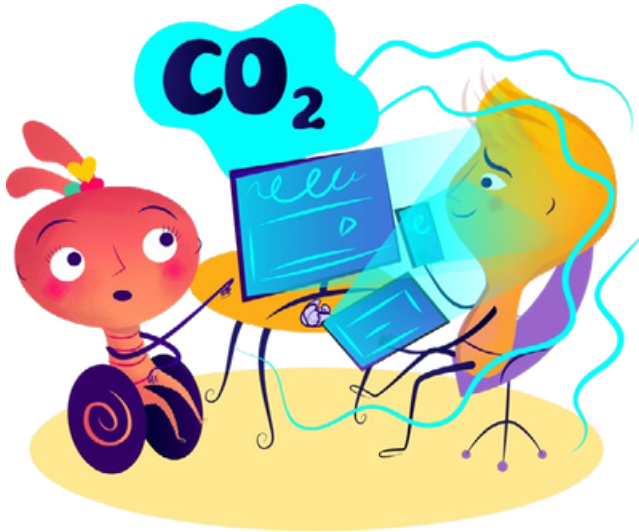
Noa: "Biraz şeker alacağım."

Robi: "Katılıyorum, bunların hepsi harika görünüyor, ama şu anda bunlara gerçekten ihtiyacın var mı?"

"Bütün bu şeyleri satın almanın çevreye ne gibi zararları olabileceğini hiç düşündünüz mü?"

Sigma: "Evet, bunu bir kitapta okumuştum. Buna Karbon Ayak İzi deniyor. Yani, üretimleri havaya karbondioksit adı verilen bir şey salınmasına neden olabilecek şeyler yaptığımızda veya satın aldığımızda arkamızda bıraktığımız iz. Hepimizin elektrik, yiyecek, giyim, hatta oyuncaklar gibi belirli şeylere ihtiyacı vardır. Ancak ne kadar çok şey satın alır ve tüketirsek, özellikle de bunlar çok uzaklardan geliyorsa, o kadar çok karbondioksit üretilir. Bu doğayı ve gezegenimizi etkiler."

- Noa:** "Eylemlerimizin diğer insanları nasıl etkileyebileceğini her zaman düşünmemiz gerekir."
- Lila:** "Harika! Haydi ihtiyaç mı istek mi oyununu oynayalım!"
- Noa:** "O nasıl bir oyun?"
- Lila:** "Hangisinin en düşük karbon ayak izine sahip olduğunu bulmak için nesnelere sıralayacağız."
- Hepsi:** "Heyyyy!"
- Robi:** "Peki Elo, bu sırt çantasına gerçekten ihtiyacın var mı? Yoksa sadece istiyor musun?"
- Elo:** "Sanırım sadece istiyorum. Çok havalı! Ama haklısın, zaten bir tane var...İSTİYORUM!"
- Lila:** "İHTİYAÇ DUYUYORUM!"
- Elo:** "İHTİYAÇ DUYUYORUM!"
- Sigma:** "İSTEK"
- Robi:** "Harika!"
- "Şekerleme beni ve arkadaşlarımı mutlu edecek, ama gerçekten sağlıklı değil... İSTEMEK!"
- Elo:** "İHTİYAÇ!"
- Robi:** "Ha-ha-ha-ha-harika!! Karbon ayak izinizi iyileştirdiniz! Şimdi gezegeni kurtarmaya yardımcı olabilecek süper Dijital Ninjalar gibisiniz."
- Robi:** "Gezegenimize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım!"



# Bölüm 6 Genç dijital vatandaşlar için genişletme faaliyetleri

*Okuyucuların Sanal Gezginler Etkinlik Kitabı'nın 16. sayfasında yer alan etkinliklerin tam listesine başvurmaları rica olunur.*

## SANAL GEZGİNLER BÖLÜMÜ: ERİŞİM VE DAHİL OLMA

■ Kapsayıcılık, fiziksel olarak bizden farklı olan, farklı inançlara veya iş yapma biçimlerine sahip olan (kültürel farklılıklar) insanlarla etkileşime girmekten, eğitim veya dijital teknoloji gibi yaşamın gerekliliklerine erişim gibi hepimizin aynı fırsatlara sahip olmadığını kabul etmeye kadar birçok farklı şekilde ve biçimde karşımıza çıkabilir.

■ **Sanal Gezginler ile Tanışın (Etkinlik Kitabının 4. sayfası) hem sayısal becerileri hem de** ve koordinasyon becerileri, aynı zamanda çocukları videolardaki karakterlerle tanıştırmak. Çocuklar saymayı pratik etmek ve şu anda yaratıcılığı sınırlayan kes-yapıştır görüntü çoğaltma modlarından uzaklaşmak için kendi nokta birleştirme görüntülerini oluşturabilirler. Nesnelere karakterlerle eşleştirmek bir çocuğun gözlem becerilerini keskinleştirir ve eğitimciler tarafından sahiplik ve mülkiyet hakkında bir tartışma başlatmak için kullanılabilir. Daha büyük çocuklar için, genişletme etkinlikleri insanların davranışları, ulaşım modları veya kasabalar ve ülkeler vb. arasındaki belirgin farklılıkları tespit etmeyi içerebilir ve çocuklara belirgin farklılıkları tespit etme ve farklılıkları açıklama görevi verilebilir.

■ **Farkları bulun (sayfa 5): Bu görsel ayrımcılık egzersizi özellikle** başlangıç seviyesindeki okuyucular için yararlıdır, ancak aynı zamanda farklı hareket biçimleri kavramını tanıtmak için de kullanılabilir. Bir karakterin patenleri vardır, diğeri tekerlekli sandalyededir ve robot tek bir tekerlek üzerinde hareket eder. Çocuklardan farklı hareket biçimlerini keşfetmeleri ve her birinin zorluklarını ve avantajlarını ve ayrıca çevresel etkilerini tartışmaları istenebilir (Tüketici Farkındalığı videosuna bakın). Hareket teması, karakterlerin tekerlekli sandalyeyi uzay mobiline sokmanın bir yolunu bulmaları gerektiğinde videonun sonuna doğru tekrar ele alınır.

■ **Hikayeyi anlat! (sayfa 6) kavrama ve sıralama becerilerini test eder.** Örneğin, tekerlekli sandalyedeki insanların ulaşım ve kamu binalarına erişim yollarını bulmak için bir problem çözme egzersizine dönüştürülebilir. Çocuklar, bazı insanların karşılaştığı zorluklara karşı empati geliştirerek çözümlerin olup olmadığını kontrol etmek için yerel topluluğa götürülebilir. Herkes için kamu tesislerine daha eşit erişim için savunuculuk yaparak vatandaşlık becerilerini uygulayabilirler. Etkinlik Kitabının bu bölümü, çocukları kelimeler ve eylemlerle meşgul etmeyi ve kendi fikirlerini Sanal Gezginler karakterlerine atfedebilecekleri eylemler aracılığıyla resimler veya kelimelerle ifade etmeleri için teşvik ederek hayal güçlerine özgürlük vermeyi amaçlamaktadır.



## SANAL GEZGİNLER BÖLÜMÜ: SAĞLIK VE REFAH

Terimin daha geniş anlamıyla sağlık ve esenlik, dijital vatandaşlığın temel bir parçasıdır çünkü bir kişinin tam potansiyelini gerçekleştirme, günlük strese başa çıkma ve topluma anlamlı bir katkıda bulunma kapasitesiyle ilgilidir. Esenlik büyük ölçüde öz saygıyı etkiler ve insan onuru, adalet ve başkalarıyla etkileşimlerle yakından bağlantılıdır, ancak aynı zamanda vücudumuz, duruşumuz, diyetimiz, sağlığımız ve egzersizimiz hakkında bilgi edinmekle de bağlantılıdır. Bu modül bu nedenle küçük çocuklar için müfredatın çeşitli farklı alanlarına entegre edilebilir.

**Sanal Gezginler meşgul (sayfa 8) meta bilişi teşvik etmeyi amaçlamaktadır.** Çocuklar, sağlanan görsellerle tetiklenen günlük aktivitelerini düşünürler. Okuldaki veya ebeveynlerin ve diğer aile üyelerinin günlük rutinleri üzerine düşünmeyi teşvik edebilir ve farklı iş türlerinin ve dahil olan günlük rutinlerin keşfedilmesine yol açabilir. 'Dijital çağda' büyüyen birçok çocuk artık bir saatte saati söylemeye aşına değildir ve bu nedenle, geçmişte ve günümüzde saati söylemek için kullanılan birçok yola baktığımızda bu pratik bir aktivite veya hatta bir tarih dersi haline gelebilir.

**Çevrim dışı yapabileceğimiz eğlenceli şeyler nelerdir? (sayfa 9) çocukların düşünmesini sağlar.**

Farkında olmadan teknolojiyi kullandığımız birçok yol var. Dijital vatandaşların internet bağlantılı oyuncaklar, "akıllı" ev aletleri ve fitness takip cihazları gibi şeylerin ve bunların mahremiyetimiz, özerkliğimiz ve karar alma hakkımız üzerindeki etkilerinin farkında olması gerekir.

Çocukların gelecekte mantıklı seçimler yapabilmeleri için şeylerin nasıl işlediğine ilgi duymaları önemlidir.

**Zamanı dengelemek ve mola vermek (sayfa 11) bu modülde tekrar eden temalardır.**

Çevrim içi aktiviteye karşı sağlıklı bir tutum geliştirmeye katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca duruş ve kişisel alışkanlıklar hakkında öz farkındalık geliştirmenin eğlenceli yollarıdır ve Erişim ve Dahil Etme modülündeki farklılıklara bağlanabilir.

## SANAL GEZGİNLER BÖLÜMÜ: TÜKETİCİ BİLİNCİ

Bu, daha büyük çocukların da ilgisini çekecek bilgi yoğun bir bölümdür. Tüm vatandaşların yalnızca ürün ve hizmet tüketicileri olarak haklarını değil, aynı zamanda bunun kendi hayatları ve ekonominin ve çevrenin sürdürülebilirliği üzerindeki etkisini de anlamaları esastır. Tüketiciliğin diğer yüzü, doğrudan bu modülde ele alınmayan ancak toplum için giderek daha fazla önem kazanan ve yaratıcı etkinlikler, problem çözme ve erken yaşlardan itibaren liderlik becerilerinin geliştirilmesi yoluyla teşvik edilen bir konu olan girişimciliktir.

**Gerçekten buna ihtiyacımız var mı, yoksa sadece istiyor muyuz? (sayfa 12) çok yönlü bir platform sunuyor.**

Sınıf projelerine ve insan hakları, farklı yaşam tarzları ve sağlık gereksinimleri üzerine keşfe yol açabilecek boyutlu tartışmalar, sadece birkaç ilgili çalışma alanından bahsetmek gerekirse. Dahası, tüketicilik hakkında konuşmak, şeylerin içsel ve ticari değeri ve paranın değeri hakkında tartışmaya yol açabilir. Kredi kartları, siber para ve çevrim içi ödemelerin olduğu günümüz çağında, birçok eğitimci ve ebeveyn, çocukların paranın gerçek değeri hakkındaki tüm kavramlarını kaybettiklerinden endişe duymaktadır. Çocukların bildiği bir referans birimi seçerek (dondurma veya otobüs biletinin maliyeti), bir uzanti egzersizi, onlardan ihtiyaç duydukları veya istedikleri farklı şeylerin maliyetini tahmin etmelerini istemektir, örneğin, belirli bir oyuncak, tablet veya ayakkabı *Otobüs bileti/dondurma yaklaşık xx TL tutuyor.*

■ Gezegemize daha iyi bakmak için birlikte çalışalım! (sayfa 13) eylemlerimizin kaçınılmaz olarak başkaları üzerinde hem sosyal hem de karbon ayak izimizin gezegen üzerindeki etkisi gibi fiziksel bir etkiye sahip olacağı konusunda çocukları bilinçlendirme ihtiyacıyla desteklenmektedir. Birleşmiş Milletler sürdürülebilir kalkınma hedefleri (SKH'ler) daha büyük çocuklar için ilgi çekici olacak ve yerel toplulukta geri dönüşüme veya devam eden diğer eylemlere katılıma yol açabilir. Çocukların ağaç dikmekten kağıt israfına kadar eylemleri analiz etmelerini ve süreci bir diyagram şeklinde göstermelerini sağlamak, hesaplamalı düşünmede yararlı bir uygulama sağlayacaktır. Tartışmalar, sayfa 14'teki Save Planet Earth: kelime arama bulmacasında kullanılan kelimeleri içerecektir.

■ Son görüntü dizileme etkinliği (sayfa 15), çocukların karbon ayak izlerini azaltmaya yönelik bir fikir hakkında kendi çizgi roman hikayelerini yaratmalarıyla yaratıcı bir etkinlikle genişletilebilir.

# Dijital Vatandaşlık Eğitimi Hakkında

■ Tabletler, cep telefonları, bilgisayarlar, etkileşimli oyuncaklar ve dijital aletler bugün hayatımızda büyük bir rol oynuyor, hatta çok küçük çocuklar için bile. Dijital bir vatandaş olmak, dijital teknolojiyi günlük hayatımızı zenginleştiren ancak davranış ve yaşam biçimimizi olumsuz yönde etkilemeyen şekillerde ne zaman ve nasıl akıllıca ve güvenli bir şekilde kullanacağınızı bilmek anlamına gelir. Bunlar çocukların öğrenmek için asla çok küçük olmadığı şeylerdir.

■ Sanal Gezginler, yaklaşık 9 yaşına kadar olan çocukları, Avrupa Konseyi'nin dijital vatandaşlık eğitimine yaklaşımını oluşturan dijital alanlarda bir yolculuğa çıkaran bir video dizisi ve Etkinlik Kitabı'dır. Bağımsız olarak veya ebeveynleri veya eğitimcileriyle birlikte, bu videoları izleyebilir ve dijital vatandaşlar olarak yeterliliklerini geliştirmek için Sanal Gezginler Etkinlik Kitabındaki alıştırmaları ve yaratıcı etkinlikleri gerçekleştirebilirler. Eleştirel düşüncelerine, kendilerinin ve başkalarının kişisel bilgilerine saygı duymalarına ve bunları korumalarına yardımcı olacak becerileri ve bilgileri öğrenecekler. Bu süreçte, hem çevrim içi hem de çevrim dışı daha akıllıca hareket etmelerine ve içinde yaşadığımız dünyayı olumlu şekilde şekillendirmeye katkıda bulunacak seçimler yapmalarına yardımcı olacak değerleri ve tutumları güçlendirecekler.

Daha fazla bilgi için: <http://www.coe.int/dce>

Çalışmanızı destekleyebilecek Avrupa Konseyi'nin diğer yayınları:

[Öğrencilerin Dijital Vatandaş Olmalarına Yardımcı Olmak İçin Kolay Adımlar \(2023\)](#)  
[Dijital Vatandaşlık Eğitim El Kitabı \(2022 baskısı\)](#)  
[Gizliliği ve Kişisel Verileri Koruma \(2022\)](#)  
[Video oyunu kültürü için eğitim \(2021\)](#)  
[Çevrim içi ve çevrim dışı dışlanmayı ve zorbalığı ortadan kaldırmak için harekete geçin \(2021\)](#)

[www.coe.int](http://www.coe.int)

Avrupa Konseyi, kıtanın önde gelen insan hakları örgütüdür. Avrupa Birliği'nin tüm üyeleri de dahil olmak üzere 46 üye devletten oluşur. Avrupa Konseyi'nin tüm üye devletleri, insan haklarını, demokrasiyi ve hukukun üstünlüğünü korumak için tasarlanmış bir antlaşma olan Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi'ni imzalamıştır. Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi, Sözleşme'nin üye devletlerde uygulanmasını denetler.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE